Aventurien

Aventurische Regionen XI: Orkland und Umgebung

Reich des roten Mondes

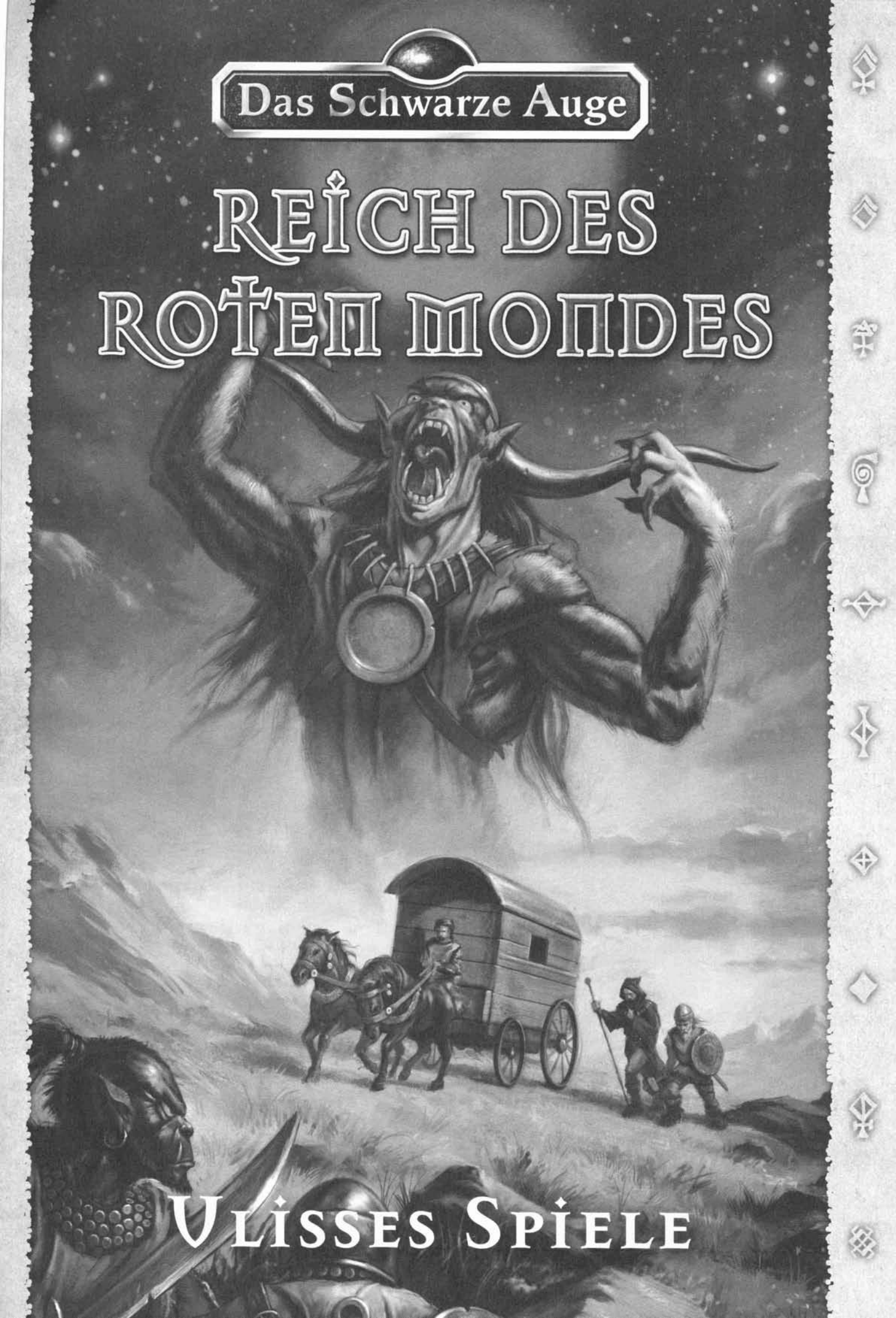
Das Orkland und das Land am Svellt

Das Schwarze Auge

12029

Das Schwarze Auge

Reich des roten Mondes



Ulisses Spiele

Aventurien®

Ulrich Kiesow gewidmet,
dem geistigen Vater der Spielwelt Aventurien.

Gesamtredaktion
Thomas Römer

Lektorat
Jörg Hübner, Thomas Römer

Coverbild
Alan Lathwell

Umschlaggestaltung, graphische Konzeption und Satz
Ralf Berszuck

Innenillustrationen
Zoltán Boros/Agentur Kohlstedt, Nicolas Bau, Caryad, Eva Dünzinger, Fangorn, Ruud van Giffen, Jens Haupt, Ina Kramer, Don-Oliver Matthies, Mia Steingräber, Florian Stitz, Sabine Weiss, Ugurcan Yüce

Karten, Grundrisse und Stadtpläne
Ralf Hlawatsch, Daniel Jödemann, Ina Kramer, Sabine Weiss

Belichtung, Druck und Aufbindung
MediaPrint-Percom GmbH und Co KG, Westerrönfeld

Copyright © 2009 by Significant Fantasy GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.
Alle Rechte vorbehalten.
Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf elektronischem, photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von Ulisses Medien & Distribution GmbH, Waldems.

Printed in Germany 2009

ISBN 978-3-940424-39-6

Das Schwarze Auge

Reich des Roten Mondes

Das Orkland und das Land am Svellt

Redaktion
Stefan Küppers

Mit Texten von
Peter Diehn, Lars Feddern, Matthias Freund, Kerstin Glodzinski, Magnus Herrmann, Stephanie von Ribbeck, Carsten-Dirk Jost, Stefan Küppers, Michael Masberg, Olaf Michel, Elias Moussa, Thomas Römer, Tahir Shaikh, Sebastian Thurau, Mark Wachholz, Anton Weste, Heike Wolf

Mit Dank für Kritik, Anregungen, Korrekturen und Ergänzungen an
Crystal, Marcus Friedrich, Tina Hagner, André Heines, Lena Kalupner, Ralf D. Renz, Daniel Richter, Dirk Werres, René Littek
sowie die Lowangen-AG der Gilde der Fantasyrollenspieler, die Lowangen viele Jahre spielerisch mit Leben erfüllte

Basierend auf Texten von
Ralf Hlawatsch, Michael Johann, Ulrich Kiesow, Britta Neigel, Jörg Raddatz und Thomas Römer

Eine DSA-Spielhilfe

Ulisses Spiele

Inhalt

Vorwort 5
Die Geschichte der Orks und des Svelltlands 6
Mythische Vorzeit der Orks und des Orklands 6
Ein Volk in ewigem Überlebenskampf 9
Expedition ins Orkland und andere Mysterien 13
Der Dritte Orkensturm 14
Das Zeitalter des Aikar Brazoragh 19
Die Geschichte der Orks und des Svelltlands im Überblick 22
Das Orkland 23
Wege ins Orkland 23
Phexcaer – Die Stadt der Diebe 24
Karrkarach – Die (Ork-)Schädelsteppe 29
Khazarrach – Die große Steppe 33
Khezzara 33
Himmelsstürmende Gebirge – die Mauern des Orklands 39
Die Große Olochtai 39
Der Firunswall 40
Kharkush, Esse des Orkenreichs 41
Die Blutzinnen 42
Orrakhar, Kerker der Blutzinnen 43
Kraft des Glaubens – Missionierung im Orkland 44
Ohort – Stadt der Holberker 46
Gh'Orrgelmur – Stadt der Feilscher 48
Der Südwall – Von Steineichenwald bis Finsterkamm 50
Der Steineichenwald 50
Der Tasch 51
Der Finsterkamm 52
Der Rorwhed 52
Rorkvell, Stadt des Gravesh 54
Sternfeld, eine Sternensuchersiedlung 56
Das Svelltland 58
Weg und Steg durch die Region 58
Der Svellt 60
Kleinere Städte der Region 61
Die Svelltsümpfe 62
Die Brinasker Marschen 63
Die Große Öde 64
Städte des Svelltlands 65
Lowangen – Zentrum des Handels 65
Königsstadt Tiefhusen 73
Tjolmar – die Alte Stadt 77
Gashok 80
Das Tal der gefallenen Sterne 81
Abenteuer Wildnis 85
Der Weg in die Wildnis 85
In der Wildnis 86
Ereignisse in der Wildnis 88
Die Orks – Von schwarzem Pelz und Kupfermond 89
Äusserlichkeiten 89
Die orkische Gesellschaft 92
Die Kultur der Orks 96
Die Kriegskunst der Orks 99
Kampf und Blut – Glaube und Weltsicht der Orks 100
Was andere über Orks denken 106
Orkische Stämme 107
Die großen Stämme des Orklands 107
Die Stämme der Svellttal-Besatzer 113
Weitere Stämme und Sippen 114
Kulturbeschreibung Svellttal 116
Andere Völker und Wesen unter dem Roten Mond 122
Achaz des Nordens – die Azhlazah 122
Drachen der Region 125
Goblins 125
Greifen im Orkland 126
Grolme 128
Holberker 133
Minotauren – Rakyach Brazoraghi 135
Oger – Ogerons tumbe Kinder 136
Riesen – Kinder der Giganten 141
Smaragdspinnen 145
Zwerge 147
Andere Völker der Region 148
Personen in Ork- und Svelltland 149
Orks des Orklands 149
Orks des Svelltlands 152
Orks in anderen Regionen 154
Personen Khezzaras 155
Menschen und andere im Orkland 155
Menschen und andere im Svelltland 157
Kopfgeldjäger im Svelltland 162
Personen Phexcaers 162
Personen Lowangens 163
Mysteria et Arcana 165
Geheimnisse des Orklands – von West nach Ost 165
Der Aikar Brazoragh – Ein göttlicher Streiter und seine Pläne 172
Geheimnisse der Orks 174
Geheimnisse des Svellttals – von Nord nach Süd 176
Geheimnisse der Städte 179
Empfehlungen zur Vertiefung des regionalen Flairs 185
Anhang: Geschichtskarten der Regionen 188
Index 190

Weitere Pläne und Karten finden Sie in der Kartentasche am Ende des Buches!

Vorwort

Am Anfang einer Spielhilfe steht meist ein Überblick über die beschriebene Region. Im Fall der vorliegenden Spielhilfe verweise ich jedoch lieber auf den Klappentext und überlasse die Erforschung und Entdeckung des Beschriebenen dem Leser: Ork- und Svelltland sind immer schon ein Bereich für Entdecker und Pioniere gewesen, und bereits einige der ersten DSA-Abenteuer behandelten die Erkundung des Orklandes.

Am Anfang dieser Spielhilfe stand die Überlegung, was die Helden, die seinerzeit das Orkland kartographierten, dabei erlebten. Aber auch, was sich seither verändert hat, wie sich Ork- und Svelltland in Beschreibungen und Publikationen weiterentwickelt haben. Somit geht diese Spielhilfe auf die Helden der 'ersten Generation' zurück und greift ihre Entdeckungen auf – inklusive jener, die von der letzten Spielhilfe zur Region nicht behandelt wurden. Es wurde überlegt und berücksichtigt, was bisher geschrieben wurde und wie die Region in der 25jährigen Geschichte des Schwarzen Auges verwurzelt ist. Seit den ersten Abenteuern sind viele weiße Flecken Aventuriens getilgt, doch noch immer sind die Welt Dere und der aventurische Kontinent reich an Mysterien und Entdeckungen. Viele davon kann man im Orkland machen, das kaum im Blickpunkt der menschlichen Besiedlung stand.

Die Autoren haben weitere Überlegungen angestellt, wie die Stimmung der Region ist und was andere Autoren bisher daraus gemacht haben. Beim Ork- und Svelltland war dies scheinbar leicht. Es gab nicht viele Abenteuer und andere Publikationen, die sich damit beschäftigten. Dennoch führten diese zu Fragen, die sich auf den ersten Blick nicht so leicht beantworten ließen. Was ist in der Region in den letzten Jahren geschehen? Warum verhalten sich die Orks scheinbar 'ruhig'? Auch ein Blick in die Foren und zahlreiche Gespräche und Workshops – z.B. auf dem Rat-Con – zeigten die Wünsche, Fragen und Vorstellungen der Spieler. Oft wurde z.B. die Frage gestellt, warum der Aikar nicht das – scheinbar – geschwächte Mittelreich erobert. Auf die vielfältigen Fragen haben die Autoren dieser Spielhilfe Antworten gefunden, denn nach den Überlegungen, was *bisher* geschrieben wurde, stand die Überlegung, wohin sich die Region entwickeln sollte. Wie kann also die Zukunft der Orks und der Menschen in ihrem Herrschaftsgebiet aussehen? Auch dies wurde geplant und wird hier skizziert und bereits in der Abenteuer-Anthologie **Orkengold** weitergesponnen – allerdings muss niemand die Befürchtung haben, dass diese Spielhilfe schnell veraltet ist; die gemeinsame Geschichte von Orks und Menschen ist uralt und wird noch lange andauern. Und so liegt es nun an Ihnen, die Region zu erforschen!

Aachen, Oktober 2008

Stefan Küppers

Mysteria et Arcana

Geheimnisse, Meisterinformationen und Aufhänger für eigene Szenarien bietet das Kapitel zu den Mysteria et Arcana ab Seite 165. Wenn eine Textstelle in den übrigen Kapiteln eine dazugehörige Meisterinformation in den Mysteria et Arcana besitzt, wird das zum schnellen Auffinden mit einem Symbol wie diesem hier gekennzeichnet: 188 A. Es bedeutet, dass Sie die Meisterinformation auf Seite 188 im Mysterium A finden.

Quellenverweise

Verweise auf andere DSA-Publikationen sind fett gesetzt. Dabei werden folgende Abkürzungen und die jeweilige Seitenzahl verwendet.

AB xxx	Aventurischer Bote, Nummer xxx
Angrosch	Angroschs Kinder, Hardcover 4
Arsenal	Aventurisches Arsenal, Hardcover R 1
Basis	Das Schwarze Auge: Basisregelwerk
BuM	Blutrosen und Marasken aus der Box Borbarads Erben
Erste	**Sonne** Land der Ersten Sonne, Hardcover 5
GA	Geographia Aventurica, Hardcover 0
Großer Fluss	Am Großen Fluss, Hardcover 6
Licht und Traum	Aus Licht und Taum, Hardcover 7
Meridiana	In den Dschungeln Meridianas, Hardcover 1
Myranor	Myranor, Hardcover
Raschtul	Raschtuls Atem, Hardcover 3
Schwarzer Bär	Land des Schwarzen Bären, Hardcover 10
SRD	Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen, Hardcover R 2
Westwind	Unter dem Westwind, Hardcover 2
WdG	Wege der Götter
WdH	Wege der Helden
WdS	Wege des Schwertes
ZBA	Zoo-Botanica Aventurica, Hardcover R 3

Gasthäuser

Bei der Beschreibung von Gaststätten werden Sie in dieser Regionalpublikation auf Angaben in Form von beispielsweise "Q7/P5" stoßen. Solche Kürzel geben Ihnen Hinweise auf Qualität und Preis dieser Gasthäuser. Die genannten Zahlen stehen in einer Skala von 1 bis 10, sodass Qualität 5 durchschnittlich ist, eine Kneipe mit Qualität 1 eine fürchterliche Kaschemme darstellt und ein Gasthaus mit Qualität 10 allerhöchsten Ansprüchen genügt. Der Preis ist angemessen, wenn er die gleiche Zahl hat wie die Qualität. Eine Haus mit "Q3/P6" ist nicht nur von mangelhafter Ausstattung, sondern auch noch deutlich überteuert, während "Q9/P7" zwar nichts für den kleinen Geldbeutel ist, aber im Vergleich zu der gelieferten Qualität sehr günstig.

Diese Angaben werden bei Häusern mit Übernachtungsmöglichkeit noch durch ein "S" ergänzt, das Auskunft über die verfügbaren Schlafplätze gibt. Diese Zahl ist nicht relativ, sondern absolut gemeint: "S20" sagt also, dass hier bis zu 20 Gäste ein Nachtlager finden können.

Die Geschichte der Orks und des Svelltlands

Zum besseren Verständnis der in dieser Spielhilfe beschriebenen Zusammenhänge empfiehlt sich ein Blick in die Geschichte der Orks, Menschen und der von ihnen besiedelten Länder. Wer direkt mit der Entdeckung von Geographie und Siedlungen fortfahren möchte, der findet diese ab Seite 23.

Die Historie des nordwestlichen Aventuriens, insbesondere der Lande zwischen Bodir und Svellt, ist vor allem eine Geschichte der Orks. Der Ursprung der orkischen Kultur liegt ebenso in grauer Vorzeit wie die vielen Jahrtausende, als die Orks den Norden beherrschten und nur wenige Feinde kannten. Auch die großen Schlachten gegen Hochelfen oder die inneren Machtkämpfe unter den Stämmen und Sippen sind Teil einer orkischen Geschichte, die bis heute kaum von Chronisten dokumentiert wurde.

Die menschlichen Besiedlungsversuche erzählen dagegen von mutigen oder verzweifelten Pionieren, die den Norden des Kontinents zu erobern versuchten und dabei nicht nur gegen die raue Wildnis, sondern auch gegen eine feindselige Kultur ankämpfen mussten. So bleibt es bis heute Aufgabe heldenhafter Forscher, Gelehrter und Abenteurer, die bisweilen uralten Geheimnisse des Orklands zu enthüllen.

Zur Beachtung: Die hier präsentierte Historie ist in dieser Dichte und mit allen Zusammenhängen keinem sterblichen Aventurier bekannt. Sieht man einmal von den sehr sippenbezogenen Erinnerungen und mündlich tradierten Legenden der Tairach-Priester ab, verfügen die Orks selbst über keine Geschichtsschreibung im herkömmlichen Sinne. Bruchstücke ihrer Historie sind dann überliefert worden, wenn Ereignisse in den Chroniken anderer Kulturen wie den Hochelfen und Nivesen oder, vor allem in den letzten Jahrhunderten, den mittelländischen Siedlern ein Echo fanden.

Orkische Schamanen, aber auch einzelne menschliche Historiker können in bestimmten Bereichen (wie der Geschichte der Orkenstürme oder der internen Herrschaftsgeschichte des Orklands) durchaus Fachleute sein – nur sind sie dann nicht über die mythische Vorzeit der Orks oder die Besiedlung des Svelltlandes informiert. Behandeln Sie als Spielleiter dieses Kapitel daher am besten als **Meisterinformationen** und geben Sie den Spielern nur die Stücke preis, die ihre Helden von ihrem Hintergrund oder ihren Erlebnissen her wissen können.

Die mythische Vorzeit der Orks und des Orklands

»Die Orks stammen nicht aus dem Orkland? Sag mal, dir hat man wohl damals besonders hart auf den Schädel geschlagen? Woher kamen denn die Schwarzpelze, die deinen Mann und deine Base erschlagen haben? Aus den Marschen bei Enqui etwa?«

—Streitgespräch in Arsingen, nachdem die wissbegierige Taliana mit einem reisenden Gelehrten die ganze Nacht gezecht hatte und am nächsten Tag ihre Freundin Olma davon überzeugen wollte, welche Geheimnisse er ihr anvertraut hätte

Die Orks sind eine der ältesten Rassen Aventuriens. Sie durchstreiften den Kontinent bereits Jahrzehntausende vor den Elfen, Zwergen und vermutlich auch den Menschen. Über ihren Ursprung ist nichts bekannt, er muss irgendwann in den Zeitaltern nach dem **Ersten Drachenkrieg** liegen – vermutlich **vor etwa 200.000 Jahren** während des *Vierten Zeitalters*. Damals herrschten Trolle und andere Schrate über Aventurien und hinterließen ihre Spuren auch im Orkland, so zum Beispiel die Trollfeste *Matschagroll Blutsch* in den Blutzinnen. Auch den Riesen scheint das Orkland schon immer eine besondere Heimat gewesen zu sein.

Doch die Urheimat der Orks ist längst im Nebel der Zeit versunken. Nicht einmal mehr Legenden künden noch aus jener Vorzeit, in der die Vorfahren der Orks – noch ohne Kleidung und unbewaffnet – den Norden Aventuriens bevölkerten. Zwar gibt es Belege, wonach jene Vorzeit-Orks bereits auch die Steppen des heutigen Orklands durchstreiften, doch die Wiege ihrer Kultur mag ganz woanders, möglicherweise im Hohen Norden oder weit im Osten des Kontinents gelegen haben.

Die Hochkultur von Tarrakvash

»In einer Zeit, als die Vielbeinigen unser Land durchstreiften und Jagd auf die Jäger machten, wurde er am ersten Morgenschimmer des Horizonts geboren. Bald schon führte er die Jäger hinaus in ein glorreiches Zeitalter. Sein Wort war Blut, seine Waffe war die Macht Tairachs. Es war ihm bestimmt, das Reich von Tarrakvash zu begründen, und er herrschte darüber unzählige Generationen. Doch dann erschien am Horizont der erste Abendschimmer, und mit ihm ewige Nacht.«

—aus einer Erzählung am Nachtlager einer Orichai-Sippe

»Du kannst Mochthrovak nicht gewinnen, Uigar Kai! Dein Weg führt zurück nach Tarrakvash! Dort wartet unser aller Vater, dich in die Arme der Endlosen Nacht zu schließen. Träume den dunklen Traum der Ersten Welt, es ist dein Schicksal und deine Bestimmung! Doch so wie Brazoraghs Vater hast auch du nur Macht über das, was einst war. Und auch diese Macht werde ich dir, 'Hochschamane', noch entreißen. Vergiss nicht: Die Kinder Tairachs wurden einst schwach, hochmütig und unvorsichtig. Sie verloren das Blut in ihren Adern, als die Endlose Nacht hereinbrach. Erst Brazoragh hat ihnen wieder die Kraft gegeben, diese Welt und die nächste zu beherrschen.«

—der Aikar Brazoragh im Zorn, nachdem Uigar Kai zum wiederholten Male versucht hatte, heimlich seine eigenen Pläne voranzutreiben, 1018 BF

Vermutlich **vor 100.000 Jahren** entwickelte sich eine frühe, noch primitive Orkkultur, in der sie Tierfelle und andere einfache Kleidung trugen und erste Werkzeuge und Waffen benutzten. In jenen Zeitaltern mögen diese frühzeitlichen Orks noch im Schatten äonenübergreifender Kriege oder dem Aufstieg und Niedergang verschiedener Herrscherrassen gestanden haben. Legenden künden zum Beispiel von "vielbeinigen Jägern" aus dem Zeitalter der Insektoiden, von dem die gefährlichen orkländischen Smaragdspinnen noch heute künden.

Wahrscheinlich **vor 40.000 Jahren** entstand mit dem *Reich von Tarrakvash* die erste, heute zumindest sagenhaft belegte orkische Hochkultur. Legenden der Tairach-Schamanen berichten aus dieser 'Ersten Welt' von mächtigen Steinbauten, die bis in den Himmel ragten und deren Stufen vom Blut der geopferten Feinde rot gefärbt waren. Herr über Tarrakvash war eine mythische Gestalt, die als *Aikar Takhairrach* bezeichnet wurde und den Willen des blutigen Orkgottes verkündete. Er soll von "überragender Größe" gewesen sein und sein rotes oder

violettes Fell stets mit dem Blut erschlagener Feinde verziert haben. Wo dieses Reich einst lag, ist nicht überliefert – aber Vieles spricht dafür, dass das, was wir heute als 'Orkland' bezeichnen, nur wenig mehr als ein ferner Ausläufer von Tarrakvash war. Auch ist beispielsweise offen, ob die einst von einer Jahrhundertwelle freigespülten Ruinen uralter Orkheiligtümer am Golf von Riva aus jener Vorzeit stammen oder ihren Ursprung doch in einer späteren Orkkultur haben.

Die Endlose Nacht des Blutenden Mondes

»Als noch kein Kampf geschlagen und kein Ding geschaffen war, trafen sich im endlosen Nichts zwei Häuptlinge. In einem von ihnen wohnte das Blut, im anderen der Geist. Und da es weder Waffe noch Werkzeug, weder Wissen noch Erinnerung gab, waren in der Welt nur diese beiden Mächte. Da erkannte der zweite Häuptling die Macht des Blutes, da es so stark im Leib des anderen floss und diesen leben machte. Und da die Kraft seines Geistes ihn selbst nur sein, aber nicht leben machte, wollte er sie für sich gewinnen.

So ging er hin und schlug dem ersten Häuptling eine große Wunde, und dessen Lebensmacht vergoss sich. Da erkannte auch der sterbende Häuptling die Kraft, die in seinem Blut wohnte, und brachte Geschöpfe daraus hervor. Der Häuptling des Geistes aber neidete ihm seine Schöpfung. Und um sie zu übertreffen, nahm er vom Blut seines Feindes und mischte es mit seinem Geist, und daraus gingen neue Geschöpfe hervor. Diese aber waren vom zweiten Blut gemacht, und mit dem Geist ihres Schöpfers wohnte eine maßlose Herrschsucht in ihnen. Dann entbrannte ein Krieg, und als der siegreiche Häuptling die Schwäche seiner Kinder erkannte, wandte er sich voll Verachtung von ihnen und der Welt ab.

Seit dem Kampf der beiden großen Häuptlinge sind viele neue Geschöpfe geschaffen worden, und viele davon haben wiederum eigene Geschöpfe hervorgebracht. In ihnen allen war und ist die Macht des Blutes; denn ohne Blut ist kein Leben. Doch nur jene, die geboren wurden, als sich der siegreiche Häuptling noch nicht abgewandt hatte und als die Lebensmacht des sterbenden Häuptlings noch nicht ganz verströmt war, wurden erfüllt vom gierigen Geist des Siegers und tranken darum vom Blut des Besiegten. Darum heißen sie Maruchk, denn sie allein haben den Schweiß des ersten Kampfes und das Blut der ersten Wunde getrunken. Und darum können sie allein mit der Macht ihres eigenen Blutes neues Leben schaffen.*

*Viele Götter waren es, die in jener Stunde geboren wurden. Takhairrach** war einer von ihnen, und obgleich sein Blut jung war, war er doch alt im Geiste. Darum vermochte er vor den anderen Göttern die Quelle der verströmenden Lebensmacht zu erkennen. Und da weder Erz, Stein noch Holz waren am Anbeginn der Welt, formte er sich eine Waffe aus schierem Licht. Er schwang die gleißende Klinge wie eine Klaue, und mit 12 mal 20 Hieben drang er damit in die Brust des sterbenden Häuptlings ein, bis das Herz zuckend vor ihm lag. Er riss es heraus, und ein Beben lief durch den Leib des Besiegten, als er es zerteilte und verschlang. Doch das Herz zuckt und blutet bis heute, und Takhairrach konnte nicht alles Blut trinken, das es in Unmengen vergoss. Darum floss viel vom Blut der zweiten Wunde in die Welt. Und so sind auch manche jüngeren Geschöpfe mit der Macht des Blutes gesegnet, obwohl ihr Blut von minderer Macht ist als jenes der ersten Wunde. Darum können sie keine neuen Geschöpfe erschaffen und werden Ai'Maruchk*** genannt.«*

—aus einer Erzählung von Sharraz Sichelklaue, Tairach-Priester der Orichai

Die Orks hatten sich in den Zeiten des Reichs von Tarrakvash weit über den Kontinent ausgebreitet. So waren sie im gesamten Norden zu einem starken Volk gewachsen, das immer weiter nach Süden drängte – wo zu dieser Zeit die Echsenrassen Aventurien beherrschten. In Ostaventurien breiteten sich die Orks hinunter bis ins heutige Tobrien aus, im Westen stießen sie bis in die Regionen am Großen Fluss vor. Allerdings besiedelten sie keine festen Orte, sondern lebten vermutlich nomadisierend und ohne großen Zusammenschluss. Auch deshalb liegt nahe, dass die Hochkultur von Tarrakvash in jenen Jahrtausenden erst am Anfang stand, den gesamten Kontinent zu erobern.

Doch dazu sollte es nicht mehr kommen, denn die Orks wurden die vermutlich ältesten Zeugen der großen Eiszeit, die **um 36000 v.BF** den aventurischen Norden heimsuchte. Das Ereignis, das den vorzeitlichen Beginn des orkischen Kalenders darstellt, nennen die Schamanen *Turimoch Takhairrakhi*, die *Endlose Nacht des Blutenden Mondes*, in der den Legenden nach der Gott Takhairrach von seinem Sohn Brazoragh getötet und zu Tairach wurde. Die Mythen berichten gleichsam von einem langen Krieg gegen geschuppte Völker und einer anschließenden Zeit der Düsternis, die viele Tage währte und in der Kälte und Eis die Erste Welt – *Tarrakvash* – heimsuchten. Tatsächlich hatte damals der Gottdrache *Pyrdacor* in einem epochalen Ritual versucht, die Gestalt des Kontinents zu verändern. Diese Katastrophe muss die damalige Hochkultur der Orks inmitten ihrer Entfaltung vollständig in den Untergang gerissen haben – und es mag nur der Zähigkeit der Rasse zu verdanken sein, dass sie zu diesem Zeitpunkt nicht vollständig ausgelöscht wurde.

Unter dem Schein des Roten Mondes, so die Legenden weiter, wurden die überlebenden, stärkeren Orks von einem von Brazoragh gesandten Krieger in eine neue Heimat von weiter Steppe und kühlen Bergen geführt – *Khazarrach*, die Zweite Welt – von wo aus sie dereinst die Dritte Welt, *Mochthrovak*, erobern sollen ...

*) Maruchk: Götter; eigentlich: erste oder früheste Anführer;
) Takhairrach: 'der als erster das Blut trank'; *) Ai'Maruchk: 'Nicht-Götter'

Die Ursprünge des orkischen Kalenders

Zwei Jahrtausende – also Große Jahre – liegen nach orkischer Zeitrechnung zwischen heute und der *Endlosen Nacht des blutenden Mondes*. Dies bedeutet in der Tat, dass die Ursprünge dieses Kalenders fast 37.000 Jahre (nach mittelländischer Zeitrechnung) zurück in der Vergangenheit liegen. Ein Zeitraum, der selbst den meisten menschlichen Gelehrten unvorstellbar erscheint.

Der exakte Beginn des Orkenkalenders allerdings kann nicht ohne weiteres errechnet werden; nur die Schamanen Tairachs finden sich zurecht in den verklausulierten Legenden und bewahren das Wissen um Abweichungen vom Lauf des Mondkalenders. Untereinander erzählen sie von Nächten, in denen der Sternenhimmel in Aufruhr war, von Mondfinsternissen, die mehrere Nächte angedauert haben oder gar unterblieben sind, von aufeinanderfolgenden Nächten, die nicht durch Tageslicht unterbrochen wurden, oder von Tagen, in denen die Sonne nicht unterging und der Mond nicht aufstieg. Ereignisse, die auch im Mondkalender Berücksichtigung fanden. Mehr zum Orkischen Mondkalender finden Sie auf Seite 102.

In diesen Zeiten größter Entbehrung und Naturgewalten konnten nur die stärksten und zähesten Orks die nächsten Jahrtausende überleben. Die Traditionen ihrer Vorfahren hatten sie verloren, das Leben war bestimmt von Hunger, Tod und brutalem Überleben. Vielleicht unter der Führung des ersten *Aikar Brazoraghs* – des Gesandten des neuen Gottes des Krieges und des Kampfes – behaupteten sich die letzten Orks gegen alle kommenden Widrigkeiten. Nicht nur in den Überlieferungen war deshalb auch der alte Gott Takhairrach "ins Eis gegangen" (verblieben in der Vergangenheit, der Zeit vor der Katastrophe, verbannt in eine Totenwelt ohne (große) Veränderungen), während Brazoragh der Gott der neuen Zeit und des Überlebens im Hier und Jetzt werden musste.

In ihrem letzten Refugium, dem Orkland, erstarkten die Orks in den kommenden Jahrtausenden unter dem Banner Brazoraghs erneut und begannen vor dort aus, wieder größere Lebensräume im vor allem vom Volk der Goblins bewohnten Nordaventurien zu erschließen. In der *Schlacht des Mondfeuers* gelang es den Orks, die zahlenmäßig überlegenen 'Rotpelze' im Svellttal zurückzuwerfen. Aus den Knochen der erschlagenen Feinde türmten die Sieger den Legenden nach einen so hohen Feuerberg auf, dass der Mond selbst in Flammen geriet und fünf Nächte lodernd am Himmel stand. Von dieser Macht beeindruckt, sollen sich die Goblins den Orks unterworfen haben, sodass beide Völker in den kommenden Jahrtausenden den Norden des Kontinents – von der Region der heutigen Königreiche Nostria und Andergast über die Salamandersteine bis hinein ins Bornland – dominierten.

In den Hohen Norden mit seinem ewigen Eis wie auch zu den südlich gelegenen Grenzen der Echsenreiche drangen die Orks jedoch zu jener Zeit nicht vor – von vereinzelten wagemutigen oder ausgestoßenen Kriegern einmal abgesehen. Doch eine neue bedrohliche Macht entstand in jener Zeit mitten in den eroberten Lebensräumen ...

Feinde aus Licht und Dunkelheit

Etwa **um 9000 v.BF** waren Orks und Goblins, aber auch Trolle immer tiefer in die Wälder der Salamandersteine vorgedrungen – und bedrohten *Sala Mandra*, die Heimstatt der Lichtelfen. Unter Führung des Alten Elfen *Simia der-aus-dem-Licht-trat* stiegen nun bald viele hundert machtvolle Magie wirkende Elfen hinab in die Ebenen, den großen Flüssen folgend, und drangen tief in die Kulturbereiche der 'Wildhaarigen' (wie sie die Orks und Goblins nannten) ein: zum Nordufer des Neunaugensees um das heutige Donnerbach und dem gewaltigen Donnerbachfall, ins östliche Svellttal, zum Einhorngras, zum Unterlauf des Oblomons und in die Grüne Ebene. Sie errichteten Wachtürme, magische Wälder und ab etwa **8200 v.BF** auch die ersten altelfischen Ansiedlungen am Lorsol und am Mandlaril.

Über einen Zeitraum von etwa zwei Jahrtausenden fochten die Orks verlustreiche Kämpfe gegen die machtvollen Elfen – wenngleich auch Legenden wie die des riesigen Ork-Schamanen *Gruschar Knochenfresser* überliefert sind, wonach dieser mit Tairachs Hilfe einen Sternenregen auf Simias Elfenheer hatten niedergehen lassen und so einen entscheidenden Sieg errang. (In elfischen Legenden wird interessanterweise von einem Sieg der Hochelfen berichtet.)

Die Kriege der Orks, Blauen Mahre, Spinnen und Waldschrate gegen die Elfen fanden einen vorläufigen Höhepunkt **um 7630 v.BF**. Simia selbst soll die Steppe nahe des Flusses Svellt in das heutige Ödenmoor verwandelt und einen Bannzauber gewoben haben, der es insbesondere den Orks des Orklands unmöglich machen sollte, jemals wieder daraus zu entkommen. Am Ende dieses ersten Vorstoßes hatten die aufblühenden Hochelfen die Salamandersteine und die angrenzenden Ebenen fest in ihrer Hand.

Irgendwann gelang es den Tairach-Schamanen, gegen die machtvolle Magie der Hochelfen vorzugehen – die nächsten Jahrtausende blieben geprägt von einem beständigen kriegerischen Aufeinandertreffen der beiden Rassen. So überrannten **um 7200 v.BF** Orks, Oger und Trolle die Wachtbastionen des hochelfischen Reiches, während **um 7000 v.BF** eine Geisterschlacht im Südwesten der Salamandersteine stattgefunden haben muss, aus der der undurchdringliche *Firnwald-*

Die Goldene Stadt Umrazim

Im Jahr **3072 v.BF** erschütterte der *Tag des Zorns* die Zwergenstadt Xorlosch im Eisenwald. Viele Zwergenstämme wanderten in den Jahren danach aus, verstreuten sich in Aventurien und schufen sich neue Heimstätten. Die *Kinder Aboralms* zogen **um 3070 v.BF** nordwärts in die baumleere Einöde des Orklands. Dort errichteten sie unter Führung von *Alberik Sohn des Arthag* die legendäre Zwergenbinge und 'Goldene Stadt' Umrazim. Unzählige Minen und Stollen trieben sie in die Berge des Firunswalles, und mit einem wundersamen Artefakt, dem *Goldauge*, konnten sie tief in die Erde blicken und die verborgenen Schätze Angroschs finden.

Umrazim wurde zu einem machtvollen Bollwerk inmitten des Orklands. Versuche gieriger Ork-Häuptlinge, die Stadt zu erobern, scheiterten allesamt. Und nicht nur das: Die Zwerge versklavten – so heißt es – Tausende gefangene Orks und ließen sie in den düsteren und gefährlichen Minen schürfen. Auch wurden weitere Siedlungen außerhalb des Orklands errichtet (wie beim heutigen Tjolmar). Über viele Jahrhunderte war Umrazim der Fluch der Orks des nördlichen Orklands, gleichzeitig aber wundervolle und machtvolle Herrscherstadt jenseits aller orkischen Vorstellungskraft.

Doch **um 2200 v.BF** endete die goldene Zeit Umrazims: Die orkischen Sklaven erhoben sich zu Tausenden, unterstützt von den umliegenden Orkstämmen der Steppe. Die allermeisten Zwerge wurden in dem Massaker erschlagen, zerstückelt, verbrannt oder in die tiefen Minenschächte gestürzt. Umrazim ging in Flammen auf und wurde vollkommen zerstört. Bergkönig *Ardorag* brachte sich in seiner Verzweiflung selbst Angrosch als Opfer dar. Die Schätze der Stadt gingen verloren oder wurden von den Häuptlingen ins ganze Orkland zerstreut. Das Erbe der Zwerge aber war neben technischen Errungenschaften in Bergbau und Schmiedehandwerk auch die Verehrung Angroschs, den die Orks in Form des Schmiedegottes Gravesh übernahmen.

Mehr zum Geheimnis von Umrazim und den Tiefzwergen finden Sie auf Seite 168ff. (168 A)

wo-Knochen-wachsen hervorging. Das Hochelfen-Reich reichte **um 5500 v.BF** bis in die Ebene des Svellts, wo sie mit Einhörnern Wacht gegen Orks und andere 'wilde Rassen' hielten. Vielleicht entstand seinerzeit die Abneigung der Einhörner gegenüber Minotauren.

Legenden berichten in der Zeit **zwischen 5100 und 5000 v.BF** von einem großen Krieg der Hochelfen gegen Namenlose Horden, die unter der Führung von *Maruk-Methai* aus dem Riesland nach Aventurien gekommen sein sollen. Diesen Heeren sollen neben Blauen Mahren, formlosen Geisterkriegern und mächtigen Riesen auch "schwarze Orks" angehört haben. Es steht zu vermuten, dass es sich dabei um fremde oder aber verderbte Orks handelte, die auch in keinem Kontakt zu den Orks im Orkland und Westaventurien standen.

In orkischen Legenden heißt es von diesen 'schwarzen Orks', dass sie auf der Suche nach Tairach in die Totenwelt gestiegen waren, dort aber von einer schwarzen Finsternis verderbt worden waren. Andere Quellen nennen gar einige Namen wie die der Heerführer *Zazzar Rosch* und *Tarrak Gun*, die "aus dem Land des ewigen Eises" gekommen sein sollen und "mit sich Tausende Schwarzhäute führten". Es bleibt auch offen, ob es sich um die lang verschollen geglaubten Überlebenden der Hochkultur von Tarrakvash gehandelt habe könnte.

Eine der letzten Entscheidungsschlachten gegen die Namenlose Invasion fand am Rand der Rorwhed statt – und bis heute ist das Gebiet astral auffällig und gezeichnet von den Mächten, die hier Hochelfen und Namenlose Horden einst gegeneinander warfen.

In diese Zeiten fällt auch das Wirken des "einäugigen Wanderers" *Torrasch Nachtpelz*, der bis heute als ein "wahrer Aikar Brazoragh" zu gelten hat. Es ist unbewiesen, ob er einst mit den 'schwarzen Orks' aus dem Osten gekommen war oder ob er tatsächlich aus dem Orkland stammte. Es heißt jedoch, dass er nicht nur die wachenden Greifen von Jarrinar erschlug, den legendären 'Oger-König' *Ummp* im Zweikampf bezwang und bei seinem Vorstoß ins Hochelfenreich den 'Schwertfürsten des Shin-Xirirt' vernichtete (was dessen Kult in Aventurien auf Jahrtausende vernichtete), sondern dass er auch die abgeschlagenen Köpfe der Schwarzork-Heerführer um seinen Hals trug. Unter Torraschs Führung erstarkten die Orks des Orklands wie seit Jahrtausenden nicht mehr – und erst seine Entführung durch achtzehn Meisterzauberer der Hochelfen fernab von Aventurien ließ sein Orkenreich nach fast drei Jahrhunderten der Herrschaft zusammenbrechen.

Um 4500 v.BF wurden die Orks in blutigen Kriegen auch aus dem Tal des Großen Flusses vertrieben. Selbst unter alten Tairach-Schamanen hält sich sogar beständig die Legende, dass die Hochelfen (vermutlich **um 4100 v.BF**) mitten in der Orkschädelsteppe die Stadt *Darialya*, ein mächtiges Festungsbollwerk, errichtet hatten. Bis heute aber wurden keine Spuren dieses mythischen Bauwerk gefunden.

Doch **um 3950 v.BF** begann das Hochelfenreich an Namenlosem Wirken und der eigenen Hybris zu zerfallen. Die Orks drangen – in Begleitung von Goblins, Ogern und Trollen – wieder weiter nach Osten vor und beteiligten sich in den nächsten zwei Jahrtausenden immer wieder an der vom Namenlosen geführten Vernichtung der hochelfischen Städte. Selbst an der Entscheidungsschlacht am Totenmoor (im Norden des heutigen Bornlands) **um 2250 v.BF** waren Orks an der Niederschlagung des letzten großen nordaventurischen Hochelfen-Heers als Fußvolk größerer Herren beteiligt. Es heißt, die Plünderungen jener Zeit waren die Grundlage für den später legendären Orkenhort – einem Berg aus dem Reichtum vernichteter Gegner und Kulturen.

Ein Volk in ewigem Überlebenskampf

Ausbreitung und Herrschaft

Mit dem Ende des *Zweiten Drachenkriegs* **um 2100 v.BF** waren Hochelfen- und Echsenreiche gleichermaßen zerschlagen. Einige echsische Überlebende flohen zu dieser Zeit in das für sie besonders lebensfeindliche Orkland, und es mag einer Gnade ihrer lebensspendenden Göttin zuzuschreiben zu sein, dass sie sich dem Klima anpassten.

Innerhalb weniger Jahrhunderte eroberten die Orks von ihrer Heimat aus neue Lebensräume für sich. Widerstand stellte sich ihnen diesmal kaum entgegen. Überlieferte Konflikte **zwischen 1800 und 1000 v.BF** gibt es nur von den Siedlungsgebieten am Großen Fluss, wo die Orks von auelfischen Kriegern und Zauberwebern zurückgeschlagen wurden – und an den Küsten östlich des Orklands: Die Hjaldinger (die Vorfahren der Thorwaler), die **1626 v.BF** beim heutigen Olport an Land gingen und ihre erste Siedlung errichteten, wagten sich auf Grund der Orks über viele Jahrhunderte nicht tief ins Binnenland – von Reisen oder Expeditionen ins Hinterland ist jedenfalls kaum etwas bis heute überliefert. Immerhin aber erwähnt der 87te Sang des berühmten *Jurgalieds* vermutlich erstmals die Orks aus menschlicher Sicht:

»Im Binnenland lauerten viele Gefahren -
wo gewaltige Berge streben empor
so mancher Sohn Hjaldings sein Leben verlor
an Riesen und schwarzpelzige Scharen.«

Für die Orks jener Zeit waren die Neuankömmlinge (ebenso wie die güldenländischen Flüchtlinge, die **1482 v.BF** an der Mündung des Yaquirs im Lieblichen Feld Aventurien erreicht hatten) letztendlich nur ein weiteres "Volk der Blankhäute", wie schon die Nivesen der Vorzeit (auf die vermutlich auch die Feindschaft zwischen Orks und Wölfen zurückgeführt werden kann) oder die Echsen und Elfen aus Pyrdacors Reich.

Als **1420 v.BF.** ein Basilisk die Stämme des zentralen Orklandes bedrohte, wurde er von drei Kriegern bezwungen, sein noch immer pochendes Herz von Schamanen verborgen.

Um 1380 v.BF waren aus dem Süden die tulamidischen Al'Hani-Sippen der *Gajka*, *Nunnur* und *Serach* geflohen und hatten unter anderem in Teshkalien in Andergast mehrere Siedlungsversuche unternommen. Gewisse halbvergessene Sagen ihrer Nachfahren (den heutigen Norbarden) berichten zwar von einer Zeit, als die drei Sippen ein beachtliches 'Reich' im Orkland gegründet hatten und sich erbitterte Kämpfe mit den damals ebenfalls mächtigeren Echsenmenschen lieferten. Solche Überlieferungen passen jedoch so wenig zu dem, was sonst über das Orkland der damaligen Zeit bekannt ist, dass diese Behauptungen skeptisch betrachtet werden sollten.

Hohe Rundtürme aus Stein zum Schutz gegen die 'Schwarzpelze' und die Bündnisse zwischen den Al'Hani und den Hjaldingern sind allerdings Belege, dass die Orks spätestens zu dieser Zeit die Menschen als dauerhafte Eindringlinge und Konkurrenten im Kampf um Siedlungsgebiete wahrgenommen hatten. Auch drangen wenig später die Gjalskaländer weiter im Norden in von Orks besetzte Gegenden ein. Zu dieser Zeit mögen die Orks auch im heutigen Garetien und Almada auf die Vorfahren der Ferkinas gestoßen sein. Bis heute haben sich so orkische kulturelle Einflüsse wie Viehzucht, Patriarchat und die Anbetung von Stiergottheiten wie Ras'Ragh oder Ras-ar-Ragh bei den Ferkinas erhalten.

Wenn die alten Tairach-Schamanen von den Kämpfen der Vorfahren gegen die Hochelfen erzählten, dann waren dies stets Warnung an die neuen orkischen Kriegergenerationen, die Blankhäutigen niemals zu unterschätzen und sie besser zu erschlagen, bevor sie ihren harten Stahl zücken oder ihre verderbliche Magie wirken konnten.

Die Expansion der Bosparaner und die Unterwerfung der Orks

Obwohl sich die Orks weit über Aventuriens verbreitet hatten, gab es in jenen Zeiten keinen Führer, der ein großes Orkreich hätte errichten können. Nur noch in Legenden war von einem übermächtigen 'Aikar Brazoragh' zu hören, der einst kommen und das Volk der Orks zu den Herrschern über die Welt machen würde.

So hatten sich bis zum Ende des **10. Jahrhunderts v.BF** die Hjaldinger und Norbarden an den nordwestlichen Küsten (mit den wichtigen Hafenstädten Olport, Vidsand und Prem) ausgebreitet, während die Bosparaner (benannt nach der **991 v.BF** gegründeten Hauptstadt Bosparan am Yaquir) im gleichen Zeitraum mit der Gründung von Punin (881 v.BF) oder Gareth (876 v.BF) auch Siedlungen tief im Binnenland – den sogenannten Nordmarken (nicht zu verwechseln mit dem gleichnamigen heutigen Herzogtum) – errichtet hatten.

Mit den Expeditionen Admiral *Sanins* ab **880 v.BF** drangen viele bosparanische Siedler ins albernische Binnenland und die davon östlich gelegenen Gebiete vor. Die Orks (und in ihrem Gefolge auch immer wieder die Goblins) standen nun dauerhaft mit menschlichen Siedlern in Konflikt. Doch die überlegene Waffentechnik der Neuankömmlinge sowie die für Schwarzpelze tödlichen Menschenkrankheiten zwangen die Orks bald zum Rückzug. Und selbst die verlustreichen *Trollkriege* (**873-856 v.BF**) oder die völlige Zerstörung Gareths im *Ersten Zug der Oger* im Jahr **871 v.BF** konnten die Bosparaner nicht dauerhaft aufhalten. Insbesondere in den Nordmarken wurden die Orks nicht nur erschlagen oder vertrieben, sondern gerieten in Sklaverei, um unter schwersten Bedingungen die Äcker für ihre menschlichen Herren zu bestellen oder in tiefe Bergwerke hinabzusteigen.

Die Geschichte der Orks im Orkland in dieser Zeit bestand vor allem aus endlosen Stammeskriegen, bei denen ganze Sippen und Stämme untergingen oder neu entstanden, ohne dass sich am Gesamtbild viel änderte. Im Gegenteil: Durch interne Zwiste geschwächt waren die Orks kaum geeint, um gegen die gut ausgerüsteten Heere des Bosparanischen Reichs zu bestehen. Mit der Gründung der Stadt Saljeth (dem heutigen Greifenfurt) südlich des Finsterkamms war es den Bosparaner Legionen **707 v.BF** schließlich sogar gelungen, eines der bedeutendsten Tairach-Heiligtümer dauerhaft zu erobern.

Der Aufstand der Orksklaven

Den Siedlern der Nordmarken galten die Schwarzpelze als schwächlich und ungefährlich. Wohl hatten manche auch von einem weiten Land im Norden gehört, wo die Orks zu Zehntausenden leben sollten, doch man schenkte derlei Gerüchten wenig Glauben – bis zu dem Tag, an dem die Schwarzpelze aufbegehrten: Wie auf ein geheimes Kommando hin erhoben sich im Jahre **706 v.BF** sämtliche versklavten Orks des Nordwestens zu einem heftigen und äußerst blutigen Aufstand gegen die Menschen. Zudem fielen Horden weiterer Orks aus dem Orkland über die Nordmarken (von Albernia über den Kosch bis hinunter nach Windhag), Nostria und Andergast her und machten ihren Anführer *Kurrzug* zum 'Könik'.

Ohne organisierte Führung gelang es den Bosparanern nicht, die Schwarzpelze zurückzuschlagen und die menschlichen Siedlungen zu retten. Der Schwerpunkt des Aufstandes lag in den nordwestlichen Nordmarken, in Albernia: Die noch junge Stadt Tommelsfurt wurde restlos zerstört, alle Einwohner massakriert. Ein ähnliches Schicksal widerfuhr Honingen. Allein Havena fiel den Orks wegen seiner Lage erst in die Hände, nachdem deren rasender Blutdurst ein wenig abgekühlt war: Statt die Havener niederzumetzeln, machten sie diese zu Sklaven des neuen 'Ork-Königreiches', dessen Hauptstadt die Siedlung am Flussdelta werden sollte.

Nach vier blutigen Herrschermonaten wütete jedoch eine verheerende Seuche in der Stadt, der *Karmesin*, und raffte die Havener Orks wie Fliegen dahin. Dies hatte zur Folge, dass sich auch im übrigen Gebiet die Menschen erhoben, um die barbarische Herrschaft der Orks abzuschütteln. Albernia wurde befreit, die letzten Orks starben bei dem Versuch, ihr Heiligtum im albernischen Gundelwald zu verteidigen. Das dort verborgene Opfermesser Tairachs, die Klinge *Largresh*, ging in den Ruinen verloren. Einige Schwarzpelze flohen in die Windhagberge, wo ihre Nachfahren bis in die Gegenwart als Räuberbanden leben.

Die Orks in den Dunklen Zeiten

Als nach der *Ersten Dämonenschlacht* **568 v.BF** das riesige Bosparanische Reich in düstere Zeiten steuerte, sahen die Orks ihre große Stunde gekommen. Noch im gleichen Jahr hatten sie damit begonnen, sich in den Ruinen von Gareth anzusiedeln. Ihr Häuptling ernannte sich zum 'König der Garether', und seine Sippe sollte hier viele Jahrzehnte über die eingeschüchterten 'Blankhäute' herrschen. Sie machten selbst vor Geweihten nicht halt, wie das Schicksal der späteren Praios-Heiligen *Lechmin von Weiseprein* illustriert, die im von Orks besetzten Gareth zu Tode kam. Ebenfalls 568 v.BF überrannten die im Schatten der Orks ebenfalls zahlreich gewordenen Goblinhorden unter Führung der Schamanin *Orvazz* die Stadt Ragath.

Mit dem Tod des Blutkaisers *Fran-Horas* begannen **564 v.BF** die Dunklen Zeiten des Bosparanischen Reichs. Dem Dämonenherrscher folgte *Olruk-Horas* auf den Thron, der damit die kurze Epoche der Olrukiden begründete. Nicht wenige Gerüchte halten sich bis heute, dass mit jenem 'Olruk' und seinem Nachfolger orkische Herrscher den Thron in Bosparan bestiegen hatten, doch haben kaum Dokumente aus jener Zeit bis heute überlebt, um diese Vermutung auch zu bestätigen.

Überall in den Mittellanden fielen große Horden und Heere von Orks und Goblins ein und steckten sich zum Teil gewaltige Gebiete ab. Die Menschen wurden gejagt und versklavt. In Ferdok und anderen Städten des Koschs und Albernias übernahmen Stammeshäuptlinge mit ihren Kriegern und den machtvollen Tairach-Schamanen die Herrschaft.

Nur vereinzelt stellte sich den Orks Widerstand entgegen. Angbar und viele kleine zwergische Ansiedlungen im Angbarer Land wurden unter dem Hügelzwergen-König *Burosch Orkenzehe* und seinen Nachfolgern zu versteckten Bastionen, an denen sich die Orks die Zähne ausbeißen sollten – wenn sie sie überhaupt aufzuspüren vermochten. Andernorts suchten die Menschen Schutz in den Gebirgen, wo oft allerdings die dort lebenden Goblins vertrieben werden mussten. Die Enklave Wengenholm im nördlichen Kosch wurde nicht zuletzt durch die Errichtung der *Angenburg* **560 v.BF** zu einem Zufluchtsort und Sammelpunkt für die entlaufenen Sklaven und vertriebenen Bauern aus Garetien und dem Kosch, die gemeinsam den *Schwurbund von Wengenholm* schlossen.

Die erste Besiedlung des Svelltlands

Wagemutige Thorwaler, die sich mit ihren Schiffen ins Nordmeer gewagt hatten und die nördlichen Küsten Aventuriens erkundeten, hatten bereits im Jahr **608 v.BF** an der Mündung des Kvills die Siedlung Hjalmeford gegründet (dort, wo später die Stadt Riva entstehen sollte). Im Jahr **517 v.BF** fuhr ein Verband von Drachenschiffen den Svellt hinauf bis an jene Stelle, an der das heutige Lowangen liegt. Im Zuge dieser Unternehmung wurde auch eine alte Zwergenstadt (vermutlich aus der Zeit Umrazims) unter dem Namen Tjolmar neu besiedelt. Die Erschließung des Svelltlandes hatte begonnen.

Der Erste Orkensturm und der *Pakt von Saljeth*

Siehe hierzu auch die Karte **Erster Orkensturm** auf Seite 188.

Trotz der neuen Macht der Orks in den Dunklen Zeiten gelang es ihnen erst zum Ende dieser Epoche, ein eigenes Reich zu errichten. Alte Prophezeiungen von einem 'Großen Plan' und einem großen Khurkach mit dem Namen 'Blutfaust' wurden etwa seit der **Mitte des vierten Jahrhunderts v.BF** unter den Schamanen und ihren Stämmen erzählt und ließen manchen Ork-Häuptling nach Höherem streben (siehe auch den Roman **Hohenhag**, 2007).

Im Zentrum jener mystischen Bewegung aber stand der junge Ghorinchai *Nargazz Blutfaust*. Er war Schüler des machtvollen Tairach-

Schamanen *Assai Riak Burchai* gewesen, der den wilden Krieger in viele Geheimnisse Tairachs eingewiesen hatte. Von Assai Riak Burchai selbst heißt es, dass er in Visionen weit in die Vergangenheit und Zukunft hatte schauen können und mit Nargazz Blutfaust sowohl Kenntnisse aus der Vorzeit der Orks als auch über die prophezeite Ankunft eines von Brazoragh erwählten Streiters – dem 'Aikar Brazoragh' – teilte. Die alten Prophezeiungen ließen Nargazz glauben, er wäre der künftige Auserwählte. So erklärte er sich bald, nachdem er Häuptling über die Ghorinchai geworden war, selbst zum Erwählten Brazoraghs. Mit dieser Hybris und dem Erlangen der legendären Tairach-Keule *Xarvlesh* ('Fleischreißer') gelang es ihm auch, die Orkstämme unter sich zu einen und sie als eine Art orkischer 'Hochkönig' zu einem Angriff auf das daniederliegende Kaiserreich zu führen. Assai Riak Burchai aber wandte sich zornig von seinem einstigen Schüler ab und prophezeite ihm einen schrecklichen Tod.

Der *Erste Orkensturm* begann **257 v.BF** zunächst mit der Belagerung Andergasts. Das Fürstentum südlich des Orklands wurde jedoch verschont, nachdem die Menschen mit den Orks einen Friedensvertrag hatten aushandeln können, der bis heute immer wieder erneuert wird.

So fielen die Orks im Jahr **253 v.BF** im Norden des Reiches ein und sandten ihre Heere gegen die nördlichen Provinzen. Schnell eroberte die Streitmacht des Hochkönigs Baliho, damals die nördlichste Stadt des Reiches. Herzog *Miron von Baliho* fiel im Kampf gegen die Schwarzpelze, und Nargazz Blutfaust ernannte sich nach dem Sieg im Praios-Tempel der Stadt zum 'Könik des Nortreisches'. Erst in der *Schlacht bei Wehrheim* **250 v.BF** wurden die Orks von den Truppen der Menschen gestoppt. Für eine Rückeroberung der verlorenen Gebiete reichte deren Kraft jedoch nicht mehr aus. So blieb der Norden des Reiches weiterhin größtenteils ungeschützt. Im gleichen Jahr gelang es den Orks, Saljeth (das heutige Greifenfurt) zu erstürmen und ihren alten, vor 2.000 Jahren gegründeten Kultplatz wieder in Besitz zu nehmen. Sie ließen sich dort nieder und errichteten auf den Ruinen der Stadt das größte Tairach-Heiligtum außerhalb des Orklands. Plündergut von heute unschätzbarem Wert soll damals bei jenen Raubzügen in Dutzenden Karawanen zum Orkenhort im Orkland verschleppt worden sein.

Selbst, als es Graf *Nasildir von Trallop* im Jahr **247 v.BF** gelang, einen Angriff der Orks unter Führung von Nargazz Blutfaust abzuwenden und der Ork-Hochkönig dabei überraschend den Tod fand, bedeutete dies nicht das Ende der orkischen Schreckensherrschaft. Seinen Nachfolgern gelang es, die Grenzen des Orkkönigreichs nach Süden bis vor Wehrheim und nach Norden bis an den Golf von Riva auszudehnen. Im Jahr **207 v.BF** kam es so zu einem heftigen Krieg zwischen Orks und Nivesen in den Brinasker Marschen, in dessen Verlauf es dem Nivesen-Schamanen *Jukuk* jedoch gelang, eine ganze Streitmacht der Schwarzpelze mit Hilfe von Bibern zu vernichten. Dagegen wurde das prosperierende Hjalmeford an der Kvill-Mündung im Jahr **154 v.BF** von umherziehenden Orkstämmen niedergebrannt und völlig zerstört.

Mit der Thronbesteigung des *Brigon-Horas* im Jahr 162 v.BF waren die *Dunklen Zeiten* des Bosparanischen Reichs beendet, und neue Ordnung und neuer Mut machten sich unter den Menschen breit. Für die Orks bedeutete dies vor allem auch ein neues Erstarken des Feindes, der bestrebt war, alte Siedlungsgebiete zurückzugewinnen. Unterstützung erhielten die Menschen dabei von den Elfen und den Zwergen, die sich ebenfalls gemeinsam der orkischen Bedrohung entgegenstellten. **141 v.BF** gelang es mit den vereinigten Streitmächten des zwergischen Hochkönigs *Ramoxosch III.*, des 'Elfenkönigs' *Tasilla Abendglanz* und der Weidener Gräfin *Dyrada von Trallop*, ein nördlich des heutigen Greifenfurts lagerndes, 2.000-köpfiges Orkheer in der *Schlacht von Saljeth* vernichtend zu schlagen. Auslöser war ein Aufstand der menschlichen Sklaven Saljeths gewesen, die durch das Auftauchen des Greifen *Scraan* Mut gefasst hatten. Dem Greif gelang es auch unter Aufgabe seines Lebens, das Orkheiligtum zu versiegeln und die Keule *Xarvlesh* dort zu begraben.

Die Sekte der 'Schnitter'

Die Gründung der ketzerischen 'Schnitter', einem blutrünstigen, den Orkgöttern huldigenden Geheimkult, fällt ebenfalls in die *Dunklen Zeiten*. Der Männerbund fand irgendwann in den 200 Jahren zwischen **444 v.BF** (Horas-Krönung Kaiser Yarums) und **253 v.BF** (Eroberung Balihos durch die Orks) zusammen. Damals hielten sich im Reich Dekadenz und Tollheit die Waage. Der Adel belustigte sich an neuen Götzenkulten, und im Kusliker Hesinde-Tempel wurde sogar ein Bildnis des Orkgötzen Brazoragh angebetet. Die Schnitter verehrten später Nargazz Blutfaust als Heiligen, predigten dessen Todesfluch und überzogen vor allem Weiden mit Terror. Die Rondra-Kirche, später die Priesterkaiser, zwangen die Schnitter in den Untergrund, aus dem sie bis heute jedoch noch mancherorts tätig sind.

Alte Orkheiligtümer im Golf von Riva

Ohne weitere Vorwarnung traf am **28. Boron 247** eine Jahrhundertwelle den Golf von Riva, spülte Meereswesen weit ins Land, zerstörte die Stadt Swelt westlich von Enqui vollständig und legte lange verborgene Orkheiligtümer frei. Zudem veränderte die Katastrophe die Küstenlinien des Golfs von Riva. Eine damals ausgesandte Expedition, die den Ursprung dieser Welle finden sollte, kehrte nie zurück. So ist bis heute unbekannt, aus welcher Zeit diese im wahrsten Sinne des Wortes "an die Oberfläche gespülten" Orkheiligtümer tatsächlich stammten. Möglich ist, dass es sich um Relikte aus der Zeit der vorzeitlichen *Hochkultur von Tarrakvash* handelt, die noch so manches Mysterium bewahrt haben.

Mit der Befreiung Saljeths war sowohl der Untergang des orkischen Nordreiches als auch des Stammes der Ghorinchai besiegelt – letztere tauchten nur noch hin und wieder als heimatlose Wegelagerer auf. Im **Rahja 141 v.BF** und als Reaktion auf ihren gemeinsamen Sieg schlossen Zwerge und Elfen den *Pakt von Saljeth*, in dem die beiden Völker ihre gegenseitigen Rechte und Pflichten definierten.

Im Jahr **135 v.BF** gründeten die Menschen auf den Trümmern von Saljeth die neue Stadt Greifenfurt – und besiedelten damit abermals den uralten orkischen Kultplatz. Unter Kaiser *Murak-Horas* und dem 'Elfenkönig' *Asralion Sommertau* gelang schließlich im Jahr **54 v.BF** die Vertreibung der Orks aus allen nördlichen Provinzen des Reiches. **27 v.BF** wurden die Orks durch ein vereinigtes Heer aus Menschen und Elfen sogar bis über den Finsterkamm zurückgedrängt.

Das orkische Nordreich hatte aufgehört zu existierten. Die Orks waren stark dezimiert worden und mussten sich für die nächsten Jahre im Orkland selbst behaupten. Denn die Menschen drängten auch bald in dieses unwirtliche Gebiet.

Siedlungsvorstöße an Bodir und Svellt

Siehe hierzu auch die Karte **Erstbesiedlung des Svellttals** auf S. 189.

Ab **298** begannen Mittelreicher und Thorwaler gemeinsam mit der Besiedlung des Bodirtals. In mehreren Schlachten in der Orkschädelsteppe wurden die Zholochai-Orks – die hier jahrelang die Siedler aus dem Mittelreich und Thorwal terrorisiert hatten – aus ihrem Stammesgebiet vertrieben. Einem kaiserlich-thorwalsch-andergastischen Heer gelang es schließlich, tief ins Orkland vorzustoßen. Längs des Bodirs wurden zahlreiche Festungen errichtet, die den Siedlern Zuflucht bieten und das gewonnene Land sichern helfen sollten. (In Gareth gab es sogar Pläne, die Thorwaler zu friedlichen Bauern umzuerziehen und im Landesinnern anzusiedeln.)

308 erfolgte am östlichen Ende des Bodirstiegs – und bereits fern der zivilisierten Gebiete – die bis heute bewundernswerte Gründung der Festungsstadt Myrburg (dem späteren Phexcaer), benannt nach

der ersten Kommandantin *Talia Myr*. Hin und wieder zogen – fast schüchtern – Orks in die Nähe des steinernen Bollwerks, aber fast immer begnügten sie sich damit, die mächtigen Mauern zu bestaunen oder ein paar Flüche zu den Zinnen hinaufzukrächzen. Myrburg wurde bald das Herz einer stetig wachsenden Siedlerkolonie. Zur Zeit der Priesterkaiser wurde die Stadt sogar **379** zeitweise Sitz des Gouvernements Bodironiens, in dem die praiostreuen Statthalter mit eiserner Knute herrschten.

Während der Priesterkaiserzeit erlebte auch das Svellttal einen großen Zustrom von Flüchtlingen aus dem Mittelreich, die Adels- und Priesterherrschaft hinter sich lassen und ein Leben in Freiheit ohne Stände und Steuern beginnen wollten. Im Jahr **432** wurde an der Mündung des Kvills an der Stelle des vor fast 600 Jahren zerstörten Hjalmefords die Siedlung Riva gegründet. Doch auch ins Binnenland drangen die Menschen immer weiter vor. So gaben Siedler **450** auf einer Insel im Svellt ihrem Dörfchen den Namen 'Lohwangen'. Viele Jahrzehnte später, im Jahr **532**, fand schließlich die offizielle Gründung Lowangens durch Verkündung des selbstgegebenen Stadtrechts statt. Die Stadt sollte schnell das Herz des aufblühenden Svelltlandes werden.

Die Brandovals und das 'Fürstentum Orkenfenn'

Aus der Zeit der Priesterkaiser (**335 bis 465**) stammt die kuriose Geschichte der großen Koscher Adelsfamilie *Brandoval*, die insbesondere der Göttin Peraine nahe stand. Die mildtätigen Grafen waren im Volk sehr beliebt und die vorletzte Gräfin *Perdia Lindengrün* wird in der Region heute noch als Heilige verehrt. Die Priesterkaiser entmachteten die Familie **335**, doch konnten sie die Verehrung beim Volk nicht brechen, um das sich die Brandovals weiterhin als heimliche Grafen kümmerten. **365** verlieh Kaiser *Noralec Praiowar I.* der Familie das Fürstentum Orkenfenn, verbunden mit der Aufgabe, den gerechten Glauben unter die Schwarzpelze zu bringen. Trotz der Gefahren zog die gesamte Familie in das unwirtliche, gefährliche Land – und keiner von ihnen wurde je wieder gesehen. Bis heute hält sich jedoch mancherorts die Sage von einer geheimen 'Zuflucht Orkenfenn', die unentdeckt von allen Orks prosperiere und Schutz vor den Unbilden des Orklands bieten würde.

Der Zweite Orkensturm nach den Magierkriegen

Die *Magierkriege*, die zwischen **590 und 595** die Reiche der Menschen erschütterten, begründeten den Niedergang der mittelländischen Kultur im Norden. Gleichzeitig sammelten sich überall im Orkland verschiedene Stämme und Sippen, deren Kriegszüge heute als der *Zweite Orkensturm* bekannt sind.

So zerstörten die Orks **595** die Feste und Stadt Roremund am Svellt (dort, wo sich heute Tiefhusen befindet). Im Bodirtal brach zuerst der Kontakt zu Myrburg ab, das **597** von Zholochai-Orks und einem wilden Riesen namens *Donnerhaupt* ein halbes Jahr lang belagert wurde. Dann jedoch brach der Riese sein Bündnis mit den Schwarzpelzen (nachdem die Myrburgerin *Lysmina Berian* das Vertrauen des Riesen gewonnen hatte), vernichtete ihr Heerlager und sollte für die nächsten Jahrzehnte die Stadt weiter beschützen. Noch heute ist er unter dem Namen *Orkfresser* bekannt – und damals machte er seinem Namen alle Ehre (nachzulesen im Roman **Roter Fluss**, 2004).

So mussten die Zholochai schließlich nach Osten abziehen und sich in den Blutzinnen niederlassen. Von hier unterwarfen die kriegerischen Sippen den Stamm der Korogai, der von allen Orks die besten Schmiede besaß, und zwangen ihn zu Sklavendiensten – bis ein Gravesh-Priester namens *Rerogh Draash* die Unterdrückten einte und zur erfolgreichen Rebellion führte.

Im Jahr **598** wurden die Siedlungen Bodirsford, Svirna und Dragsjelme – alles Dörfer aus der Zeit der Bodirtal-Besiedlung – von marodierenden Orkstämmen überfallen und niedergebrannt. Im Winter fiel Angbodirtal, und im **Rondra 599** standen die ersten Orkhorden vor den Toren Thorwals. Da sie durch ihre große Beute und ihren Tross jedoch zu unbeweglich geworden waren, konnten sie zunächst zurückgeschlagen werden, ein großer Teil des Binnenlandes war jedoch vorerst für die Menschen verloren.

Zugleich drangen riesige Orkheere weiter ins Svellttal vor. Lowangen wurde **599** fast ein ganzes Jahr lang belagert. Die mächtigen Stadtmauern schützten zwar die Bewohner, doch die Dörfer und Gehöfte im Umland wurde fast ohne Ausnahme niedergebrannt. Im Jahr **600** drangen vor allem Orks der Tordochai und Tscharshai bis ins Herz des Mittelreichs vor: Zunächst verwüsteten sie die Breitenau südlich des Finsterkamms. Doch die beiden Stämme trennten sich zu früh und verloren so einen bedeutenden Teil ihrer ursprünglichen Schlagkraft. In der *Schlacht bei Ferdok* vom **7. bis 9. Ingerimm 600** konnte das gewaltige Heer der Tscharshai – wenn auch unter großen Verlusten – geschlagen werden. Schließlich wurde auch das massive Heer der Tordochai in der Schlacht auf den 'Blutfeldern vor Gareth' am **12. und 13. Ingerimm 600** vernichtend geschlagen – abermals auch unter großen Verlusten für die Menschen.

Auf dem Rückzug von Gareth belagerten die verbliebenen Tordochai unter ihrem Häuptling *Uschuzzak* im Jahr **601** eine Weile Trallop und

Morghai und das Orakel vom Einsiedlersee

Zur Zeit der Magierkriege schuf der vampirische Magier *Morghai* in der Orkschädelsteppe, am nördlichen Ufer des Einsiedlersees, das von einem Schwarzen Auge geprägte ominöse Felsenorakel. Morghai, dem man nachsagte, dass er sich in ein Mischwesen halb Mensch, halb Ratte verwandeln konnte, wollte vermutlich in der Einöde eine eigene Machtbasis schaffen und knechtete über viele Jahre einige Orksippen. Sein weiteres Schicksal bleibt jedoch ungewiss. Noch heute suchen Abenteurer, okkulte Priester und wissbegierige Forscher nach dem verschollenen Vermächtnis des Blutmagiers.

Die Erschaffung der Holberker

Nachdem ihm eine fremde, scheinbar dämonische Entität erschienen war (in Wahrheit ein verführerischer Gesandter des Namenlosen), gründete der Waldelf und Sippenführer *Oko Krinak* im Jahr **603** mit zwei vertriebenen Waldelfensippen die Stadt Freiheit (später Ohort) im Nordteil des (nach dem verlustreichen Orkensturm) damals sehr dünn besiedelten Orklands. Doch durch ihre unheimlichen Praktiken kamen frühe Sterblichkeit und Unfruchtbarkeit über die Elfen.

Die zweifelhafte Rettung brachte die heute legendäre Magierin *Nahema ai Tamerlein*, die dort ein Schwarzes Auge – *Satinavs Auge* – studierte. Im Jahr **633** erschuf sie Ork-Elf-Mischlinge – die Holberker. Bis heute leben kleine Sippen von ihnen in Ohort. Lange lebten sie von den Orks unbehelligt, bis der Aikar Ende 1025 die Stadt besetzen ließ.

Die Chalastris-Chronik

Chalastris (**613-662**), die in der Svelltebene recht bekannte Chronistin des frühen Städtebundes, die den Siedlern immer mit Rat und Tat zur Seite stand, wurde von einem Orkschamanen getötet. Die von ihr verfasste sogenannte *Chalastris-Chronik*, eine äußerst detaillierte und akribische (1089 Fußnoten und Querverweise auf 128 Seiten) Historie des Svelltlandes zwischen Magierkriegen und Gründung des Städtebundes, muss noch heute von fast jedem gildenmagischen Scholaren jener Lande zumindest zwei Mal abgeschrieben werden und findet sich daher in jeder besseren Bibliothek zwischen Finsterkamm und Riva.

konnten auch einen Teil der Stadt einnehmen. Letztendlich wurden aber auch diese Reste von Herzogin *Odila von Weiden* vertrieben, die jedoch ihrerseits von einem verirrten Pfeil getötet wurde. Der Fehler der beiden Orkstämme, sich getrennt in den Krieg gegen die Menschen gewagt zu haben, hatte nachhaltige Folgen: Heute zählen die einst mächtigen Stämme zu den kleinsten Orkstämmen überhaupt.
Obwohl die Schwarzpelze vor Gareth vernichtend geschlagen wurden, gelang weiteren Orktruppen im Westen noch ein letzter großer Sieg: Mehrere Tausend fielen **601** über die Siedlungen an der Bodirmündung her. Diesmal konnten sie unter schrecklichen Kämpfen bis in die Stadt Thorwal vordringen, bevor es den Verteidigern unter Hetfrau *Hjalka* in verzweifelten Gefechten gelang, die Orks zu besiegen. Hjalka ließ dabei ihr Leben – und wohl tausend Thorwaler taten es ihr gleich. Danach fielen weite Teile des Hinterlandes, in dem sich noch immer Orks herumtrieben, wieder der Wildnis anheim. Das verwüstete Bodirtal blieb lange verwaist; eine Neubesiedelung erfolgte nur zögerlich. Östlicher als Vilnvad und Bodon wagten sich die Menschen nicht mehr vor.

Der Svelltsche Städtebund und das neue Phexcaer

Auf den Ruinen des von Orks zerstörten Roremunds errichtete der mittelreichische Kaufmann *Radher Westak* **645** Tiefhusen, als dessen König er sich gleichsam ernannte. Damit gab es im Svelltland nun zusammen mit Lowangen und Tjolmar drei wichtige, aber dennoch

Expeditionen ins Orkland und andere Mysterien

Die Orklandexpedition der Ileana

Im Jahr **867** brachte eine Vision die Hesinde-Geweihte *Ileana von Jergan* auf die Spur von *Satinavs Auge*, dem Schwarzen Auge in Ohort, das die Magierin Nahema bereits studiert hatte. Zwei Jahre später brach sie zusammen mit der Zwergin *Gandla Tochter der Gorscha*, dem Affenmensch *Schrok* und dem zyklopäischen Magier *Rahjenÿsios A'Kemethis dylli Aryios* zu einer Expedition ins Orkland auf, wo sie im **Tsa 869** einen Orktempel im Greifengras entdeckte, jedoch von dessen Wächter verflucht wurde. Bevor sie im **Boron 870** den Tod fand, errichteten sie und ein Teil ihrer Gefährten mit Hilfe der Orkland-Grolme den *Purpurturm*, in dem sie einen Teil des Hinweises zu *Satinavs Auge* verbargen.
Von den einstigen Expeditionsgefährten blieb am Ende nur noch die Zwergin Gandla übrig, deren Verstand bei der Suche nach Umrazim verwirrt wurde, die dort jedoch eine goldene mechanische Armprothese fand.
Als ihre Instinkte ihr eine unerfüllte Aufgabe in den Ogerzähnen nahe legten, kehrte sie in die Ogerzähne zurück und wurde von den dort lebenden Roten Zwergen, Nachfahren der Umrazim-Zwerge, sogleich als 'Königin Umrazims' anerkannt. Als ihr **1006 BF** die Erinnerung an das Gold der Grolme kam, strebte sie nach deren Schätzen.

Hyggelik und die Schicksalsklinge

»Vor vielen Jahren plünderten die Thorwaler die verhassten Sklavenhalterstädte des Südens. Ihr Anführer war Hetmann Hyggelik, dessen Name in allen Küstenstädten gefürchtet wurde ... Reich mit Schätzen beladen kehrten die Drachenschiffe heim – bis auf das Schiff Hyggeliks, der geradewegs zu den Zyklopeninseln fuhr, um sich ein Schwert zu schmieden, das er auf seinem nächsten Zug dringend brauchen würde. Die nächste Reise führte Hyggelik ins Orkland, das einzige Gebiet Aventuriens, aus dem noch kein Mensch zurückgekehrt war, um eine Karte anzufertigen ... Er wusste nicht, dass er von dieser Reise nicht mehr zurückkehren sollte. In einer Nacht des Schreckens überfielen die Orks sein Lager und machten nieder, wer sich ihnen in den Weg stellte. So starb Hyggelik und fand ein namenloses Grab in der Steppe des Orklandes, begraben von den letzten seiner Gefährten, von denen keiner klaren Geistes nach Thorwal zurückkehrte ...«
—aus der Erzählung über Hetmann Hyggelik und die Schicksalsklinge Grimring

Nach einer orkischen Überlieferung hat Tairach den Orks verboten, den Träger *Grimrings* anzugreifen. Dies verschaffte Thorwal über ein Jahrhundert des Friedens. Die Geschichte des Schwerts beginnt jedoch nicht im Orkland: *Dirimethos der Reiche*, Seekönig der Zyklopeninseln, erhielt **880** auf Pailos von dem Zyklopenschmied *Lar'Lovreen* einen mächtigen, runenverzierten Zweihänder, dessen Inschrift besagte: "Standhaft, wo andere weichen. Diese Klinge wird dein Schicksal sein." Im Jahr **907** überfiel *Hyggelik der Große* auf dem Rückweg einer Beutefahrt im Süden erneut die Zyklopeninseln. Dort tötete er eigenhändig in einem Zweikampf Seekönig Dirimethos und erbeutete von diesem das legendäre Zyklopenschwert *Grimring*.
Im Jahr **913** rüstete Hyggelik eine Expedition ins Orkland aus, um den legendären Orkenhort, den größten Schatz Deres, zu bergen. Von dieser wahnwitzigen Expedition kehrte er nie zurück – Hyggelik der Große starb, wie schon der Seekönig, mit dem Schwert in der Hand. Auch für Hetmann *Tronde Torbensson*, der das Schwert seit **1010** trug, erfüllte sich später die Prophezeiung des alten Zyklopen (zu erleben in dem Abenteuer **Die dunkle Halle**, 2003).

Der Zirkel der Schwarzen Kröte

Am **3. Tag des Namenlosen 969** wurde in einer kleinen Hütte am Rande des Rorwheds die Hexe *Glorana* als Tochter der Oberhexe der Rorwhed-Hexen geboren und entwickelte schon in jungen Jahren großes Talent für die Hexenkünste. Ihr Ehrgeiz war so groß, dass sie schließlich ihre Mutter tötete und zur Anführerin des *Zirkels der Schwarzen Kröte* wurde. Unter Gloranas Führung beschwor der Zirkel auf der Spitze der *Silberkrone* den furchtbaren Krötendämon *Tuur-Amash* (ein siebengehörnter Diener Agrimoths) herauf, dem in den Hexennächten auf dem Rorwhed-Gebirge Menschenopfer dargebracht wurden und der dem Zirkel mächtige Naturzauber ermöglichte.
In den **Namenlosen Tagen 993** wurde der Zirkel allerdings durch Abenteurer aus Lowangen zerschlagen, Glorana selbst fand jedoch nur scheinbar den Tod. In Wahrheit wurde die Hexe damals durch eine geheimnisvolle Eisdämonin in Wolfsgestalt gerettet, die sich *Kyrjaka* nannte und auf der Suche nach machtvollen Sterblichen war, um eines Tages *Larka* – die Tierkönigin der Silberwölfe im Rorwhed – zu vernichten ...

Das Geheimnis des Orkenhorts

Im Jahr **997** entsandte die Oberste Hetfrau der Thorwaler, *Garhelt Rorlifsdotter-Jandasdotter*, eine wagemutige Expedition, um das Orkland zu erforschen. Insbesondere die Lande zwischen den Quellen des Bodirs und Enquis sollte erkundet und kartographiert werden. Hierbei stießen die wackeren Erforscher auf die Spur des legendären Orkenhortes – jener gigantische Schatz, dem man nachsagte, dass ihn die Orks über Jahrtausende aus Plünderreichtümern und wertvollen Artefakte zusammengetragen hätten. Doch zu jener Zeit war er den Schwarzpelzen selbst unbekannt geworden und stand längst unter phexischer Macht. Bis heute ranken sich Gerüchte um diesen Schatzhort, doch auch die Abenteurer der zurückgekehrten Expedition behaupteten später steif und fest, nichts von einem 'Orkenhort' oder gar seiner genauen Lage zu wissen. (170 A)

weitgehend alleinstehende Handelsstädte. Diese schlossen sich im Jahr **653** im *Lowanger Dokument* zum sogenannten *Svelltschen Städtebund* zusammen, um gemeinsam die Handels-, aber auch die Verteidigungsinteressen gegen die Orks zu verstärken. Nachdem sich schon kurz nach Vertragslegung auch die kleineren Dörfer und Städte der Umgegend (Arsingen, Rabangen, Ansvel, Svellmja, Qvalhus, Answhed und schließlich auch Yrramis) dazugesellt hatten, trat im Jahr **677** schließlich auch Gashok dem Städtebund bei.

Myrburg dagegen war seit den Orkzügen am Bodir fast völlig in der Orkschädelsteppe isoliert und strebte über zwei Jahrhunderte dem Niedergang entgegen. Doch im Jahr **795** kam es in Gareth zu einem blutigen Krieg in der Unterwelt. Der Bandenchef *Jirtan Orbas* (genannt 'Der Graue Vogt') scheiterte damals mit seinem Plan der Errichtung eines Diebesbundes und musste schließlich aus der Stadt fliehen. Welchen Visionen oder Fieberträumen der umtriebige Dieb auch folgte – sein Ziel wurde Myrburg im fernen Orkland.

Dort konnten er und seine unerschrockenen Gefährten **797** einen Angriff der Zholochai zurückschlagen und deren Häuptling *Bradratork* gefangen nehmen. So kam es zu einem Friedensvertrag mit den Schwarzpelzen, der die Stadt am Bodir bis heute schützt. Im Jahr **805** erfolgte dann die Fertigstellung des Phex-Tempels, der nach den Plänen Jirtan Orbas' errichtet worden war und der größte in ganz Aventurien sein sollte. Gleichzeitig wurde die Stadt in Phexcaer ('Haus, Hort oder Festung des Phex') umbenannt. Von nun an prosperierte die Stadt, denn Thorwaler und Andergaster Händler und Siedler trauten sich vermehrt in die Orkschädelsteppe. Zudem wurde Phexcaer neue Verheißung für viele Glücksritter, Abenteurer und anderes ungewöhnliches Volk. In dieser Zeit entstand der Mythos, dass Phexcaer die Heimat für die Gesetzlosen Aventuriens sein konnte.

Es mag Zufall oder aber das Wirken göttlicher Mächte gewesen sein, als sich nur einige Jahre nach der Errichtung des Phex-Tempels inmitten des Orklands, zur Regierungszeit des mittelreichischen Kaisers *Bodar II.* (**809-843**), ein junger Orkkrieger mit Namen *Argrazuch* von Brazoragh berufen sah, wie einst Nargazz Blutfaust ein neues Orkreich zu errichten. Die Menschen drangen zu jener Zeit entlang des Bodirs immer tiefer in das Orkland ein, geschützt durch die übermächtig wirkenden Mauern Phexcaers und siegreich in der heute vergessenen *Schlacht in der Olochtai*. Doch trotz anfänglicher Erfolge und der Unterstützung des machtvollen Korogai-Schamanen *Nadhbragh* scheiterte Argrazuch schließlich an einer ursprünglich aus dem Svelltland stammenden Söldnerkompanie und seinem eigenen Stolz. In einem Zweikampf fand er den Tod – und die Hoffnung der Orks auf einen neuen 'Aikar Brazoragh' zerschlug sich (nachzulesen im Roman **Kompanie der Verdammten**). Vor allem aber zeigte es Stammesführern wie Schamanen, dass die Bürde eines Gottesgesandten selbst von den stärksten und mächtigsten Orks ihrer Zeit nicht immer zu tragen war.

Im Jahr **870** trat auch Riva dem Svelltschen Städtebund bei, was dem Svelltland nun auch den Seehandel erschloss. Lowangen aber musste dadurch seine bisherige Vormachtstellung einbüßen. Im Jahr **921** schloss der Svelltsche Bund einen Grenzvertrag mit Thorwal. Dies fiel in eine allgemeine friedliche Politik der Thorwaler, die drei Jahre später (**924**) in einem 'Schwur' auch mit den Zholochai-Orks im Orkland Frieden schließen konnten.

Einen großen Schrecken verursachten jedoch die *Zorgan-Pocken*, die **988** im Svelltland ausbrachen. Zum Glück kam die Bevölkerung – wohl insbesondere durch den aufopferungsvollen Einsatz des Lowanger Heilmagiers *Elcarna von Hohenstein* und anderer Medici – glimpflich davon, sodass die Städte am Svellt weiter prosperieren konnten. Lediglich das Städtchen Qvalhus, im Norden des Finterkamms fiel der Seuche zum Opfer, und noch heute sollen in den Ruinen krankheitsverbreitende Geister umgehen.

Besonderes Aufsehen erregte dagegen **Anfang 997** die Plünderung des gesamten nostrischen Waffenarsenals durch Diebe aus Phexcaer.

Der Dritte Orkensturm

Die Ankunft des Aikar Brazoragh

Im **Frühling 1003** tauchte im Stammesgebiet der Korogai ein geheimnisvoller, außergewöhnlich kräftiger und charismatischer Krieger auf, den die Ältesten und Schamanen keiner Sippe zuordnen konnten, der aber auch kein bekannter *Yurach* (Ausgestoßener) war. Der Krieger, der die Geschichte der Orks noch aus den Tagen Umrazims und sogar früherer Jahrtausende zu kennen schien, wurde daraufhin in die machtvolle Assai-Sippe der Korogai aufgenommen, die sich auf ihren Stammvater Assai Riak Burchai berief, den mächtigen Tairach-Schamanen aus der Zeit des *Ersten Orkensturms*. Sein Name wurde *Ashim Riak Assai*.

Nachdem er innerhalb von zwei Wochen alle Häuptlinge, Veteranen und Schamanen der Umgebung im Zweikampf erschlagen hatte, verließ er die Sippe, ohne sich zum Häuptling zu ernennen, und begab sich auf eine Wanderschaft durch das ganze Orkland, während der er seinen Ruhm mehrte und den Beginn eines neuen Zeitalters verkündete. Sein Ziel schien es, die Orks unter seiner Führung zu vereinen. In den folgenden Jahren forderte er die mächtigsten Häuptlinge vieler Stämme im Zweikampf heraus – und besiegte sie alle. Auch blieb er von kühnen Herausforderern stets ungeschlagen. Bald schon eilte ihm sein Ruf voraus – und die Kunde eines von himmlischen Mächten gesandten Orks verbreitete sich wie ein Lauffeuer.

Nach fünf Jahren gab es im Orkland niemanden mehr, der daran zweifelte, dass Ashim Riak Assai der erste Orkkrieger seit Jahrhunderten war, den kein sterblicher Ork besiegen konnte. So schlossen sich immer mehr Stämme dem mächtigen Krieger an. Ashim Riak Assai hatte die Orks hinter sich geeint. Fast alle Schamanen glaubten erkannt zu haben, um wen es sich bei diesem ungewöhnlichen Krieger handelte, und sie riefen ihn im **Phex 1008** zum gottgesandten Streiter 'Aikar Brazoragh' aus. Zum ersten Mal seit Jahrtausenden verfügten die Orks über einen gemeinsamen Führer, der nicht, wie einst Nargazz Blutfaust, nur der Häuptling eines besonders mächtigen Stammes war, sondern alle Stämme unter sich versammeln konnte.

Assai erkannte zudem die Zeichen der Zeit. Er griff die Prophezeiungen vieler Tairach-Priester – allen voran *Ukhorr* von den Tordochai – auf, nach denen in naher Zukunft ein 'Großer Marsch' bevorstünde, und befahl zu diesem Zeitpunkt (im Phex 1008) den Bau der großen Orkenstadt Khezzara etwa fünfzig Meilen nordwestlich der Taschpforte. Nicht einmal die Tairach-Schamanen konnten sich erinnern, wann die Orks zuletzt eine befestigte Stadt errichtet hatten. In den Zeiten des Nargazz Blutfaust war dies ebenso wenig geschehen wie in all den Jahrtausenden zuvor. Einzig die Mythen aus der orkischen Vorzeit sprachen von steinernen Kultplätzen, die bis in den Himmel geragt und das Zentrum des orkischen Reiches gewesen sein sollen.

An der Seite des neuen Aikar Brazoragh hatte sich inzwischen auch *Uigar Kai*, der mächtige Tairach-Schamane der Siburash, eingefunden, den der Aikar schließlich zum Hohepriester aller Orks erhob.

Der Verrat der Zholochai

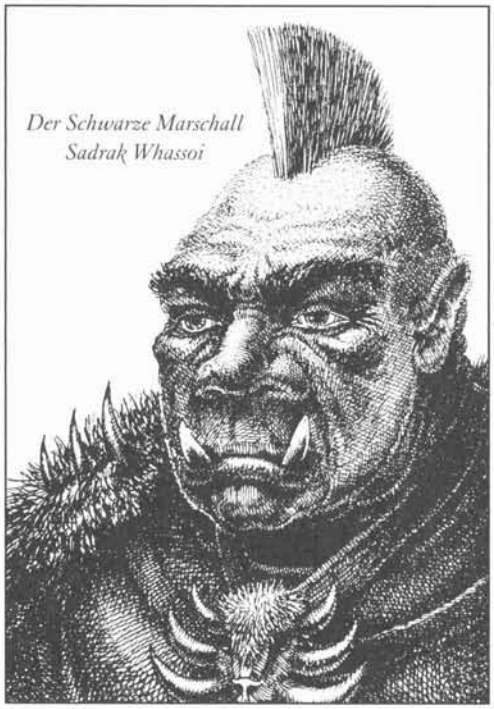
Zur gleichen Zeit braute sich jedoch eine Gegenbewegung im westlichen Orkland, in der Orkschädelsteppe, zusammen. Dort hatte es in den vergangenen Jahren so geschienen, als hätten sich die Menschen am Bodir und die Zholochai-Orks aneinander gewöhnt: Der Handel erreichte zaghafte Erfolge, der Waffenstillstand mit Thorwal und Andergast galt als gesichert – doch die Ruhe täuschte: In den Zelten der Zholochai wurden nur neue Pläne geschmiedet für den endgültigen Kampf gegen die Glatthäute.

Ab **1008** drangen immer mehr Gerüchte aus dem Orkland, wonach sich die Zholochai sammelten, um Phexcaer, Andergast und Thor-

wal zu erobern. Alarmiert durch diese Gerüchte sandte der Oberste Hetmann der Thorwaler, *Tronde Torbensson*, bald Glücksritter in alle Teile des nordwestlichen Aventuriens und der Orkschädelsteppe, um das unbekannte Grab Hetmann *Hyggeliks* und damit die legendäre Schicksalsklinge *Grimring*, den 'Orkenspalter', zu finden und so die Bedrohung durch die Zholochai abzuwenden.

Unter den Zholochai aber hatte über Jahrzehnte ein ständiger innerer Krieg geherrscht. Einzelne Sippen waren seit Generationen in Blutrache verfehdet, andere neideten ihren Nachbarn einfach die größere Herde. Doch diese Uneinigkeit sollte ein Ende haben, als sich zwei Häuptlinge unabhängig voneinander im Jahr 1007 entschlossen hatten, die Herrschaft nicht nur über die Zholochai, sondern über alle Orks zu erringen. Der Häuptling und Tairach-Schamane *Garzlokh* hatte vor allem die Zholochai des nordwestlichen Hochlandes hinter sich. Sein Gegenspieler *Hairork* nannte eine fast ebenso große Hausmacht im östlichen Orkland sein eigen. Zum *Fest der Schneeschmelze* im **Phex 1009** zogen Tausende der Zholochai aus ihren Winterquartieren in den Blutzinnen, um den Kampf der beiden Häuptlinge zu entscheiden. Zwar hatte Garzlokh zu dieser Zeit die Belagerung Phexcaers auf Grund des alten Schwurs der Zholochai mit Jirtan Orbas aufgeben müssen, doch ihm gelang es schließlich, Hairork zur offenen Schlacht zu stellen und den Rivalen zu besiegen.

Im Rausch des Sieges stellte sich Garzlokh daraufhin als einziger Stammesführer auch gegen den Aikar Brazoragh und rief sich selbst als 'Herr des Orklands' aus. "Ich bin der Wille Brazoraghs und der Wille Tairachs" verkündete er – und es gelang ihm, immer mehr Orks unter seinem Banner zu vereinen. Mit einem großen Heer und dem Sieg über die menschlichen Nachbarn wollte er seinen Herrschaftsanspruch über das Orkland unterstreichen.



Der Schwarze Marschall Sadrak Whassoi

Derweil war **Mitte Efferd 1010** Khezzara als Machtzentrum des Aikar Brazoragh und seiner Berater fertiggestellt worden. Hier rief er auch den ersten *Großen Rat* zusammen, um den Schamanen und Häuptlingen der Stämme seine zukünftigen Pläne offen zu legen. Alle warteten auf den Befehl zum 'Großen Marsch', der schon seit einiger Zeit von den Tairach-Schamanen gepredigt wurde.

Doch der Aikar Brazoragh benötigte noch einen Feldherrn für die zukünftigen Schlachten. Er fand ihn in dem Yurach *Sadrak Whassoi*, der sich zu dieser Zeit bei der *Uhdenberger Legion* verdingte. Am **24. Travia 1010** tötete Whassoi in Baliho Gardeoberst *Heldar von Arpitz*. Auch wenn das Attentat eigentlich Herzog *Waldemar von Weiden* gegolten hatte, bewies der Zholochai-Krieger seinen Wert für die orkische Sache. Nach einer abenteuerlichen Flucht ins Orkland wurde Sadrak Whassoi vom Aikar Brazoragh zum Marschall des Bundes und damit zum Oberbefehlshaber aller orkischen Streitkräfte ernannt.

Damit war das orkische Triumvirat in Khezzara komplett. In den folgenden Monaten sammelten sich orkische Truppen in Khezzara und am Hilvalskopf – fast gänzlich unbemerkt von den Menschen. Doch im Westen sammelte auch der Zholochai-Häuptling Garzlokh immer mehr Orks um sich – viele Ausgestoßene oder Krieger kleiner Stämme –, um noch vor dem Aikar selbst den 'Großen Marsch' anzuführen. Erste Überfälle erfolgten im **Hesinde 1010** im Norden Andergasts. Im **Tsa 1010** wurde jedoch der bestehende Freundschaftsvertrag mit den Orks erneuert, wodurch Andergast dem großen Orkkrieg entging.

So sammelte sich Garzlokhs Heer ab dem **10. Peraine 1010** in der Steppe nordwestlich von Phexcaer, am Einsiedlersee, um auf die Lande der Thorwaler zu ziehen. Doch es gelang einer Gruppe mutiger Abenteurer rechtzeitig, Hyggeliks Grab im Steineichenwald zu finden und das Schwert *Grimring* zu bergen. **Mitte Peraine 1010** stellten sie sich dem orkischen Heer am Einsiedlersee entgegen. In einem rituellen Zweikampf bezwang der 'Orkenspalter', geführt von einem heute unbekannten Abenteurer, einen mächtigen orkischen Krieger Garzlokhs. Der geschlagene Zholochai-Häuptling zog daraufhin mit seinem Heer nach Khezzara, um von der Wiederkehr der gefürchteten Klinge zu berichten und demütig seine geeinten Stämme dem Aikar Brazoragh zu unterstellen. Dort erschlug ihn jedoch Sadrak Whassoi, der nun neuer Häuptling der Zholochai wurde und dem Stamm die Ehre zuteil werden ließ, in vorderster Reihe in den kommenden Krieg zu ziehen. Auf dem Großen Rat der Schwarzpelze beschloss der Aikar Brazoragh, von einem Feldzug gegen Thorwal abzusehen.

Auch wenn die Vertreter des Stammes der Mokolash anschließend enttäuscht die Gemeinschaft der Schwarzpelze verließen, wurden alle anderen Vorbereitungen, statt dessen wie geplant das Svelltland und dann das Mittelreich zu unterwerfen, fortgeführt.

Der Beginn des Großen Orkensturms

Im Jahr 1010 befand sich der Svelltsche Städtebund auf dem Gipfel seiner wirtschaftlichen Blüte. Lowangen, Riva und Tiefhusen, aber auch Tjolmar und Gashok waren zu reichen Städten geworden. Am **23. Peraine 1010**, dem ersten *Yarbai* (Tag) im *Urrosh* (erster Mondmonat) des Jahres 2000 der orkischen Zeitrechnung, setzte Sadrak Whassoi die Truppen der Schwarzpelze in Bewegung. Er selbst kommandierte das Hauptheer, das er von Khezzara aus durch die Thaschpforte ins Svelltland führte. Eine zweite Streitkraft marschierte unter Führung der Korogai den Hilval flussabwärts. Bereits am **9. Ingerimm** fiel Arsingen am Svall in die Hände Whassois, der in diesen Tagen von seinen Feinden den Beinamen 'Schwarzer Marschall' erhielt.

Eine Korogai-Streitmacht unter dem weißpelzigen Gravesh-Priester Mardugh Orkhan eroberte am **2. Rahja** zunächst die Stadt Tiefhusen. Viele Bürger flohen auf die königliche Burg, um dort ihren Widerstand fortzusetzen, während die Schwarzpelze die Stadt plünderten. Ein Teil der Korogai-Armee marschierte dann nach Norden auf Tjolmar zu und konnte die Stadt am **4. Rahja** im Handstreich und ohne großes Blutvergießen nehmen, da Orkhan bereits Wochen vor dem Feldzug heimlich Verhandlungen mit Tjolmarer Zwergen über freies Geleit und die Beschaffung von Kriegsgerät geführt hatte. Überraschenderweise schloss sich Mardugh Orkhan danach nicht wieder dem Hauptheer an, sondern führte seine Krieger und zwergischen Verbündeten in den Rorwhed, wo er das von seinen Bewohnern verlassene Dorf Rorkvell zu seinem Hauptquartier erkor. **Mitte Rahja** kapitulierte auch König *Arion III. von Westak-Tiefhusen*; erreichte jedoch mit der Zusage von hohen Tributzahlungen, dass die Bevölkerung verschont wurde. Tiefhusen stand von nun an unter orkischer Besatzung.

Die Orks trieben in jenen Tagen einen täglich größer werdenden Zug menschlicher Flüchtlinge vor sich her. In Lowangen war derweil in aller Eile ein Verteidigungsheer aufgestellt worden, das jedoch am **15. Rahja** Sadrak Whassois Heer nur kurz aufhalten konnte. Am **24. Rahja** schloss sich der Belagerungsring um Lowangen. Die Korogai waren derweil im Norden des Svelltlandes bis nach Gashok gezogen, das fast vollständig niedergebrannt wurde.

Mitte Praios 1010 befand sich das gesamte Svelltland – bis auf das belagerte Lowangen und das von Thorwalern beherrschte Enqui – in

den Händen der Schwarzpelze. Der Svelltsche Städtebund war zerschlagen, der freie Hafen Riva an der Mündung des Kvills seines Hinterlandes beraubt. Der Blick des Schwarzen Marschalls richtete sich bereits auf die Länder des Mittelreiches, das mit dem Jahrtausende alten Tairach-Heiligtum in Greifenfurt, dem Reichtum Gareths und dem Ruhm des Sieges über die Menschen lockte.

Mardugh Orkhan und das Goldauge von Umrazim

Der Verrat der Zwerge von Tjolmar an die Orks hatte einen hohen Preis: *Mardugh Orkhan* bestach die Tjolmarer Zwerge mit nichts Geringerem als dem *Goldauge von Umrazim*, das er bei seinem Vorstoß in die Zwergenmine von den heruntergekommenen Tiefzwergen (den Nachfahren der Zwerge Umrazims) erhielt. Dort erblickte er einen Bruchteil der alten Pracht Umrazims und gleichsam seine Bestimmung, deren Sinn und Zweck er selbst nicht kannte: das Schmieden von *Graveshs Kette*.

Man sagt, der Sippenälteste der Tjolmarer Zwerge habe sich nach dem Vormarsch der Schwarzpelze über die Svelltbrücke am **4. Rahja 1010** allein mit dem *Goldauge* aus dem Staub gemacht. Ironischerweise führte dessen Irrfahrt zurück zum verschollenen Umrazim, wo das *Goldauge* heute wieder liegt. Diese Ereignisse können im Roman **Das letzte Lied** (1998) nachgelesen werden.

Kampf ums Mittelreich

Das Mittelreich befand sich zu jenem Zeitpunkt in einer schweren politischen Krise: Kaiser *Hal von Gareth* war einige Monate zuvor verschwunden, sein Vetter *Answin von Rabenmund* hatte den Thron usurpiert. Während Prinz *Brin von Gareth* im Bornland nach seinem verschollenen Vater suchte, hoffte der Schwarze Marschall auf eine Entscheidungsschlacht im mittelreichischen Adelskrieg, wodurch die menschlichen Streitkräfte entscheidend geschwächt würden. Doch die Dinge sollten sich anders entwickeln.

Am **12. Phex** erstürmte Prinz Brin mit seiner frisch ausgehobenen *Orkzwinger*-Legion das Lager der Korogai im Nebelmoor und zersprengte die Schwarzpelze in alle Winde. Der Schwarze Marschall entschied sich daraufhin für einen frühen Vorstoß nach Weiden und beauftragte einen seiner Vertrauten, den Korogai *Sharraz Garthai*, mit diesem Unternehmen. Die westweidener Verteidigung wurde von diesem Manöver **Anfang Peraine 1011** völlig überrascht. Nur mühsam sammelten sich Kämpfer auf dem *Rhodenstein*, dem offensichtlichen nächsten Ziel der Schwarzpelze.

Am **1. Ingerimm** stellten sich die Ritter des *Ordens zur Wahrung* zu einer offenen Schlacht auf dem Rhodensteiner Marktplatz. Inmitten des heftigen Gefechtes kam es zu einem Zweikampf zwischen Abtmarschall *Herdan Pratos* und dem berühmten orkischen Krieger *Olog Orchai*, den beide Kämpfer mit dem Leben bezahlten. Doch just im Augenblick des Todes des Abtmarschalls entflammte die Dorfeiche Rhodensteins in göttlichem Feuer, und eine Sturmböe fegte in die Reihen der Schwarzpelze. Voller Furcht vor dem Zorn Rondras ergriffen die Orks die Flucht. Sharraz Garthais Vorstoß war an der *Flammenden Eiche von Rhodenstein* gescheitert.

Am **24. Rahja 1011** ließ Sadrak Whassoi die Belagerung Lowangens aufheben, nachdem sich die Stadt zu enormen regelmäßigen Tributzahlungen bereit erklärt hatte. Nun hatte er den Rücken frei und befahl, **Anfang 1012** überall an den Grenzen zugleich zuzuschlagen. Er selbst begann, nachdem Uigar Kai aus Khezzara zu ihm gestoßen war, mit den Vorbereitungen, das Hauptheer nach Süden zu führen.

Der Orkenfluch des Mondenkaisers

»Wenn eines Greifen Sohnes Schicksal sich erfüllt, wird der Blutige Stier nach rubinenem Blut dürsten.«
—Prophezeiung des Greifenkönigs Garafan,
Orkland, Boron 1025 BF

Prinzessin *Emer von Gareth* reiste im **Phex 1011**, während des Orkensturms, durch das östliche Weiden, um zum Heerlager ihres Mannes Brin zu gelangen, als die Zeit der Niederkunft nahte. Im Weiler Braunenklamm, wo die Geburt erfolgte, war nur kurz zuvor der Peraine-Tempel von Orks niedergebrannt und die Geweihten erschlagen worden, sodass ein reisender Medicus aushelfen musste, das Kind zu entbinden. Doch nichts davon war Zufall: Bei dem vermeintlichen Medicus handelte es sich in Wahrheit um den Druiden *Gamba*, einen Diener des damaligen orkischen Triumvirats von Khezzara. Er überbrachte dem Neugeborenen – Prinz *Selindian Hal* – unbemerkt einen mächtigen Fluch.

Diese Verwünschung war gemeinsam vom Aikar Brazoragh und vom Uigar Kai heraufbeschworen worden. In ihr wirken karmale Kräfte der orkischen Götter Tairach und Brazoragh, die das junge Blut des Menschenkindes verdarben und sich tief im Astralleib verankerten. Noch immer schlummern die größten Teile des Fluches und erwachen nur nach und nach. Mehr zum Fluch des Mondenkaisers finden Sie in **Herz 207ff.**.

Am **28. Praios** kam es im Westen zur *Schlacht am Nebelstein*, wo sich die Thuranische Legion (ursprünglich noch von Kaiser Hal aufgestellt, um Nostria in seinem Krieg gegen Andergast und Thorwal beizustehen) unter Marschall *Rastan von Eslamsgrund* aufgestellt hatte, verstärkt mit Rittern unter Fürst *Blasius vom Eberstamm* und Markgraf *Shazar von Greifenfurt*. Todesmutig und ungeachtet ihrer eigenen Verluste warfen sich etwa 500 Tordochai gegen die Reihen der Legion. Von den über 1.000 menschlichen Kämpfern konnten sich ganze 74 – unter ihnen der verletzte Markgraf Shazar – durch die Bärenklamm retten. Der Rest fiel dem Wüten der Tordochai zum Opfer oder geriet in orkische Gefangenschaft, so auch Fürst Blasius.

Am **14. Rondra** ertönten die Trommeln der Orks aus dem Finsterkamm: Sadrak Whassois Hauptheer – rund 10.000 Schwarzpelze, unter ihnen 5.000 gut bewaffnete Khurkach und 1.000 Berittene, verstärkt durch drei Dutzend Streitoger, leichtes Belagerungsgerät und einen riesigen Tross – fielen in das Reich ein.

Am **18. Rondra** erschienen derweil die Tordochai vor Greifenfurt. Entsetzt ob der Untoten in den Reihen der Schwarzpelze (erhoben

Der Salamanderstein und die Freischar von Saljeth

Während des Orkensturms im Svelltland machte sich Mitte Rahja 1010 eine Gruppe von Abenteurern auf die Suche nach dem legendären *Salamanderstein*, damit sich Elfen und Zwerge ob der Orkbedrohung wieder des *Paktes von Saljeth* besinnen mochten. Die Suche führte die Helden in die Finsterkoppenbinge im Finsterkamm und schließlich zu einem Namenlosen-Tempel und Kavernen unter Tjolmar, wo das Artefakt von dem Drachen *Arkandor* bewacht wurde.

Nach erfolgreichen, wenn auch sehr langen Verhandlungen zwischen Elfen und Zwergen wurde schließlich die *Freischar Saljeth* ins Leben gerufen, die viele Angriffe aus dem Schutz der umliegenden Wälder gegen die Orks führten, die seit **Rondra 1012** Teile der Markgrafschaft Greifenfurt als 'Finstermark' unter dem Korogai-Stammesführer Sharraz Garthai besetzt hatten.

Kampf um Riva

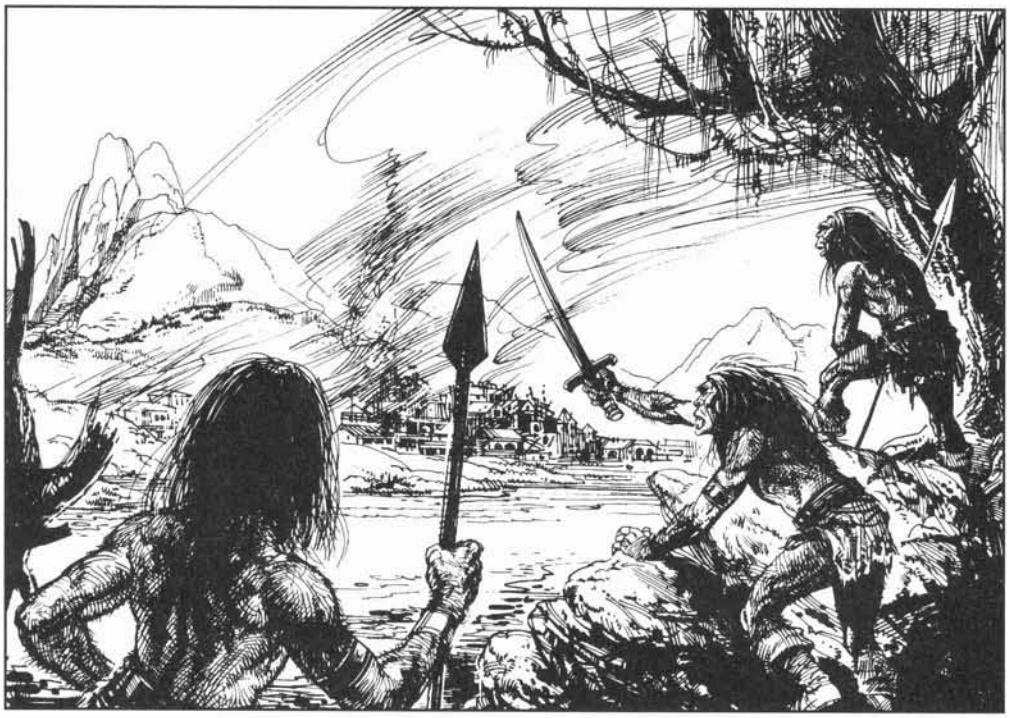
Ungewöhnliches geschah während des Orkensturm in Riva: Dort hatte etwa **1011** der Richter der Stadt, *Bosper Jahnug*, aus einem versunkenen Schiff drei Urnen geborgen, in denen wurmartige Chimären aus der Borbarad-Zeit steckten. Die Parasiten übernahmen Körper und Willen verschiedener Menschen, so auch einiger verstreuter Ork-Häuptlinge, die ihrerseits ihre Stämme vereinten und – ohne den Befehl des Aikars – auf Riva ziehen wollten, um die Stadt zu zerschlagen. Glücklicherweise konnten die Würmer noch rechtzeitig unschädlich gemacht und die Bedrohung von der Stadt abgewendet werden.

von Tairach-Schamanen) ergriffen die meisten Verteidiger die Flucht. Fast widerstandslos fiel die strategisch und religiös wichtige Stadt den Orks in die Hände. Kurz darauf vereinigte Sadrak Whassoi sein großes Heer mit den Tordochai. In der *Schlacht von Orkenwall* am **24. Rondra 1012** konnte er den 2.000 Kämpfern Prinz Brins eine dreifache Übermacht entgegenstellen. Dem Zangenangriff der Schwarzpelze entkamen nur wenige Menschen.

Die Mark Greifenfurt war verloren. Bis **Ende Rondra 1012** gerieten alle Orte von Hesindelburg bis Reichsweg entlang der Reichsstraße in die Hände der Schwarzpelze. Sadrak Whassoi taufte das Land in 'Finstermark' um und bestallte Sharraz Garthai zum Verweser.

Bis hierhin

Der Kampf um Gareth und die Wende im Krieg



Im **Hesinde 1012**, als sich der Schwarze Marschall der eroberten Gebiete sicher wähnte, setzte er das bei Greifenfurt lagernde Heer wieder in Bewegung. Stets darauf bedacht, kaiserlichen Spähern auszuweichen, konnten sie sich bis **Ende Firun** der Hauptstadt ungehindert bis auf etwa 100 Meilen nähern. Prinz Brin hatte derweil völlig ahnungslos das mittelreichische Heer in Wehrheim versammelt.

Sadrak Whassoi gelang es, seine Strategie solange vor den Kaiserlichen zu verbergen, bis seine Streitmacht am **4. Tsa** auf das Kloster *Marano* an der Reichsstraße von Gareth nach Ferdok traf. Mit dem dreitägigen Sturm auf *Marano* hatten die Orks nicht nur wertvolle Zeit verloren, sondern auch das Überraschungsmoment für ihren Angriff auf Gareth verspielt.

Am **1. Phex 1012** entbrannte die zweitägige *Schlacht auf den Silkwiesen*, die als der Wendepunkt des Dritten Orkensturms gilt. Sadrak Whassoi konnte etwa 8.000 orkische Krieger aufbieten und zudem mit einem Ablenkungsangriff der letzten Tordochai auf Gareth sowie der Beschwörung von Untoten den Kaiserlichen schwer zusetzen. Doch letztendlich wurden die Orks – unter schweren Verlusten der Menschen – zu Tausenden niedergemacht und flohen schließlich in alle Himmelsrichtungen.

Einige Orks gerieten auch in Gefangenschaft, und zusammen mit bereits im Reichsforst angesiedelten Orksippen wurden mancherorts Orks, darunter auch Frauen und Kinder, in mittelreichische Sklaverei geführt und in den kommenden Jahren für besonders schwere Knochenarbeiten eingesetzt.

Von nun an sollte Sadrak Whassoi und dem Orkenheer kein größerer militärischer Erfolg mehr vergönnt sein. Hinzu kam, dass auch Sharraz Garthai in Greifenfurt eine herbe Schlappe einstecken musste. Während seiner Abwesenheit gelang es im **Rahja 1012** einigen Agenten der KGIA unter Führung des Inquisitors *Marcian*, einen Aufstand in Greifenfurt zu inszenieren und die orkischen Besatzer zu vertreiben.

In den **Namenlosen Tagen** sammelte der orkische General einige Truppen in Orkenwall, um die rasche Rückeroberung der Stadt einzuleiten, denn noch immer waren das alte Orkheiligtum und die Keule *Xarvlesh* nicht wieder freigelegt worden. Greifenfurt wurde ab **Mitte Efferd 1013** wütend von Sharraz Garthai bestürmt und mit Hilfe zwergischer Katapulte unter Beschuss genommen. Doch der Mut der Verteidiger und ihr Pakt mit zweifelhaften Mächten verhinderten einen Erfolg der Orks.

Als am **10. Firun** eine mittelreichische Flussflotte unter persönlicher Führung Reichsadmiral *Rateral Sanins XII.* Greifenfurt erreichte und mit frischen Truppen versorgte, wurde die Lage für Sadrak Whassoi zunehmend kritisch. Gedrängt von Uigar Kai, der unbedingt das vergessene Tairach-Heiligtum in Greifenfurt erobern wollte, versammelte er im **Tsa 1013** alle ihm verbliebenen Truppen vor den Toren der Markgrafenstadt. Und obwohl bei den heftigen Kämpfen innerhalb der folgenden Wochen die Schwarzpelze mehrmals die Mauern überwinden konnten, gelang ihnen die vollständige Einnahme der Stadt nicht. Der erfolglose Sharraz Garthai nahm sich in dieser Zeit das Leben.

Als sich im **Peraine 1013** Prinz Brin mit einem Entsatzheer nähert, brach der Schwarze Marschall seine Stellung vor Greifenfurt ab und verschanzte sich mit seinen Streitkräfte auf einem wenige Meilen nördlich gelegenen Hügelkamm. Der Prinz konnte so unbehelligt gegen **Ende des Monats** in die Stadt einziehen.

Die letzte große Schlacht des Orkensturms fand am **3. Ingerimm 1013** nördlich von Greifenfurt statt. Ein letztes Mal standen sich Sadrak Whassoi und Brin von Gareth gegenüber. Das inzwischen auf knapp 2.000 Krieger geschrumpfte orkische Heer lieferte den Kaiserlichen zwar einen erbitterten Kampf, wurde aber schließlich völlig aufgerieben. Der Schwarze Marschall und Uigar Kai konnten mit einigen wenigen Getreuen über den Finsterkamm fliehen.

Ein Usurpator im Svelltland

Nachdem Answin von Rabenmund am **4. Travia 1013** die Flucht aus dem Kerker in Gareth gelungen war, blieb er spurlos verschwunden. Tatsächlich war es ihm gelungen, sich **1014** mit Getreuen ins Svelltland abzusetzen. In dem besonderen Klima des Neubeginns im Zusammenleben von Orks und Menschen gelang es ihm, mit Verhandlungsgeschick bei dem Korogai-Häuptling Mardugh Orkhan ein Bündnis einzuhandeln und die neu errichtete Siedlung Friedland in den Wäldern zwischen Svall und Blutzinnen zu errichten. Unerkannt konnte er hier ein neues Leben aufbauen, bis das Jahr des Feuers über das Mittelreich kommen sollte ...

Der Verbleib Xarvleshs

Im **Winter 1013** gelang es einigen Verteidigern Greifenfurts, die von Tairach gesegnete Keule *Xarvlesh* heimlich aus der Stadt zu schmuggeln. Doch ihre Spur nahm der magiekundige Halbork-Schamane *Rrul'ghargop* auf, der die Gruppe bis zum fast völlig vereisten Neunaugensee verfolgte. Dort allerdings kamen ihm schließlich Rondra-Geweihte des nahen Donnerbachs zuvor, die die mystische Waffe schließlich in den heiligen Kavernen hinter dem Donnerbachfall in Sicherheit bringen konnten.

Nachwirkungen des Orkensturms

Die Mark Greifenfurt war wieder frei, aber der Krieg noch lange nicht beendet. Vor allem West-Weiden wurde noch lange von den Schwarzpelzen beherrscht. In der neu ausgehobenen Mark Heldentrutz hatten sich zurückgelassene Korogai, Nachzügler aus dem Svelltland und Veteranen der Armee des Schwarzen Marschalls zum Stammesverband der Gharrachai zusammengeschlossen, die noch auf Jahre den Weidener Rittern Widerstand leisteten.

In der Folgezeit machten vor allem ausgestoßene oder an den Grenzen zu den Menschenlanden lebende Orks mit vereinzelten Raubzügen und Überfällen auf sich aufmerksam. So entführten Orks am **27. Tsa 1014** unter der Führung des *Rrul'ghargop* die Greifenfurter Prinzessin *Irmenella von Greifenfurt* in Weiden (175 B). Erst **Ende Efferd 1014** gelang es der jungen Amazonenprinzessin *Gilia von Kurkum*, die Greifenfurter Prinzessin aus den Fängen Rrul'ghargops zu befreien. Der gefährliche Halbork selbst wurde dabei gefangengenommen, konnte jedoch weniger Tage später aus seinem Kerker entkommen.

Sadrak Whassoi aber war endgültig geschlagen. Der Uigar Kai kehrte ebenso erfolglos nach Khezzara zurück. Der Aikar Brazoragh soll voller Zorn ein ganzes Dutzend Zholochai-Orks und Schamanen der Siburash mit eigenen Händen erschlagen haben, ließ aber seinen mächtigsten Ork-Schamanen und den Schwarzen Marschall am Leben. Jetzt erst offenbarte sich den beiden der wahre Plan des Aikars:

»Stein zerschlägt Stein. Aber Eisen schärft Eisen! Das Blut unserer kommenden Generationen ist durch den Großen Marsch gesotten worden, nur die stärksten und mächtigsten Orks sind nach Khezzara zurückgekehrt. Sie haben das Totentreich Tairachs durchquert, und nun pulsiert ihr Blut in der göttlichen Kraft Brazoraghs. Als Häuptlinge der neuen Stämme werden sie ihre Kraft und ihr Blut an die Nachkommen weitergeben. Sie sind das Fundament, auf dem ich das kommende Reich der Orks errichten werde!«

Jetzt erst verstanden die Untergebenen des Aikar Brazoragh, warum er selbst nicht den Großen Marsch angeführt hatte: Er war der einzige Ork, der nicht mehr hatte 'geschärft' werden müssen ... Und die Pläne des Aikars, die Herrschaft der Orks auszudehnen und das prophezeite kommende Zeitalter für sich zu gewinnen, waren offenbar weitreichender als ein Orkenleben.

In dieser Zeit begann der Aikar im Verborgenen damit, Schamanen und Kundschafter im ganzen Orkland auszusenden, um nach den Spuren uralter orkischer Kultplätze, Heiligtümer und Legenden zu suchen. In Visionen hatte er ein gewaltiges Bauwerk gesehen, das sich unter dem blutroten Mond bis in den Himmel schraubte. Khezzara sollte erst der Anfang einer neuen orkischen Hochkultur sein ...

Doch die vorerst vor allem auf das Orkland selbst gerichteten Pläne des Aikars stießen bald auf Widerstand bei seinem höchsten Schamanen Uigar Kai. Dieser predigte statt dessen einen neuen Zug gegen die Menschen und fühlte sich von den Forschungen des Aikars in tiefsten orkischen Vergangenheiten bedroht. Von Machtgier erfüllt wagte er schließlich **1020** den Aufstand gegen den 'Erwählten Brazoraghs', um eine neue Ära des Tairach anbrechen zu lassen und in dessen Namen das Tor zur Dritten Welt *Mochthrovak* aufzustoßen. Doch der Putsch scheiterte, das Triumvirat zerbrach. Uigar Kai musste mit einer Handvoll blutrünstiger Getreuer aus Khezzara fliehen.

Nach einer beschwerlichen Wanderschaft gelang es ihm, in den Eiszinnen den Weißpelzorks (Shurachai) als mythischer und zurückgekehrter Eiszauberer *Riul'Sari* zu erscheinen. Noch immer war der Uigar Kai auch Träger des *Schwarzen Stabes* – und als selbstbenannter 'Herr der Drei Welten' plante er fortan von seinem kalten Thron in Karrthak aus, das Tor zur 'Letztgültigen der Drei Welten' aufzustoßen ...

Visionen im Greifengras

Noch vor dem entscheidenden Ende des Orkkriegs im **Ingerimm 1013** beschloss der Elenviner Praios-Hochgeweihte *Hilberian vom Großen Fluss*, eine Pilgerreise ins Orkland zu unternehmen, um dort die Greifen des Greifengrases aufzusuchen und um Erleuchtung zu bitten. Der kleine Pilgerzug durchquerte im **Winter 1013** die Messergrassteppe und erreichte **Mitte Firun** das Greifengras, wo Hilberian tatsächlich den Greifen begegnete und mehrere Tage mit dem Greifenkönig *Garafan vom Greifengras* sprach. Dieser offenbarte ihm, dass er die Praios-Kirche als Bote des Lichts in eine schwere Zukunft führen werde. Hilberian bezog dies allerdings auf die aktuelle Zeit – zumindest in Teilen ein Trugschluss.

Nachdem Greifen ihn zurück in besiedelte Gebiete zur Feste Greifenstein (nördlich von Yrramis) geflogen hatten, vollbrachte Hilberian dort am **29. Tsa 1013** das *Praios-Wunder von Greifenstein*, als er den andergastschen Prinz *Wengel* und dessen Rittschar mittels eines göttlichen Lichtes vor einer Horde Schwarzpelze retten konnte. Seitdem nannte er sich *Hilberian Grimm von Greifenstein*.

Am **20. Hesinde 1014** erklärte er sich als *Hilberian Praiofold III. Lumerian* zum neuen 'Boten des Lichts' – und spaltete damit die Praios-Kirche in einer Zeit, als die Ankunft des Dämonenmeisters nahe war.

Orks in der Dritten Dämonenschlacht

Die Invasion des Dämonenmeisters *Borbarad* kulminierte in der *Dritten Dämonenschlacht* am **22. Ingerimm 1021**. An der Trollpforte kam es zu einer gewaltigen Schlacht des freien Aventuriens gegen die borbaradianische Invasion. In beiden Heeren waren auch orkische Krieger und Tairach-Schamanen zu finden, wenn auch wenige aus dem Einflussbereich des Aikar Brazoragh. So führte der junge Tairach-Schamane *Sharkhush Morchai* fast 200 Orks aus der Schwarzen Sichel herab und schloss sich den Verbündeten an. Er hatte kurz zuvor die Flucht aus Khezzara ergreifen müssen, weil er dem orkischen Triumvirat vorgeworfen hatte, sämtliche Prophezeiungen falsch verstanden zu haben: Nach seiner Auslegung war nicht der Angriff auf das Mittelreich der Krieg, den die Orks im Großen Kriegsjahr 2.000 ihres Mondkalenders gegen die Blankhäute führen sollten – sondern der Kampf gegen Borbarad.

Das Zeitalter des Aikar Brazoragh

Mehr als zehn Jahre nach dem Großen Marsch hatten sich die Orks wieder soweit im Orkland vermehrt, dass sie sich erneut verstärkt über seine Grenzen hinauswagten. So konnte im **Hesinde 1022** nur durch eine Warnung einiger Abenteurer im letzten Augenblick ein Angriff von Orks vom Stamm der Mokolash auf Enqui zurückgeschlagen werden.

In Khezzara waren die zukünftigen Pläne des Aikar Brazoragh weiter vorangeschritten. In den vergangenen Jahren war es seinen Kundschaftern und Schamanen gelungen, weitere Geheimnisse aus der orkischen Vergangenheit ans Tageslicht zu fördern. Insbesondere galt es, mehrere mystische Waffen endlich in seiner Hand zu vereinen. Zur gleichen Zeit empfing der Aikar weitere Visionen aus mythischer Vergangenheit, die ihn immer klarer jenen himmelswärts gerichteten Turm erblicken ließen, den er als Zeichen der neuen orkischen Macht inmitten des Orklands zu errichten gedachte.

Das Ringen um Götterwaffen

Nachdem Weiden dem Aikar bei der *Großen Herzogsturney* am **15. Rondra 1023** einen dreijährigen Frieden abgerungen hatte, gelang es ihm, die wichtigste Waffe für das künftige Zeitalter zu erlangen: *Brazoraghs Beender*, angeblich jene übermächtige mythische Streitaxt, mit der Brazoragh seinen Vater Tairach erschlagen hatte. Der Schwarze Marschall hatte im **Phex 1023** – während einer Sonnenfinsternis – in den Blutzinnen eine Schlacht gegen den dunklen Trollschamanen *Knopphold Sohn des Drollgomp* und abtrünnige Orks gewinnen und so das uralte Geheimnis um die Axt dem Aikar Brazoragh offenbaren können (nachzulesen im Roman **Das Greifenopfer**, 2002).

Mitte Rondra 1026 war der Friedensvertrag mit dem Mittelreich ausgelaufen, und bald schon kam es zu ersten, noch unkoordinierten orkischen Angriffen auf Reichsend in Weiden. Am **25. Efferd 1026** zog schließlich ein großes Orkheer unter der Führung des Schwarzen Marschalls bei Teshkal in das Königreich Andergast. Sich auf den alten Friedensvertrag berufend ließen die Andergaster die Orks passieren – und gaben damit Albernia den Schwarzpelzen preis.

Zeitgleich zu diesem Heerzug hatte der Aikar Brazoragh bereits **Ende 1025** die alte Holberker-Siedlung Ohort besetzen lassen, um dort das einst von der Magierin Nahema benutzte Schwarze Auge in Besitz zu nehmen. Sein wichtigster Krieger bei diesem Feldzug war der Ork *Krurkatunga*, der im **Rondra 1026** als Sieger der blutigen Wettkämpfe nahe Khezzara hervorgegangen war und vom Aikar persönlich zum *Khurkachai Brazoraghi* ('Brazoraghs Krieger') geformt wurde – einen dreieinhalb Schritt großen Orkenminotaur, der persönlich die Streitaxt des Brazoragh führen durfte.

Mit Hilfe von *Satinavs Auge*, das er im **Travia 1026** aus seiner Verankerung in Ohort riss und ins Greifengras brachte, wollte sich der Aikar dort in einem Orktempel Geheimnisse über vorzeitliche Riten und Liturgien zur Anrufung Brazoraghs und Tairachs aneignen. Dies scheiterte jedoch am **15. Boron 1026** in der *Schlacht im Greifengras*, in der das Heer des Aikars gegen die Greifen des Orklandes unterlag. Zum ersten Mal wurde aber auch so offenbar, nach welchen uralten Mächten der Aikar in den kommenden Jahren tatsächlich streben würde ...

Und die Zeichen, die der Himmel dem Aikar sandte, sprachen weiter für seine Macht: Am **23. Boron 1026** erschien ein fallender Stern mit blutrot schimmerndem Schweif über Weiden. Der *Rote Stern von Weiden* galt den Menschen als drohendes Omen für die künftige Macht der Orks.

Derweil war das orkische Heer unter Sadrak Whassoi bis zu ihrem eigentlichen Ziel, dem Gundelwald in Albernia, vorgedrungen, dessen Nordrand sie am **24. Hesinde 1026** erreichten. Sadraks Ziel war ein dort gelegenes altes Brazoragh-Heiligtum, das noch aus der Zeit der Orkherrschaft in Albernia stammte. Während es zwar einigen Streitern der Königin Invhers mit knapper Not gelang, den Ort vor dem Zugriff der Orks zu bewahren, plünderten jedoch Orks im Norden, am Rande des Farindelwalds, das Kloster der Travia von Barras Gorbal. Dort fiel ihnen ein mit einem Kupfergriff versehener Obsidiandolch in die Hände – der heilige Opferdolch *Largresh*.

In der *Schlacht von Hammer und Amboss* am **3. Firun 1026** fügte Sadraks Heer den Alberniern an den Ufern des Großen Flusses schwere Niederlagen zu. Erst als der Geist der Fürstin Selma Bragold erschien und eine thorwalsche Flotte unter *Jurga Trondesdottir* den Orks in den Rücken fiel, konnten die Schwarzpelze besiegt und vertrieben werden. Sadrak Whassoi jedoch fand nicht den Tod in der Schlacht, sondern geriet in albernische Gefangenschaft.

Da Sadraks Mission in Albernia gescheitert war, war es für den Aikar um so wichtiger, Weiden und den Neunaugensee unter seine Herrschaft zu bekommen, um den gefahrvollen und sicher verlustreichen Schlag gegen die Rondrianer im Heiligtum hinter dem Donnerbachfall zu wagen. Auch war es nach Jahren des Wartens für den Aikar notwendig geworden, seine kriegshungrigen Krieger von den Ketten zu lassen. Am **10. Tsa** setzten Mokolash über den Pandlaril und schlossen den Belagerungsring um Trallop, am **21. Tsa** überquerten die Gharrachai unter dem Schamanen *Ugrashak* die Fialgrawa-Furt und begannen mit der Belagerung des *Rhodensteins*.

Schließlich kam es am **9. Phex** zur blutigen *Wagenschlacht von Baliho*, in der ein kühner Plan des Marschalls *Geldor von Eberstamm-Mersingen* einen Großteil der orkischen Kriegswagen zu Fall brachte. Doch erst das entschlossene Eingreifen der Kuhburschen der Rinderbarone konnte den Vormarsch der Orks stoppen, die zerschlagen wurden und in die Wälder flohen. In ihrem Heerzug geschwächt und zurückgeworfen mussten die Mokolash am **17. Phex** die Belagerung Trallops und Dragentodts aufgeben und verbündeten sich mit den Gharrachai unter Ugrashak, die weiterhin den *Rhodenstein* belagert hielten.

Die verlustreichen Kämpfe in Weiden und Greifenfurt reichten aus, den eigentlichen Plan des Aikar Brazoragh zu sichern: Die orkischen Heere hatten zielsicher bei dem blutigen Marsch alle Landwege nach Donnerbach versperrt. Nun kam die Zeit, dass der Aikar Brazoragh sein eigentliches Hauptheer gegen Donnerbach führen konnte. Unterstützung fand er dabei in den Svelltlandorks unter *Garvash Orkhan*.

Die Stadt fiel im Sturm. Die Verteidiger um *Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach* zogen sich wie erwartet in das Rondra-Heiligtum hinter dem Wasserfall zurück. Aber darauf waren die Orks bereits vorbereitet: In den folgenden Tagen zwangen die Korogai die Donnerbacher Gefangenen zu Dammbauarbeiten, um den Donnerbach umzuleiten und dadurch den Donnerbachfall vor dem Heiligtum zum Versiegen zu bringen.

Trotz vieler (aber im Kampf um ein Zeitalter offenbar verschmerzbarer) Verluste lief in diesen Vorstößen des Jahres 1026 für den Aikar alles nach Plan. Und noch längst hatte er nicht all seine Macht offenbart: Als die Mittelreicher auf dem Tralloper Reichskongress vom **26. bis 30. Peraine 1026** den gefangenen Schwarzen Marschall in Ketten vor die Reichsregentin brachten, da verdunkelte sich das Sonnenlicht plötzlich dunkelrot und das tiefe Grollen der Schlachttrommeln dröhnte auf der Bärenburg. Sadrak Whassoi sprengte mit brachialen Kräften seine Ketten – doch es war der Herr über alle Orks, der aus seinem Mund Reichsregentin Emer und allen Menschen eine düstere Prophezeiung überbrachte:

»Ich bin der Aikar Brazoragh! Warum siehst du, Weib, mit deinen haarlosen Okwach nicht ein, dass das Reich der Menschen fallen wird? Das Zeitalter der Orken hat begonnen, das euch mit euren machtlosen Götzen wegfegen wird, um uns untertan zu sein. Längst hat Tairach dein Fleisch und Blut in seiner Hand, Weib. Und nicht nur deines, auch das Blut deiner Okwach unterliegt seinem Fluch. Stürzen wirst du, und die Macht des wahren Pantheons wird in deinem Reich erwachen, wenn du es am wenigsten gebrauchen kannst. Ich bin der Aikar Brazoragh, Erwählter der Götter!«

So hatte er gesprochen, und auch der zunehmende Widerstand im Kampf um Donnerbach konnte ihn nicht mehr aufhalten: Am **14. Ingerimm 1026** überquerte – das erste Mal seit 300 Jahren – eine Flotte den Neunaugensee, um Donnerbach zu Hilfe zu eilen. Das Entsatzheer aus Trallop traf am **16. Ingerimm 1026** in Donnerbach ein – noch gerade rechtzeitig, als der Aikar mit Hilfe eines Rituals das Wasser des Neunaugensees zurückfließen ließ und es ihm so gelang, die Zugänge zu den unterirdischen Kavernen freizulegen.

Zwar gelang es den Kaiserlichen, die Orks in der *Schlacht um Donnerbach* zurückzuschlagen, doch konnte der Aikar wie geplant in das Heiligtum eindringen und erbeutete persönlich endlich die Tairachkeule *Xarvlesh*.

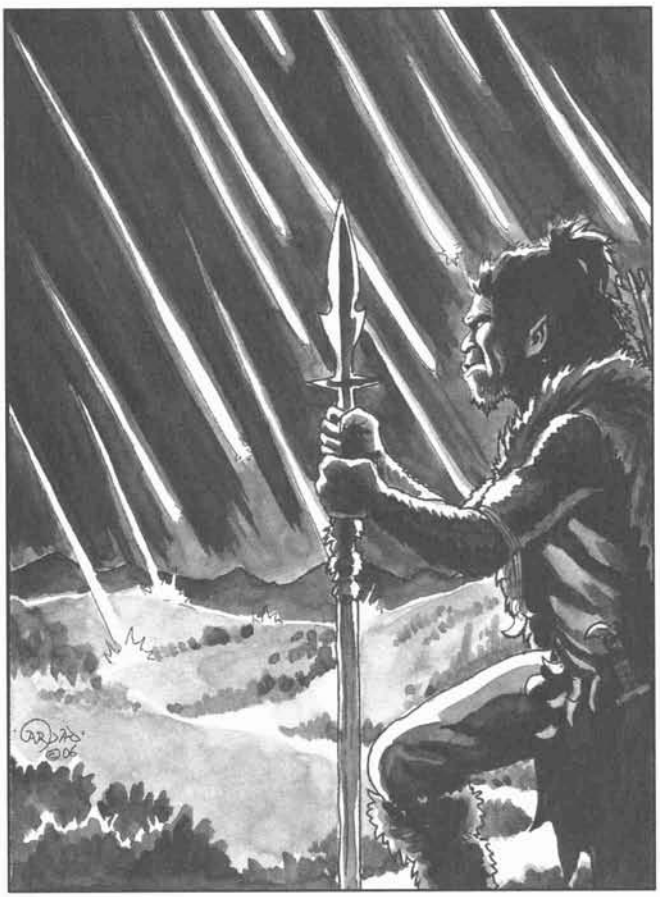
Während er sich mit den Resten seines Heeres ins Orkland zurückzog, gelang es **Mitte Ingerimm 1026** einem Entsatzheer unter der Führung von Prinz Edelbrecht vom Eberstamm, den Rhodenstein wieder zu befreien. Häuptling *Grakvach* flüchtete sich während der Schlacht in den Tod. Auch Ugrashak wurde niedergestreckt, überwand in seinem Hass jedoch den Tod.

Mitte Phex 1027 gelang es ihm in der Gestalt eines schwarzen Stiers, den gefangenen Sadrak Whassoi während seiner Überführung zu befreien – im höchsten Auftrag des Aikar Brazoragh, der seinen ehemaligen Schwarzen Marschall noch einmal brauchte, um ein altes Geheimnis aus den Dunklen Zeiten zu lüften und in seine Hände zu bekommen. Unter Moosgrund erweckten die Orks uralte Orkland-Minotauren, mit deren Hilfe schon Nargazz Blutfaust verborgene Feentore hatte aufspüren können. Sadrak Whassoi fand seinen endgültigen Tod in dem alten Heiligtum, doch mehr als eine Handvoll der Minotauren entkamen durch ein Feentor ins Orkland.

Ugrashak führte in der Gestalt des schwarzen Stieres auch jenes Orkheer an, das – während das *Jahr des Feuers* das Mittelreich erschütterte – das alte Tairach-Heiligtum unter Greifenfurt wieder für ihren Gott gewinnen sollte. In diesem 'Blutigen Heerbann', der ungeachtet des eigenen Lebens so viel Blut wie möglich unter den Menschen vergießen sollte, um die Entweihung des Heiligtums zu verhindern, zogen auch viele ausgestoßene *Yurach*, um einen tairachgefälligen Opfertod zu sterben.

Zur **Jahreswende 1027/1028** zog Ugrashaks etwa 200-köpfiger Heerbann, begleitet von dem jungen Tairach-Schamanen *Aschepelz* und dem halborkischen Tairach-Priester *Hrennon Brazkir*, auf Greifenfurt, das die Orks am **12. Rondra 1028** im Schutze der Nacht stürmten. In einem unheiligen Ritual gelang es den Schamanen, die Orks der vergangenen Schlachten um und in Greifenfurt zu untotem Leben zu erwecken.

Greifenfurt schien verloren, doch wurden die Orks von einem unerwartet eintreffenden Heer zerschlagen, das von Answin von Rabenmund geführt wurde. Dieser hatte sich im Svelltland für seine Rückkehr ins Mittelreich eines Bündnisses mit dem Gravesh-Priester Mardugh Orkhan versichert, der Answins Truppen bis ins nördliche Mittelreich begleitet hatte und vor Greifenfurt auch half, den 'Blutigen Heerbann' des Ugrashak zu zerschlagen. Sowohl der untote Stier als auch der junge Schamane Aschepelz konnten jedoch, wenn auch nur mit letzter Not, der Schlacht entkommen.



Sternenregen über dem Svelltland

Am **18. Efferd 1029** kündete eine blutrote Mondfinsternis über ganz Aventurien vom Beginn des Großen Jahres 2001 nach orkischer Zeitrechnung. Überall versank die Nacht in Dunkelheit und ließ Angst und Aberglaube sprießen. Im Svelltland dagegen wurden die Nächte seit **Mitte Efferd** von gleißendem Himmelsfeuer erhellt, als in mehreren aufeinanderfolgenden Nächten Tausende Sternschnuppen von Lowangen bis Enqui niedergingen. Insbesondere in der Nacht der Mondfinsternis soll das Sternenfeuer stark gebrannt haben – und Menschen und Orks gleichermaßen waren sich ungewiss über die Bedeutung dieses gewaltigen Himmelsschauspiels. So sollen die Schwarzpelze der Region die blutrote Mondscheibe teils mit Opfern begrüßt haben, von den Sternenschauern hingegen irritiert worden sein. Die Anhänger des strengen Svellttaler Dualismus deuteten die Nächte des Sternenfeuers sogar als erstes Zeichen des hereinbrechenden Weltuntergangs und warnten vor der kommenden 'Strafe Borons'.

Aus dem Orkland selbst aber drangen Gerüchte, wonach der Aikar Brazoragh sieben Tage lang im tairachheiligen Wald vor den Toren Khezzaras nach dem Willen des grausamen Mond- und Todesgottes der Orks gesucht haben soll. Tatsächlich schickte er nach seiner Rück-

kehr sogleich größere Verbände von *Khurkach* aus, die für ihn nach den gefallenen Sternen suchen und so viele wie nur möglich nach Khezzara bringen sollten.
Auch der greise und inzwischen halbblinde Gravesh-Geweihte Mardugh Orkhan schickte aus Rorkvell Orks in das Umland, um – einer Vision folgend – *Tairachs Stern* zu bergen und aus dessen Metall *Graveshs Kette* zu schmieden, deren Bestimmung er selbst noch nicht zu erkennen vermochte.
Der Sternenregen war auch für den verstoßenen Uigar Kai in den fernen Nebelzinnen ein Zeichen, seine finsteren Pläne weiterzuführen. So erreichte **Mitte Firun 1029** eine Delegation Weißpelzorks Khezzara, um dem Aikar Brazoragh ein Versöhnungsgeschenk und ein neues Bündnis mit dem mächtigsten Ork-Schamanen anzubieten. Doch der Aikar ließ die Gesandten blutig hinrichten.
Unter den Menschen gab es ebenso bald immer mehr Bestrebungen, nach den wertvollen und geheimnisvollen Meteoriten im Svelltland zu suchen. Zunächst hatte der hereinbrechende **Winter** über Monde hinweg eine Suche nach den gefallenen Sternen verhindert, doch mit Beginn der Schneeschmelze im **Tsa 1029** brachen die ersten Wagemutigen auf, um die Himmelsschätze zu finden. Abenteurer, Glücksritter und Schatzsucher zog es bald zu Hunderten in die unerforschten Gebiete des Svelltlands. Nicht selten standen aber auch hochrangige Magier wie *Oswyn Puschinske* in Lowangen oder *Magister Melwyn* in Gareth hinter diesen Aufträgen – durchaus in Konkurrenz.

Widerstände mehren sich

Anfang Ingerimm 1029 sammelte der Zholochai-Häuptling *Sharraz Eisauge* ein immer größeres Heer um sich, um den alten Friedensvertrag mit Phexcaer zu brechen. Damit stellte sich der unzufriedene Häuptling klar gegen den Aikar Brazoragh in Khezzara. Nach einer mehrmonatigen Belagerung der Stadt gelang es dem auf fast tausend Krieger angewachsenen Heer in den **Namenlosen Tagen 1029**, mit Hilfe von Flößen der Mokolash in die Stadt einzudringen. Erst nach einer dreitägigen Plünderung und Brandschatzung zogen die Orks ab und überließen die Stadt wieder sich selbst.
Im **Efferd 1030** verließ der greise Mardugh Orkhan den Rorwhed mit unbekanntem Ziel, nachdem er ein ganzes Jahr lang an der Fertigstellung der geheimnisvollen *Kette Graveshs* gearbeitet hatte. Sein Ziehsohn *Morak Mardugh* blieb als neuer Häuptling zurück. Noch weiß auch der Aikar Brazoragh nicht, welchen Visionen der alte Gravesh-Priester folgt, der sich schon im Großen Orkensturm unabhängig vom großen Herrscher in Khezzara gemacht hatte. Doch der Aikar nimmt die Zeichen ernst, auch wenn es ihm im **Sommer 1030** im letzten Moment misslang, *Graveshs Hammer* für sich zu gewinnen. Ebenso bleibt auch der mystische *Schild des Gravesh* weiterhin verschollen.
Widerstand gegen den Aikar machte sich auch vor kurzem bei den Drughash (Eigenname der Tasch-Orks) breit: Deren alternder Häuptling, *Harkhash Drugh*, beschloss im **Herbst 1031** eigenmächtig, den alten Feind Lowangen in die Knie zu zwingen und schloss dazu ein Bündnis mit den Finsterzwergen unter König *Bonderik*. Gemeinsam eroberte man im **Boron 1031** die lowanger Mine im Finsterkamm. Kurz darauf, im **Hesinde 1031**, unterwarfen die Drughash auch die anderen Orks vor Lowangen und erschlugen sogar die *Augen von Khezzara* des Aikar Brazoragh, um mit der Belagerung Lowangens zu beginnen. Daraufhin sandte der Aikar den Okwach *Atrrazan Ogerschelle*, dem es nach der Eroberung von Yrramis gelang, die Drughash im **Tsa 1031** mit einem vereinten Heer aus Orks, Menschen und Finsterkamm-Zwergen vernichtend zu schlagen. Harkhash fiel in der Schlacht, und die gemäßigten Burrkuzk übernahmen die Herrschaft im südlichen Svellttal, sodass die Terrorherrschaft der Drughash, die sich in den Tasch zurückziehen mussten, endete.

Das kommende Zeitalter

»Ein solcher Triumph will mit Blut erkauft sein. Nur den Stärksten ist es bestimmt, den Sieg über die Welt zu erringen. Das ist der Grund, warum die Götter es gestatten, dass auch die anderen Völker sich ihres Erbes besinnen. Wir sollen mit ihnen ringen, uns würdig erweisen, uns bewähren. Tairach liebt keine Schwächlinge.«
—Der Aikar Brazoragh im Gespräch mit dem Schwarzen Marschall Sadrak Whassoi während einer Audienz in Khezzara, 1023 BF

Mit dem Sternenregen hat der Kampf um das nächste Zeitalter erst wirklich begonnen. Dem Aikar Brazoragh ist es gelungen, wichtige Spielsteine bereits in Stellung zu bringen. Doch noch ist er nicht am Höhepunkt seiner Macht angelangt – und wird sich noch gegen manchen ungeliebten oder bislang noch unerkannten Feind behaupten müssen.
Hinzu kommt, dass der Sternenregen immer mehr Menschen in das bislang von den Orks kontrollierte Svelltland lockt. Mutige Abenteurer mit Hoffnungen – und bereit, ihre Ziele mit dem Schwert zu verteidigen. Wissbegierige Magier, die nach uralten Geheimnissen suchen – von denen das Orkland und auch Phexcaer womöglich noch viele unerkannt bergen. Auch der Uigar Kai hat das blutige Ausschlagen eines Bündnisses nicht vergessen und wird auf Rache sinnen.
Doch die Pläne des Aikar Brazoragh sind welt- und zeitumspannender, als es für all seine Gegner den Anschein hat. Seitdem seine Kundschafter aus allen Teilen des Orklandes zurück nach Khezzara gekommen sind, hat er endlich Klarheit, welchem Ziel die Orks künftig entgegenstreben werden ... So viel wie seit Jahren nicht mehr herrscht Unruhe und Bewegung in der orkischen Hauptstadt und unter den Stämmen in den Ebenen und Bergen. Die stärksten Orks jeder Sippe werden zusammengerufen, verschiedene Metalle in ungekannter Zahl in den Feuern der Gravesh-Priester geschmiedet, während kampferfahrene Orkgruppen weitere Schätze des Sternenregens nach Khezzara bringen sollen. Ganze Karawanen ziehen von Khezzara an einen geheimen Ort irgendwo im Orkland – und mit ihnen Hunderte Sklaven.
Der Aikar Brazoragh hat in den letzten Jahren seinen eisernen Griff um die orkische Vergangenheit gelegt. Jetzt greift er nach der noch ungeschriebenen Zukunft. Und er hat hochtrabende Pläne ...

Die Geschichte der Orks und des Svelltlands im Überblick

vor etwa 200.000 Jahren: vermutlicher Ursprung der Orks; Trolle, Schrate und Riesen im Orkland

vor etwa 200.000 Jahren: vermutlich erst primitive Orkkultur

vor etwa 40.000 Jahren: Erblühen des Reichs von Tarrakvash unter der Herrschaft des Aikar Takhairrach; Ausbreitung der Orks in Aventurien

um 36000 v.BF: *Endlose Nacht des Blutenden Mondes:* Pyrdacor verändert in einem epochalen Ritual die Gestalt Aventurien; eine Eiszeit reißt die orkische Hochkultur in den Untergang; Entstehen des orkischen Mondkalenders; mythisches Erscheinen des ersten Aikar Brazoragh.

um 9000 v.BF: Orks und Goblins bedrohen Sala Mandra, Simia der-aus-dem-Licht-trat wagt den Schritt in die Wirklichkeit. Verlustreiche Kämpfe der Elfen gegen die Orks.

um 7630 v.BF: Höhepunkt der ersten Elfenkriege in der Wirklichkeit: Simia soll die Steppe nahe des Svellt ins heutige Ödenmoor verwandelt und einen Bann über die Orks im Orkland gesprochen haben.

um 7200 v.BF: Orks, Oger und Trolle überrennen die Wachtbastionen des hochelfischen Reiches.

um 5100 v.BF: Beginn des großen Sturms namenloser Horden (darunter auch 'schwarze Orks') auf die Hochelfenreiche

um 4900 v.BF: Der Aikar Brazoragh Torrasch Nachtpelz herrscht drei Jahrhunderte lang über ein Orkreich im Orkland.

um 4500 v.BF: Vertreibung der Orks aus dem Tal des Großen Flusses.

um 3950 v.BF: Beginn des Zerfalls des Hochelfenreichs; Orks dringen in Begleitung von Goblins, Ogern und Trollen wieder weiter nach Osten vor.

um 3070 v.BF: Errichtung der Zwergenbinge Umrazim im Orkland; Versklavung der Orks durch die Zwerge.

um 2200 v.BF: Sklavenaufstand und Fall von Umrazim

um 2100 v.BF: Nach dem *Zweiten Drachenkrieg* breiten sich die Orks wieder in Nord- und Mittelaventurien aus.

ab 10. Jahrhundert v.BF: Beginn der Ausbreitungen von Bosparanern in die Siedlungsgebiete der Orks; Beginn der Orkversklavung durch die Menschen.

707 v.BF: Gründung von Saljeth (Greifenfurt) nach Eroberung eines der bedeutendsten Tairach-Heiligtümer

706 v.BF: Aufstand der Orksklaven in den Nordmarken, Kurrzug ernennt sich zum 'Könik'.

608 v.BF: Thorwaler gründen an der Mündung des Kvills Hjalmeford (das spätere Riva).

517 v.BF: Thorwaler Drachenschiffe fahren den Svellt hinauf, Gründung Tjolmars.

257 v.BF: Beginn des *Ersten Orkensturms* unter der Führung des selbsternannten 'Aikar Brazoraghs' Nargazz Blutfaust

250 v.BF: Schlacht bei Wehrheim

247 v.BF: Nargazz Blutfaust findet den Tod in der Schlacht; eine Jahrhundertwelle spült im Golf von Riva uralte Orkheiligtümer frei.

154 v.BF: Hjalmeford wird vollständig von Orks niedergebrannt.

141 v.BF: Nach der erfolgreichen Befreiung von Saljeth (dem späteren Greifenfurt) von den Orks schließen Zwerge und Elfen den *Pakt von Saljeth*.

ab 298: Mittelreicher und Thorwaler beginnen gemeinsam mit der Besiedlung des Bodirtals; Vertreibung der Zholochai.

308: Gründung Myrburgs (Phexcaer)

432: Gründung Rivas

532: offizielle Gründung und Stadternennung Lowangens

595: Beginn des *Zweiten Orkensturms*

597: Myrburg wird vom Riesen Orkfresser gerettet.

599: Orks ziehen auf Thorwal und Lowangen.

600: In den Schlachten bei Ferdok und auf den 'Blutfeldern vor Gareth' werden die Orks vernichtend geschlagen.

601: Orks halten Trallop besetzt und plündern Thorwal.

645: Gründung Tiefhusens

653: Gründung des Svelltschen Städtebunds

797: Myrburg kann einen Angriff der Zholochai verhindern und schließt ein Friedensabkommen mit dem Stamm.

805: Myrburg wird in Phexcaer umbenannt.

um 820: *Schlacht in der Olochtai*; der Ork Argrazuch scheitert in dem Versuch, als erwählter Aikar Brazoragh den Willen seines Gottes zu vollführen.

869: Orklandexpedition der Hesinde-Geweihten Ileana

913: Der Thorwaler Hetmann Hyggelik geht auf seiner Orklandexpedition verschollen.

921: Der Svelltsche Städtebund schließt einen Grenzvertrag mit Thorwal.

924: Thorwaler schließen Frieden mit den Zholochai im Orkland.

988: Zorgan-Pocken wüten im Svelltland.

993: Zerschlagung des Hexenzirkels der Schwarzen Kröte im Rorwhed.

997: Orklandexpedtion im Auftrag der Obersten Hetfrau Garhelt; Plünderung des gesamten nostrischen Waffenarsenals durch Diebe aus Phexcaer.

1003: Ashim Riak Assain taucht im Orkland auf und beginnt seine Wanderschaft durchs Orkland.

1008: Ashim Riak Assain wird zum neuen Aikar Brazoragh ausgerufen; Beginn der Errichtung der Orkstadt Khezzara.

1010: Fertigstellung Khezzaras; der Zholochai Garzlokh scheitert bei dem Versuch, sich als "Wille Brazoraghs und Tairachs" gegen den Aikar Brazoragh zu stellen und Thorwal zu erobern; Beginn des *Dritten Orkensturms* unter Führung des Schwarzen Marschalls Sadrak Whassoi: Der Svelltsche Städtebund wird zerschlagen.

1011-1013: Die Orks verheeren das Mittelreich. Vor Gareth werden die Orks in der *Schlacht auf den Silkwiesen* zurückgeschlagen.

1020: Der Uigar Kai wagt den Aufstand gegen den Aikar Brazoragh und wird aus Khezzara vertrieben.

1021: Orks beteiligen sich auf beiden Seiten an der *Dritten Dämonenschlacht*.

1023: Sadrak Whassoi kann die Axt *Brazoraghs Beender* in den Blutzinnen gewinnen.

1026: Orkensturm in Weiden; *Schlacht im Greifengras*; *Wagenschlacht von Baliho*

1028: Orks überfallen Greifenfurt, können jedoch von dem vereinten Entsatzheer unter Answin von Rabenmund und Mardugh Orkhan zurückgeschlagen werden.

1029: Blutrote Mondfinsternis im Orkland, Sternenregen über dem Svelltland; Zholochais plündern Phexcaer.

1029: Der Aikar Brazoragh beginnt mit dem Bau des gewaltigen Hornturms.

1030: Mardugh Orkhan verlässt den Rorwhed mit unbekanntem Ziel.

1031: Ein Bündnis zwischen dem Drughash-Häuptling Harkhash Drugh und den Finsterzwergen gegen Lowangen und den Aikar Brazoragh wird zerschlagen.

Das Orkland

Geographische Grenzen: Hjaldorberge im Westen, Große Olochtai und Firunswall im Norden, Firunswall und Blutzinnen im Osten, Thasch und Steineichenwald im Süden
Landschaften: Hochgebirge der Großen Olochtai, der Olochtai, des Firunswalls, der Blutzinnen, des Thaschs und der Ogerzähne; Mittelgebirge des Steineichenwaldes; große Heide-Steppenlandschaften der Khazarrach (zentrales Orkland) und der Karrkarach (Orkschädelsteppe). Wundersame Grassteppe des Greifengrases. Nördliches Sumpfland der Bodirauen und -sümpfe
Wichtige Gewässer: Flüsse: Bodir (350 Meilen), Feldir (70 Meilen); Seen: Einsiedlersee, Dairuchsee, unbenanntes Gewässer in der Großen Olochtai
Wichtige Verkehrswege: Bodirstieg von Bodon nach Groenvelden
Geschätzte Bevölkerungszahl: etwa 75.000 Orks, 3.000 Menschen, 1.000 Holberker, 750 Zwerge (hauptsächlich Tiefzwerge und Rote Zwerge), je 2.000 Achaz und Goblins, je etwa 1.500 Oger und Grolme, um 1.000 Affenmenschen, um 250 Nachtwandler, um 50 Minotauren, 3 Riesen
Wichtige Städte: Khezzara (8.000 Orks), Kharkush (1.500 Orks), Orrakhar (1.000 Orks), Phexcaer (1.100 Menschen), Ohort (1.000 Holberker, 100 Orks), Gh'Orrgelmur (Grolme), Hartomadosch (Rote Zwerge)
Sozialstruktur: Kastensystem der Orks mit herrschender Krieger- und Priesterkaste, Sippen- und Stammesverbände; anarchische Demokratie in Phexcaer; Monarchie der Grolme; Matriarchat der Roten Zwerge; Statter der Holberker; Matriarchat der Goblins
Herrscher: Ashim Riak Assai, der Aikar Brazoragh (Orks); G'Noskpel (Häuptling der Grolme); Gandla Tochter der Gorscha (Rote Zwerge); gewählter Stadtrat von Phexcaer
Religion: Orkisches Pantheon; Zwölfgötterglaube; Kulte des Namenlosen; schamanistisch geprägter Glaube der Orkland-Achaz; Angroschglaube der Zwerge; Pantheon der Goblins
Magie: vor allem orkischer Schamanismus; Grolmenmagie; viele Magiedilettanten unter den Holberkern; Schamanen der Orkland-Achaz und Goblins
Ressourcen und Handel: kaum nennenswerter Handel mit Gütern aus Phexcaer und den Schmieden von Kharkush; Tributzahlungen für Khezzara; **Ausfuhr**: Felle, Leder, Naturprodukte, Schmiedeerzeugnisse, Exotica (Kairanhalme, Moschus, usw.) des Orklands; **Einfuhr**: hauptsächlich Nahrungsmittel, dazu jegliche Art an Bedarfsgütern, die nicht selbst hergestellt werden können, Sklaven
Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Talia Myr (Gründerin und erste Kommandantin Myrburgs); Jirtan Orbas, der Graue Vogt (rettete Myrburg vor den Orks und benannte die Stadt in Phexcaer um); Hetman Hyggelik der Große (erschütterte die Orks mit einem Feldzug, verschwand im Orkland); der Aikar Brazoragh (Champion Brazoraghs, Führer der Orks); Glantuban (zaubermächtiger Riese im Firunswall); Orkfresser (Riese in den Bodirauen); Neunfinger (als 'Menschenfreund' bekannter Riese der Ogerzähne)
Wundersame Örtlichkeiten und Talismane: Einsiedlersee; Greifengras; der Orkenhort (legendärer Schatzhort Phexens); der Hornturm (Monument des Aikar); Stadt der Schlangen (verlorene Stadt der Achaz); Takaibragh, der blutige Tann (Tairach-Heiligtum); Khezzara; Brazoraghs Beender (Axt Brazoraghs); Xarflesh, der Fleischreißer (Keule Tairachs)
Wichtige Fest- und Feiertage: Jirtans Tag (24. Phex, Phexcaer); Tag-und-Nacht-Gleichen (Orgien zu Ehren von Rikai); Turim Tairakhi (Nacht des roten Mondes, Tairach); Mondfinsternisse (Tairach).
Was die Bevölkerung über die Region denkt:
"Brazoragh wies uns den Weg in die Khazarrach, um von hier aus die dritte Welt zu erobern!" (ein Ork)
"Die Zuflucht, die Zsahh uns gewiesen hat. Der Ort, an den die kalten Augen nicht schauen können." (eine Orkland-Achaz)
"Phexens Sterne leuchten heller über dem Orkland – nirgends kann man schneller sein Glück machen, oder dabei sterben!" (ein Phexcaerer)

»Das Orkland ist der trostloseste Flecken auf Sumus Leib, der mir während all meiner Reisen begegnet ist – sieht man einmal von der Hohen Gor ab. Nichts als endlose Einöde, auf der kaum ein Grashalm, geschweige denn ein Baum das Auge des Reisenden erquickt. Dafür gibt es Steine in jeder denkbaren Größe, sodass man mitunter glauben möchte, die Riesen, die es hier sehr zahlreich gibt – immerhin haben wir Berichte von gleich Vieren vernommen – hätten hier Murmeln gespielt. Doch glaubt man, dass an diesem hintersten Flecken von Sumus Leib wohl kaum eine vernünftige Kreatur ihre Heimstatt wählen möchte, so wird man durch die Räuber und Halsabschneider der Schwarzpelze eines Besseren belehrt – wobei man über deren Vernunftbegabung natürlich trefflich streiten könnte. Hinter den wenigen Sträuchern, die sich zerzaust in das Gestein klammern und dem ewigen Frosthauch Firuns trotzen, hocken und lauern sie mit ihren schartigen Säbeln und klobigen Äxten und scheinen den ganzen Tag nichts anderes zu treiben, als über einsame Wanderer herzufallen ...«
—*aus* Zwischen Bodir und Walsach – Mittnächtliche Länder; *Bastan Munter, 641 BF*

Zwischen mächtigen Gebirgswällen liegt die große Steppe des Orklands. Seit Jahrtausenden leben in dem kargen Hochland, dessen tiefster Punkt noch immer mehr als 800 Schritt über den Gestaden des Siebenwindigen Meeres liegt, die namensgebenden Orks. Wenig ist in den Reichen der Menschen über diese Region bekannt, denn nur selten verirrt sich ein Mensch hierher und häufig kehren diese Wenigen nicht in ihre Heimat zurück.

Wege ins Orkland

Bereits der Weg ins Orkland ist beschwerlich und gefährlich. Für Reittiere oder gar Wagen, wie sie eine gut ausgerüstete Expedition benötigt, gibt es nur wenige passierbare Straßen. Die Bekannteste ist sicherlich die **Thaschpforte** im Südosten der **südlichen Steppe**, die die Schwarzpelze für ihren Einfall in das Svellttal nutzten. Entlang des Svalls windet sich die Passstraße in Richtung des Thaschkamms, vor dessen Erreichen sie westwärts abbiegt. Diese leidlich nutzbare *Pfortengasse* schlängelt sich durch finstere Tannen- und Steineichenwälder direkt bis vor die Tore **Khezzaras**. Da auf ihr die svellttaler Tribute in die Hauptstadt der Orks gebracht werden, wird sie entsprechend gut bewacht. Damit ist sie die schlechteste Wahl für ein Vordringen ins Innere des Orklands.
Etwas beschwerlicher, aber für stabile Karren gut zu bewältigen, ist die Strecke zwischen Firunswall im Norden und Blutzinnen und Ogerzähnen im Süden. Dort verläuft im breiten Tal zwischen den Gebirgen die **Hilval-Straße** in Richtung Hilvalskopf. Auf ihr kann

man nach Nordwesten bis in die **nördliche Steppe** gelangen. Der Firunswall schützt diese Passage vor den schlimmsten Auswirkungen von Firuns Atem, der hier vom Gebirge herab häufig nur noch als milder Ifirnshauch weht. Dadurch herrscht ein angenehmes Klima, in dem sich ein üppiger Urwald aus mächtigen Steineichen, Buchen, Birken, Lärchen und Weißtannen gebildet hat. Zwischen den Gipfeln des südlichen Firunswalls sind häufig die schwarzen Rauchwolken der Schmieden von **Kharkush** zu sehen, die nicht selten ins Tal hinabgeweht werden und dem Reisenden in die Augen beißen. Auch unter den Blicken der hier ansässigen Korogai ist es schwierig, ins Orkland zu gelangen, doch lassen sie zumindest Händler bereitwillig passieren. Ständige Gefahr droht von den Zholochai aus dem in den nördlichen Blutzinnen gelegenen **Orrakhar**. Seit Alters her liegen sie mit den Korogai in Fehde und machen sich einen Spaß daraus, anreisende Händler in ihre Kerker zu verschleppen.

Für diejenigen, die heimlich ins Orkland vordringen wollen, ist der Pass über den Firunswall die bessere Wahl. Zu ihm gelangt man über einen **Pfad entlang des Snjerds**. Allerdings wird man hier kaum mehr als einen Packesel mitführen können. Für Fuhrwerke oder Reittiere ist diese Strecke unpassierbar.

Ähnliche **Schleichwege** existieren **in den Blutzinnen**, sollten aber nur in den Sommermonaten benutzt werden, wenn die Zholochai Orrakhars mit ihren Herden durch die Steppe ziehen. Denn seltsamerweise scheint jeder Pfad durch die Blutzinnen in unmittelbarer Nähe der Stadt vorüber zu führen – und schon mancher Jäger ist in ihren Kerkern verschwunden. Andere berichteten von schrecklichem Heulen und dem Jammern gequälter Seelen, das sie während der kalten, feuerlosen Nachtlager in den Blutzinnen gehört haben wollen.

Der einfachste, aber auch längste Weg ins Orkland ist der **Bodirstieg**, der von Westen nach Phexcaer und Groenvelden führt. Von dort aus sind alle Gegenden des Orklands gut zu erreichen.

Zwar gäbe das **Gjalsker Tor** zwischen der Großen Olochtai und dem Firunswall einen guten Weg ins Orkland ab, doch müsste man zuvor das unwegsame Gjalskerland oder die Sümpfe der Brinasker Marschen durchqueren. Damit ist dieser Weg praktisch nur für Reisende zu Fuß zu bewältigen. Lediglich die Mammuts, die diesen Weg gelegentlich nehmen, um auf ihren Wanderungen bis in das Orkland vorzustoßen, stört die beschwerliche Strecke nicht.

Ebenso verhält es sich mit **Schleichwegen durch den Steineichenwald**, die zum einen nur ortskundigen Wildnisläufern bekannt sind und zum anderen tagelange Reisen durch die Wildnis der Gebirge erfordern. Nur einige Eingeweihte wissen, dass es sogar eine für Fuhrwerke nutzbare **Passstraße durch den Steineichenwald** gibt, deren Geheimnis die Phexcaerer Fuhrleute eifersüchtig hüten. Zurück geht diese auf die Anstrengungen Kaiser Rudes I. Er plante den Bau einer Reichsstraße von Andergast über Phexcaer (damals noch Myrburg) nach Olport. Später wurde der Bau unter den Priesterkaisern vorangetrieben, um das Gouvernement Bodironien besser mit Truppen erreichen zu können. Zwar ist vieles dieser niemals vollendeten Straße wieder der Wildnis anheim gefallen, doch die in den Fels geschlagenen Trassen und die Brücken über die Schluchten des Steineichenwaldes sind noch immer vorhanden. Auf diesem Weg gelang es auch einigen Dieben aus Phexcaer 997 BF, die fürstlich nostrische Waffenkammer zu plündern und unerkannt mit ihrer Beute zu entkommen.

Übersicht orkischer Ortsnamen
Karrkarach – Schädelsteppe (Orkschädelsteppe)
Khazarrach – Großes Grasland (zentrales Orkland)
Orokar – Schneegebirge (Firunswall)
Orrakgurr – Erzbringer (Firunswall)
Graveshzarak – Graveshs Klauen (Blutzinnen)
M'Okool – Schilfmeer (Bodirsümpfe)
Okwach – Hilvalskopf
Urkash – Rauschwasser (Hilval; Fluss)

Phexcaer – Die Stadt der Diebe

Einwohner: um 1.100
Wappen: keines (Myrburg: auf blauem Grund ein silberner Stern über einer silbernen Brücke)
Herrschaft / Politik: Ein aus den Bandenoberhäuptern gewählter Magistrat verwaltet die Stadt. Die 'Banden' regeln das Leben ihrer Mitglieder. In vielen Positionen herrschen Korruption und Vetternwirtschaft
Garnisonen: 30 Gardisten kontrollieren die Tore. Die meisten Einwohner sind wehrfähig.
Tempel: **Phex**, Peraine (mit Ifirn-Schrein), Tempel des 'Güldenen'
Wichtige Gasthöfe / Schänken: Hotel *Grauer Vogt* (Q5/P5/S10), Hotel *Roter Milan* (Q8/P9/S12), diverse Tavernen schwankender Qualität
Handel und Gewerbe: kein außerhalb der Stadt bedeutsames, gelegentliche Eiltransporte durch das Orkland, Umschlagplatz für Fallensteller und Pelztierjäger
Wichtige Fest- und Feiertage: 24. Phex (*Glücks-* oder *Jirtans-Tag*, phexischer Wettstreit der Banden)
Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Talia Myr (Stadtgründerin), Lysmina Berian ('Braut' des Riesen Orkfresser), Jirtan Orbas (Retter der Stadt, Lokalheiliger des Phex), gegenwärtig: Ektor Gremob (Priester des Güldenen, reichster Mann der Stadt), Sulamin (alterslose Dame), Delia Natjal (Vogtvikarin des Phex-Tempels)
Besonderheiten: größter Phex-Tempel Aventuriens, Kult des Güldenen, ständefreie Gesellschaft
Stimmung in der Stadt: Für Außenstehende scheinbare Gesetzlosigkeit und Anarchie durch die konkurrierenden 'Banden', deren Hauptinteresse jedoch der Erhalt der Stadt ist. Phexcaer ermöglicht jedem einen Neubeginn ungeachtet seiner Herkunft oder Vergangenheit.
Was die Phexcaerer über ihre Stadt denken: "Was für ein Drecksloch!" (ein ungläubiger Neuankömmling); "Auch wenn das Leben hart ist, Phex hält seine Hand über uns und niemand braucht die Garde oder andere selbsternannte Herren zu fürchten!" (längerfristiger Bewohner)

Am Rande der Zivilisation

Etwa zweihundert Meilen von Thorwal den Bodir hinauf, am Fuße des nördlichen Steineichenwalds, liegt, von trutzigen Mauern umgeben, das Städtchen Phexcaer. Beiderseits des Flusses erbaut, bietet es mit seiner uralten Steinbrücke auf viele Meilen die einzige Möglichkeit, den Bodir zu Fuß zu überqueren. Kaum ein Neuankömmling wird den ersten Anblick der Stadt vergessen: Mitten in der Wildnis am Rande des Orklands erheben sich Mauern und Türme auf einem Felsstock, der hier aus dem sumpfigen Auenland des Bodir ragt. Auf dem Fluss treiben Boote, in denen Fischer ihrem Tagwerk nachgehen und wohlschmeckende Bodirsalme aus dem Wasser ziehen. Auf den Feldern um die Stadt arbeiten Menschen und auf den Weiden grasen Rinder und Schafe. All das vermittelt dem Reisenden fernab der menschlichen Zivilisation ein Gefühl von Heimat. Diese Idylle wird der Wildnis von den Phexcaerern hart abgerungen: Die Felder im sumpfigen Auenland des Flusses sind nur durch Entwässerungsanlagen nutzbar, da sie im Frühjahr und Herbst regelmäßig über-

Geschichte Phexcaers

308 BF: Gründung Myrburgs als Garnison an der Bodirbrücke.

379 BF: Sitz des priesterkaiserlichen Gouvernements Bodironien.

Namenlose Tage 431 BF: Aufständische Thorwaler stürmen die Stadt und schlachten die Bewohner der Garnison ab.

450 BF: Myrburg wird als zerstört aus den Reichsakten gestrichen.

597 BF: Die Zholochai belagern die Stadt, werden jedoch durch den Riesen *Orkfresser* vertrieben, der sich in die Myrburgerin *Lysmina Berian* verliebte.

7./8. Jhd. n. BF: Zunehmende Bedrohung durch die Orks.

798 BF: *Jirtan Orbas*, der 'Graue Vogt', erreicht die Stadt und kann mit seinen Getreuen ein Heer der Zholochai zurückschlagen. Er zwingt sie, die Stadt in Zukunft zu verschonen.

806 BF: Der von Orbas errichtete, größte Phex-Tempel Aventuriens wird eingeweiht. Dabei wird Myrburg in Phexcaer – Haus des Phex – umbenannt.

992 BF: *Ektor Gremob* lässt den leerstehenden Efferd-Tempel umbauen und begründet seinen Kult des 'Güldenen', dem rasch viele Einwohner anhängen.

997 BF: Diebe aus Phexcaer plündern die fürstlich-nostrische Waffenkammer.

1009 BF: Vor der Stadt erscheint ein Heer der Zholochai, das die Herausgabe einiger Abenteurer für ein finsteres Ritual fordert. Den Gesuchten gelingt es in einem Götterurteil, die Orks zu besiegen und eine Plünderung der Stadt zu verhindern.

Namenlose Tage 1029 BF: Nach mehrmonatiger Belagerung dringt ein Orkheer unter Führung *Sharraz Eisauges* mit Hilfe von Flößen der Mokolash in die Stadt ein. Es kommt zur dreitägigen Plünderung und Brandschatzung, ehe die Orks wieder abziehen und Phexcaer sich selbst überlassen (**183 A***).

Phexcaer – der Mythos der Diebe

Unter den Gesetzlosen Aventuriens ist die freie Stadt Phexcaer ein Mythos, der für andächtiges Schweigen und glänzende Augen sorgt. Vor waghalsigen Unternehmen spricht man häufig davon, dass dies der letzte Zug vor dem Ruhestand in Phexcaer sei und so manchem Verbrecher wird ein Aufenthalt in der 'Stadt der Diebe' nahe gelegt. Dort suche keine Garde nach ihm, kein Kopfgeldjäger werde eingelassen und niemand frage nach dem Woher oder Wohin. Das Gold läge geradezu auf der Straße: Die Hehler zahlten Spitzenpreise, die Auftraggeber stünden mit lukrativen Angeboten Schlange und am Spieltisch gäbe es nur Gewinner.

Natürlich ist den Meisten klar, dass diese Geschichten nicht wahr sein können, doch andererseits heißt es auch, in jeder Erzählung steckt ein Fünkchen Wahrheit.

So verwundert es nicht, dass immer wieder Menschen, denen das Wasser bis zum Hals steht oder die einfach das Glück suchen, aufbrechen, um die geheimnisvolle Stadt der Diebe aufzuspüren. Weit im Norden soll sie liegen, verborgen zwischen tiefen Tälern, wo niemand sie finden kann – niemand bis auf jene, die es verstehen, die Zeichen des Grauen Vogts zu deuten. Funkelnde Sterne, blinkende Münzen oder gar lachende Füchse soll er als Spur zurückgelassen haben, um sein 'Volk' zu ihm zu führen. Umso verwunderter ist mancher, wenn man ihm in Thorwal oder dem Svelltland den Weg dorthin beschreibt.

Tatsächlich wird in Phexcaer niemand nach seiner Vergangenheit gefragt. Kopfgeldjäger und Büttel werden aus der Stadt vertrieben und jeder, der sich diesen Gesetzen unterwirft – was hauptsächlich bedeutet, dass man auch hier hart für sein Auskommen arbeiten muss – ist als Bürger willkommen.

schwemmt werden. Im regenarmen Sommer dagegen vertrocknet der Boden und mit ihm die Ernte, wenn nicht Wasser aus dem stetig dünner werdenden Bodir auf die Äcker gebracht wird.

Weiter im Norden, wo die Auen in das karge Grasland der Orkschädelsteppe übergehen, finden sich Überreste von Gehöften, doch nutzt man das Gebiet heute nur noch als Weide für die halbwilden aber genügsamen Steppenrinder und Schafe. Erst auf den zweiten Blick bemerkt man die wachsamen Männer und Frauen, die in versteckten Ausgucken das Umland im Auge behalten, bereit, beim kleinsten Anzeichen sich nähernder Orks Menschen und Vieh in die Mauern der Stadt zu rufen.

Phexcaer erzeugt die meisten Güter, die es benötigt, selbst. Von den Thorwalern kauft man Roheisen oder Stoffe, um sie dann weiter zu verarbeiten. Auch Luxuswaren, wie Wein, südländische Rauschkräuter und hochwertige Metallerzeugnisse, kommen von außerhalb. Bezahlt wird mit Silberfunden, Pelzen und Lederwaren oder seltenen alchimistischen Zutaten, wie Kairanrohr vom Einsiedlersee.

Politisch ist Phexcaer von niemandem abhängig. Es verwaltet sich durch einen zwölfköpfigen Magistrat selbst. In diesen können die Oberhäupter der 'Banden' gewählt werden. Jeder, der den 'Bürgerheller' in Höhe eines Dukaten jährlich zahlen kann, ist wahlberechtigt. Es wundert kaum, dass dieses System Korruption und Vetternwirtschaft hervorruft.

Schein und Sein in Phexcaer

Viel von dem, was in Phexcaer geschieht, hat einen ganz anderen Sinn, als der Anschein vermittelt. Banale Dinge, wie die Aufgaben- und Arbeitsteilung der Stadt, werden nicht durch öffentliche Zünfte geregelt, sondern geschehen unter dem Deckmantel 'verschwiegener Banden'. Das 'Phexische' prägt Stil und Flair der Stadt: Informationen werden einander meist zugeflüstert, auch wenn es sich dabei nur um die Mitteilung handelt, dass eine Kuh gekalbt hat. Heimliche Beobachter in den dunklen Winkeln der Gassen oder Gebüschen des Umlandes sind nicht etwa Räuber, die ihre Opfer ausbaldowern, sondern Wächter, die vor unliebsamen Besuchern warnen. List und Heimlichkeit prägen die Stadt der Diebe. Hier werden sie jedoch nicht nur zur Verschleierung von Verbrechen genutzt, sondern auch zur Verhehlung des ganz normalen Lebens in einer Aura des Mysteriösen.

Kein Wunder also, dass Besucher daheim entsetzt davon sprechen, dass Meuchelmörder und Beutelschneider offen auf den Straßen herumschlendern und man seines Lebens und Eigentums nicht sicher sein kann.

Den Höhepunkt dieses Treibens, in dem die Phexcaerer viel mehr ihren Dienst am Diebesgott sehen als in regelmäßigen Gebetsstunden im Tempel, bildet dabei der 24. Phex. Am *Tag des Glücks*, den man hier *'Jirtans-Tag'* nennt, rüstet sich die Stadt zu einem großen Fest. Neben einem bunten Markt und der Öffnung der sonst geschlossenen Spielhallen, findet ein Spektakel der besonderen Art statt: der *Lauf der Diebe*. Unter Aufsicht der Vogtvikarin *Delia Natjal* und ihren Laiendienern treten die Banden in einem Wettstreit gegeneinander an. Dabei muss das 'Idol der vielen Hände' – es handelt sich um den Kopf einer Statue Kaiser Bodars und trägt seinen Namen wegen der vielen Hände, durch die es in den letzten zweihundert Jahren ging – von einer Bande über verschiedene Stationen quer durch die Stadt transportiert werden. Währenddessen dürfen und sollen alle anderen versuchen, das Idol zu erobern, um selber den Transport zu bewerk-

*Der **Aventurische Bote** erscheint zweimonatlich und hält seine Leser durch zahlreiche Berichte aus Aventurien ständig auf dem neuesten Stand der Geschichte. Sie können ein kostenloses Probeexemplar in der DSA-Sektion unserer Homepage **www.dasschwarzeauge.de** als PDF herunterladen.

stelligen. Für die Vorjahressieger, die als erste im Besitz des Idols sind, ist es besonders schwierig, den Lauf für sich zu entscheiden. Da die Wegmarken allgemein bekannt sind und die Phexcaerer wissen, wer zu welcher Gruppe gehört, müssen die anderen ihnen nur an einer der ersten Stationen auflauern und das Idol abnehmen.

Tatsächlich ist es in den über zweihundert Jahren des Wettlaufs erst einmal geschehen, dass ihn eine Bande in zwei aufeinander folgenden Jahren gewann. Je länger der Lauf dauert, desto chaotischer wird das Ganze: Bald weiß niemand mehr, wer das Idol gerade hat. Überall kommt es zu Überfällen auf echte und vermeintliche Träger, sodass Phexcaer schon bald einem Hexenkessel gleicht. Auch Fremde werden gern, mit oder ohne ihr Wissen, für die Beförderung eingesetzt, um so die eigenen Spuren zu verschleiern.

Vor allem dank dieses Festes halten sich hartnäckig die Gerüchte von der Stadt, in der jeder Einwohner ein Dieb oder Schlimmeres ist und wo eine noble Spielhalle neben der anderen steht. Diese Gerüchte tragen maßgeblich dazu bei, dass der Mythos Phexcaer immer weiter wächst.

Die Banden der Stadt

Wie viele Banden es in der Stadt gibt, wird nicht festgelegt, um dem Spielleiter die Möglichkeit zu geben, eigene Gruppierungen zu gestalten. Als Orientierung mögen Ihnen die Folgenden dienen:

Name	Aufgabe	Mitgliederzahl	Einfluss
Füchse	Späher	einige	mittel
Ottern	Bewässerungsbau	viele	hoch
Dolche	Stadtwache	wenige	hoch
Rohrspatzen	Laiendiener (Phex)	wenige (nur Kinder)	gering
Störche	Bauern	viele	mittel
Hunde	Hirten	wenige	gering

Ein Rundgang durch die Stadt

Phexcaer hat dieselbe Größe wie zu seiner Gründung. Die Stadt ist nie längerfristig über ihre ursprünglichen Mauern hinausgewachsen, noch innerhalb dieser geschrumpft. Aus diesem Grund gab es keine Entwicklung von Stadtvierteln: Man unterscheidet lediglich zwischen Nord- und Südstadt – abhängig von der Lage am Bodirufer.

Durch die schwankenden Bevölkerungszahlen und die wechselvolle Stadtgeschichte verfielen häufig Gebäude oder wurden zerstört. In besseren Tagen füllte man solche Lücken wieder auf – immer im gerade herrschenden Baustil und nach Geschmack des Erbauers. Dadurch, und durch Neubürger aus fremden Ländern, ergibt sich ein buntes Durcheinander von mittel- und nordaventurischen Stilen, zwischen denen sogar der eine oder andere südaventurische Bau hervorragt. So findet man neben gepflegten Patrizierhäusern baufällige Bruchbuden, neu angelegte Baustellen, verwilderte Gärten oder wacklige Mietshäuser. Die Straßen sind zu einem großen Teil gepflastert, auch wenn sie vielerorts dringend der Ausbesserung bedürfen. Beim Orkeinfall 1029 BF wurden viele Gebäude der Nordstadt in Mitleidenschaft gezogen, als die Schwarzpelze Feuer legten. Die Südstadt blieb dagegen verschont, da die Einwohner auf der Kaiser-Raul-Brücke eine gewaltige Barrikade errichteten und sich so schützen konnten.

Der Fischereihafen

Die meisten Ankömmlinge betreten Phexcaer durch das **Ufertor (1)** im Westen, wo der Bodirstieg endet. Wie an jedem der vier Stadttore stehen hier mehrere hartgesottene Wächter, die den Wehrzoll kassieren. Direkt hinter dem Tor, im Schatten der Schänke **Wilder Bodir (2) (Q6/P6/S0)**, die von einem ebenso alten wie dickschädeligen Zwergen namens *Teigin Sohn des Tark* geführt wird, wartet die nächste Besonderheit auf den Besucher. Kaum dass er die Wächter passiert hat, wird er von zwielichtigen Gesellen in Empfang genommen, die ihm flüsternd und mit heimlichen Gesten die Mitgliedschaft in einer der 'Banden' der Stadt anbieten. Für ein bis zehn Goldstücke erhält er einen abgegriffenen Zettel, auf dem ein Fuchs, Otter, Dolch oder Ähnliches abgebildet ist. Was kaum ein Besucher zu diesem Zeitpunkt ahnt und erst mit der Zeit herausfindet: Er ist nicht etwa Mitglied einer illustren Bande von Beutelschneidern geworden, sondern hat sich seine zukünftige Tätigkeit in der Stadt gewählt. So sind die 'Füchse' nichts anderes als Späher, die das Umland nach marodierenden Orks absuchen. Die Ottern hingegen beschäftigen sich mit der Be- und Entwässerung der Felder. Der Preis einer Mitgliedschaft zeigt, wie dringend die jeweilige 'Zunft' neue Leute braucht – je billiger, desto dringender.

Fuhrleute steigen oft im Gasthaus **'Grauer Vogt' (3) (Q5/P5/S10)** ab. Am Bodirufer entlang kommt man zum **Flusshafen (4)**, wo kleine Fischerboote liegen. Nur im Frühjahr oder Herbst, wenn der Bodir bis in die Orkschädelsteppe schiffbar ist, sieht man hier auch einmal einen hochbeladenen thorwalschen Knorr. Noch seltener verirren sich die Ottas der Nordleute in die Stadt. Dann jedoch ist **'Pier Vier' (5) (Q3/P2/S0)**, die Schänke der Fischer, ihr erster Anlaufpunkt, wo sie mit einem Fässchen Premer Feuer schnell neue Freunde gewinnen. Auf der gegenüberliegenden *Riesinsel*, einer langgestreckten Halbinsel, überragt der **Hafenzollturm (6)** die Stadt. Auf dem dreißig Schritt hohen Gebäude, das noch aus der Zeit der 'Klugen Kaiser' stammt, stehen Tag und Nacht Späher, die das Umland nach verdächtigen Bewegungen absuchen. Den östlich

gelegenen Bodir-Sümpfen schenken sie seit dem Orküberfall 1029 BF besonderes Augenmerk.

Nördlich des Hafens liegt der *Fischmarkt*, den die Dorrfelds zum Be- und Entladen ihrer Wagen benutzen, bevor sie die großen, schwer zu rangierenden Steppen-Schivonen in ihren **Fuhrhof (7)** bringen. *Xhindan Dorrfeld* und seine Töchter *Mara* und *Gerde* erledigen den größten Teil des Fuhrbedarfs der Stadt, vor allem quer durch das gefährliche Orkland ins Svellttal. Auch über den Steineichenwald nach Nostria und Andergast lenken sie ihre Gefährte, ohne dass ihnen die Schwarzpelze ein Haar krümmen (◓ 184 B).

Häufiger Kunde der Fuhrleute ist ihr Nachbar, der Zwerg *Drogon Sohn des Duin*. In unregelmäßigen Abständen erhält und versendet der geschickte **Edelsteinschleifer (8)** Päckchen, deren Inhalt er stets geheim hält. Dabei ist in Phexcaer vielen bekannt, dass es sich bei dem aus Tjolmar stammenden Angroscho um einen begnadeten Fälscher handelt. Prägestöcke für Münzen und Siegel, Schmuckstücke und Edelsteine weiß er so zu bearbeiten, dass man sie kaum vom Original unterscheiden kann. Da er manches Geheimnis hochgestellter Persönlichkeiten kennt, verspürt er keine große Lust, die Stadt zu verlassen, denn einige Kopfgeldjäger sind auf seiner Fährte, um den unliebsamen Mitwisser zu beseitigen. Einzig der Wunsch nach einer liebenden Angroschna treibt ihn von Jahr zu Jahr mehr um.

Beherrschendes Gebäude des Fischmarktes ist der **Tempel des Güldenen (9)**. Einst dem Efferd geweiht, wurde das imposante Bauwerk – nachdem es viele Jahre leer stand – von *Ektor Gremob* erworben und umgebaut. Während er die maritimen Darstellungen der äußeren Tempelwände vergolden ließ, wurde der Andachtsraum schwarz gestrichen und ein drei Schritt hoher, ebenfalls vergoldeter Obelisk aufgestellt.

Früher verteilten hier Tempeldiener 'das Brot', das die göttliche Essenz des Güldenen selbst enthalten sollte, an die spendenden Gläubigen. In Wahrheit handelte es sich jedoch um ein starkes Rauschmittel, das die Menschen in glückliche Euphorie stürzte und vollkommen abhängig machte. Bald waren viele Einwohner dem neuen Gott verfallen und opferten Hab und Gut für das Brot. Erst als Abenteurer aufdeckten, dass es sich bei Gremob um einen schändlichen Betrüger handelte, verlor der Kult um den Güldenen an Bedeutung. Nahezu zum Erliegen kam er in den jüngsten Tagen, nachdem die Orken einen Großteil der Tempeldiener erschlugen und den Tempel verwüsteten. Sie brachen den goldenen Stuck von den Wänden und schleppten den Obelisken fort (◓ 184 A). Der größte Verlust für den Kult war jedoch die Entführung des Alchimisten Yantur Shabanas **(siehe Seite 163)**, des Einzigen, der die Rezeptur des 'Brotes' kannte. Zwar ließ Gremob den Tempel wieder herrichten, doch ohne die Droge führt der Kult nur noch das Schattendasein einer Rauschkrauthöhle.

Der Villenbogen

Auch hinter dem Tempel des Güldenen, am *Gänsemarkt*, sieht man die Spuren der Plünderung. Hier ragt die ausgebrannte Ruine des Hotels *Phexens Sieben Himmel* auf. An der Wiederherrichtung des ***Bodirpalastes* (10)**, des bekanntesten und letzten Spielhauses der Stadt, wird nur sporadisch gearbeitet, da der Besitzer in den Flammen ums Leben kam und sich niemand für das Gebäude verantwortlich fühlt. Der Magistrat lässt es zwar praiostags und an besonderen Feiertagen für allerlei Glücksspiele öffnen, sieht aber wenig Anlass, etwas am maroden Zustand zu ändern.

Dexter Grifft, dem Peraine-Geweihten des gegenüber liegenden **Tempels des Lebens (11)**, ist der Bodirpalast ein Dorn im Auge. Müßiggang kann der betagte Diener der Feldgöttin überhaupt nicht leiden – entsprechend ist der Tempel tagsüber meist verwaist, da er auf den Feldern und Weiden dringendere Dienste zu verrichten hat. Auch Ifirn, der milden Tochter Firuns, wurde ein **Schrein** in dem Gotteshaus errichtet, um zu ihr um Jagdglück und Schutz vor dem Zorn ihres Vaters zu beten.

Hinter dem Peraine-Tempel, in weitem Bogen an der Stadtmauer entlang, haben die Reichen und Mächtigen ihre Villen errichtet. In weitläufigen Gärten stehen hier Prachtbauten, die durchaus mit liebfeldischen Palazzi vergleichbar sind. Das größte und mysteriöseste Anwesen ist die **Villa Sulamin (12)**. Hinter hohen Mauern mit kunstvollen tulamidischen Verzierungen kann man häufig die ausschweifenden Feiern der Hausherrin hören. Allerlei Gerüchte über das Anwesen und seine Besitzerin machen in der Stadt die Runde. Man spricht von dunklen Verliesen, in denen ihre Feinde langsam verrotten, magischen Fallen, die Leben, Verstand oder Manneskraft rauben, oder von Haremsgelassen, bewohnt von den schönsten Mädchen und Burschen der aventurischen Lande (siehe Seite 163, Sualmin).

Zwischen der Villa Sulamin und dem Anwesen Ektor Gremobs stehen mehrere geplünderte und zum Teil niedergebrannte Villen. Hin und wieder stöbert ein Glücksritter in den **Ruinen (13)** herum, in der Hoffnung, etwas von den Schätzen der vormaligen Besitzer zu entdecken. Da die Anwesen jedoch mit Fallen gespickt sind, von denen einige die Zerstörungen überdauerten, ist das ein gefährliches Unterfangen, bei dem man schnell Hand, Auge oder Leben verlieren kann.

Auch die **Villa Gremob (14)** am *Breiten Weg* ist vom Einfall der Schwarzpelze gezeichnet. Der Ostflügel ist rußgeschwärzt, verkohltes Dachgebälk mutet des Nachts wie eine zuschnappende Klaue an und die ausgebrannten Fensteröffnungen scheinen den Peraine-Tempel hasserfüllt zu beobachten. Der alte Gremob hat offenbar keinerlei Interesse daran, diesen Teil des Gebäudes wieder herzurichten. Hörte und sah man noch vor wenigen Jahren orgiastische Gelage in der Villa, so liegt sie heute meist still da (◓ 183 B).

Der hübsche **Palazzo des Pagol Thiron (15)** ist seit vielen Jahren verwaist, der weitläufige Park zu einem regelrechten Wäldchen innerhalb der Stadt verwildert, in dem man die große Villa kaum noch sieht. Die Überreste einiger Orks und vorwitziger Einbrecher zwischen den Bäumen zeugen jedoch davon, dass die ausgeklügelten Fallen des einstigen Besitzers noch immer funktionieren (◓ 184 C).

Die **Villa der Phexhochgeweihten (16)** steht seit langem leer, seit Vogtvikarin *Delia Natjal* **(siehe Seite 162)** in den Phex-Tempel umgezogen ist. Sie bedauert zwar, wie sehr das Gebäude heruntergekommen ist, hat aber weder Zeit noch Geld, sich um die Instandsetzung zu kümmern.

Als sich die Reichen im Nordwesten der Stadt ansiedelten, ließen sie das **Alte Westtor (17)** vermauern, um ihre Ruhe zu haben.

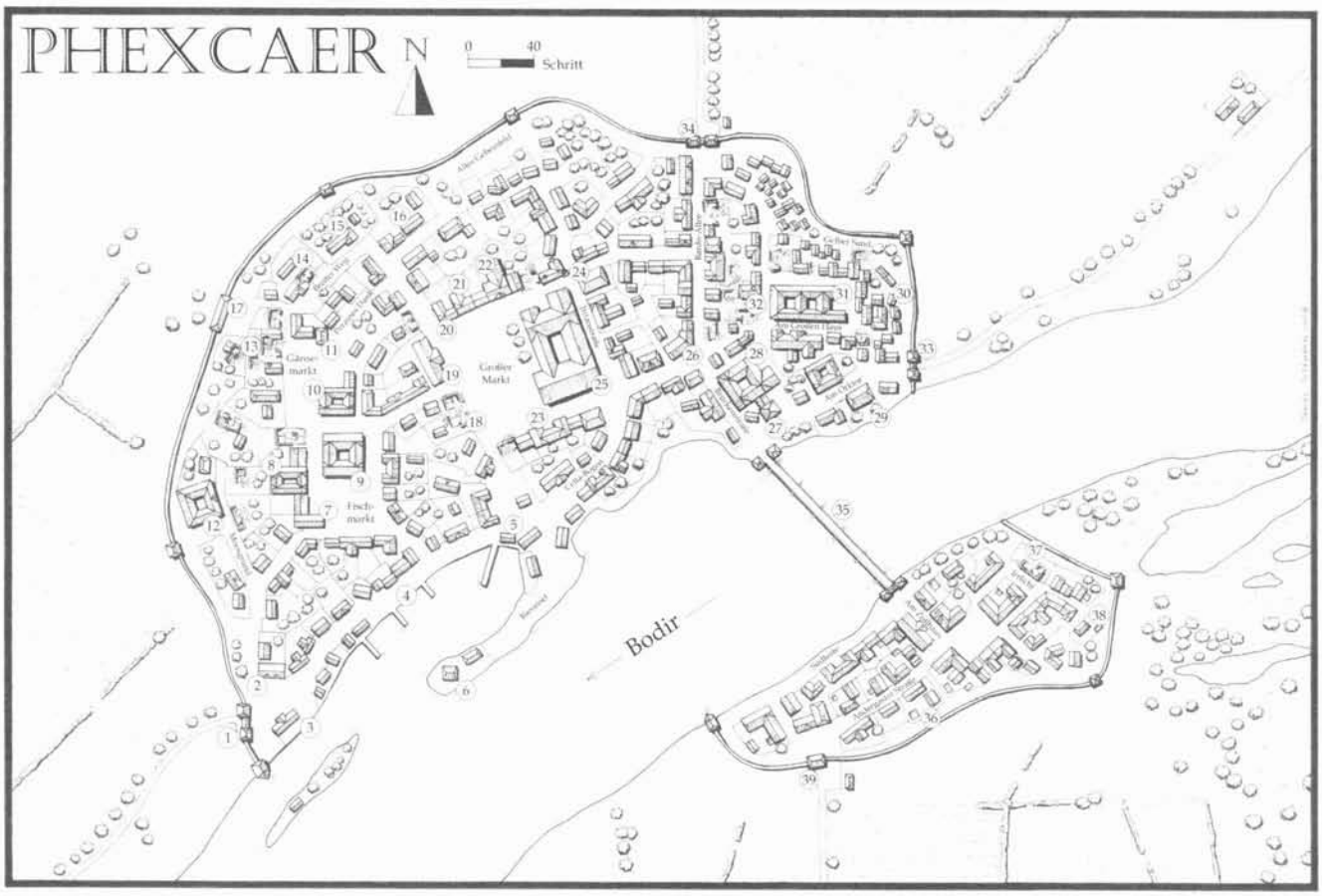
Am Großen Markt

Der *Große Markt* hat ebenfalls deutlich unter dem Überfall gelitten. Vom **Spielhaus *Silber und Gold* (18)** stehen nur noch die verbrannten Grundmauern. Dazwischen ragen golden und silbern funkelnd die Statuen einer Handvoll Männer und Frauen hervor. Die zu allem entschlossenen Glücksritter verteidigten ihre Funde des Sternenregens so verbissen, dass die Orks schließlich Feuer an das Gebäude legten, um sie herauszutreiben – ohne Erfolg. Wundersamerweise überzog das schmelzende Sternenmetall ihre Körper und konservierte sie für die Ewigkeit. Laut *Delia Natjal* dienen die Statuen als Mahnung: Phex lässt sinnlose Gier nicht ungestraft. Etliche Bürger munkeln jedoch, dass er die Opferbereitschaft der Goldsucher auf diese Weise belohnte (◓ 184 D).

Das **Hotel *Roter Milan* (19) (Q8/P9/S12)** ist noch immer das beste Haus am Platz. Für wahrlich gehobene Preise bekommt man hier gehobenen Service – die Vermittlung von 'Spezialisten' an interessierte Gäste ist sogar im Preis inbegriffen.

In der **Taverne *Zwei Füchse* (20) (Q4/P4/S0)**, dem Stammlokal des Bundes der Füchse, sind Fremde nicht gern gesehen.

Der **Basar des Meisters Haimamud (21)** ist dagegen eine Adresse, die man als Besucher der Stadt nicht auslassen sollte. Obwohl der Laden vollkommen ausgeplündert wurde, war er kurze Zeit später wieder bis unter die Decke gefüllt: Möbel, Teppiche, Vasen, Schmuck und Preziosen aus aller Herren Länder türmen sich in wilder Zusammenstellung auf. In der Mitte hockt auf einem Teppich der greise Haimamud, einen dampfenden Samowar und eine riesige Wasserpfeife



neben sich, und erzählt Geschichten von seiner 'Heimat', der Wüste Khôm (184 D).

Abends sieht man ihn häufig im **Wirtshaus *Am Markt* (22) (Q6/P5/S0)**, in dem sich die Bauern und Handwerker vom Bund der Störche treffen. Wirt *Travinor* schließt häufig schon vor Mitternacht, da seine Kundschaft früh aus den Federn muss. Anders ist es im gegenüber liegenden ***Schnapphahn* (23) (Q5/P6/S0)**, wo Wirt *Rude Tavo* regelmäßig Boxkämpfe organisiert. Vor allem muskulöse Fremde werden häufig gedrängt, in den Ring zu steigen.

Im Nordosten des Marktplatzes macht ein großes Prachtgebäude in tulamidischem Stil auf sich aufmerksam. Ab dem späten Nachmittag hört man aus dem Inneren die Klänge von Bandurria, Dabla und Kabas-Flöte, die das Ambiente des **Bordells *Goldene Pfühle* (24) (Q4/P6/S0)** unterstreichen. Leider hat das edle Haus des *Herrn Kaji* **(siehe Seite 163)** schon bessere Tage gesehen. Die verrußte Fassade wurde notdürftig mit rosa Farbe ausgebessert, die in keinem Verhältnis zum ehemaligen Perlmuttbesatz steht. Auch das Innere des Freudenhauses hat sich gewandelt. Viele der jungen und schönen Gesellschafterinnen sowie der Zierrat aus Kupfer oder Messing wurden von Orks verschleppt, das männliche Personal erschlagen. Zwar konnte Herr *Kaji* viele Wunden am Gebäude mit Vorhängen und Farbe verbergen, das Fehlen seiner besten Angestellten traf ihn jedoch hart. Da es schwierig ist, Frauen und Männer in die Weiten des Orklands zu locken, um dort Fallensteller, Goldgräber und Wildnisläufer zu bedienen, tat er sich mit der einstigen Rahja-Geweihten *Lana Falbun* **(siehe Seite 163)** zusammen, deren Etablissement den Überfall in der Südstadt unbehelligt überstand.

Mittelpunkt des Marktplatzes ist unbestritten der **Phex-Tempel (25)**, welcher der Stadt ihren heutigen Namen gab. Ob er tatsächlich der größte Aventuriens ist, wird wohl für immer ein Streitfall bleiben: Obwohl die Haupthäuser der Tempel von Gareth, Fasar und Chorhop größer sind, ist der Gebäudekomplex in Phexcaer an sich jedoch umfangreicher. Leider befindet er sich in einem erbarmungswürdigen Zustand. Große Teile des mehrflügligen Gebäudes sind verfallen, die Dä-

Die Stadt im Spiel

Phexcaer ist der letzte Außenposten der Zivilisation am Rande der Wildnis. Es dient daher vor allem als Ausgangsort für Expeditionen, beispielsweise auf der Suche nach den Schätzen des Sternenregens **(siehe Seite 81,** Das Tal der gefallenen Sterne), für eine Fahrt zum Einsiedlersee, um dort Kairan zu suchen (siehe Seite **30)** oder für Erkundungsmissionen ins Orkland. Außerdem kann Phexcaer das Ziel einer langen und turbulenten Reise quer durch Aventurien darstellen, in der die Helden als Jäger oder Gejagte die Hauptrollen spielen.

Darüber hinaus bietet die Stadt durch ihre Offenheit gegenüber Kriminellen ein ganz eigenes Flair. Einzige Bedingung für den Aufenthalt ist, dass man entweder mit blinkender Münze zahlt oder in einer der vielen Banden seinen Beitrag zum Erhalt der Stadt leistet – und beides wissen die Bürger einzufordern. Die Konflikte der Banden untereinander, aber auch die zum Teil dunkle Vergangenheit der Einwohner geben Material für Abenteuer, in die die Helden als Vermittler, Spurensucher oder Opfer hineingezogen werden können.

Ein Held aus Phexcaer

Helden, die hier aufwuchsen, besitzen die Kultur 'Svellttal und Nordlande'. Durch das Umfeld der Stadt sind viele von ihnen recht geübt in *Menschenkenntnis* und besitzen eine gute *Überredungs*-Gabe. Die meisten haben grundlegende Fähigkeiten in *Schleichen* und *Sich Verstecken*. Mancher ist in der Lage, heimlich Taschen auszuräumen oder Schlösser zu knacken. Entsprechend hat man gegenüber Recht und Gesetz eine Phex-gefällige Einstellung. Viele Wildnis- und Reiseprofessionen, aber auch handwerklich oder gesellschaftlich orientierte Berufe können in Phexcaer erlernt werden.

cher undicht und der Garten im Innenhof ist verwildert. Zwar konnte *Delia Natjal* einige Mängel dadurch beheben, dass sie große Teile des Gotteshauses an einen Schuster, einen Seiler und gar einen Gastwirt vermietet, doch die plündernden Orks machten vieles davon wieder zunichte. Die Butzenglasfenster des zweistöckigen Haupthauses wurden zerschmettert, die Gebetsbänke zerhackt. In den Dächern klaffen große Löcher. Ein kleiner Trost für die Vogtvikarin ist es, dass der Überfall dem Kult des Güldenen das Genick gebrochen hat. Seit einigen Jahren nimmt sie Waisenkinder auf und bildet sie in den Lehren der Kirche aus. Die 'Rohrspatzen', wie sie sich nennen, dienen ihr als Augen und Ohren in der Stadt und verrichten Laiendienste im Tempel.

Im Osten

Das östliche Viertel, das sich von der *Bardo-Allee* und der *Brückenstraße* bis an die Stadtmauer erstreckt, wurde von den Orks am stärksten in Mitleidenschaft gezogen. Rund um das **Brauhaus *Phexmet* (26) (Q5/P5/S0)**, vor allem aber in dessen großen Bierkellern fand das Siegesgelage der Eroberer statt, bei dem das namensgebende Bräu aus Honig, Gerste und Roten Rüben in Strömen floss. Brauer *Ettel Plumbion* bezeichnet sein süßes Bier als wahrhaft phexgefällig, schlägt es doch hinterlistig zu und raubt Einem unbemerkt die Sinne. Häufig landen solcherart angetrunkene Zeitgenossen zur Ausnüchterung im **Kerkerturm (27)** des alten Kastells. Richtige Verbrecher sieht man dort selten, denn die Banden kümmern sich um Vergehen in ihren Reihen selbst. Der Rest des Kastells wird vom **Stadthaus (28)** beansprucht. Hier sitzt seit der Zeit des Grauen Vogtes der Magistrat und füllt die Räume des vierstöckigen Gebäudes mit Bergen von Akten – ganz phexgefällig –, abgefasst in einer nur Wenigen bekannten Geheimschrift.

Jirtans Schule (29) wurde vom Lokalheiligen Jirtan Orbas selbst ins Leben gerufen, um die Phexcaerer im Lesen, Schreiben und Rechnen zu unterrichten. Sie wird mit Mitteln des Phex-Tempels und der Stadt am Leben erhalten und von den Schülern bezahlt. Der derzeitige Lehrer *Cordovan Feenwald* ist stark in die Jahre gekommen und freut sich darüber, dass die Orks die lange überfällige Entrümpelung des Gebäudes für ihn erledigten. Leider 'vergaßen' sie einige Räume im Obergeschoss von kaputten Bänken, Stühlen und Tafeln zu bereinigen, als sie dort auf den *Geist von Dirion Dergel* trafen, der seiner Erlösung harrt. Hier versteckte sich auch die Elfe **Lutia Dunkelfarn (siehe Seite 163)**, als die Orks Jagd auf ihre spitzen Ohren machten. In ihrem kleinen Haus **(30)** empfängt sie Freier, Patienten und Wahrheitssuchende gleichermaßen, um durch Liebe, Heilung oder Orakel ihre Rauschkrautsucht zu finanzieren. Ihre Kundschaft stammt häufig aus dem ***Drei-Höfe-Haus* (31)**, einer heruntergekommenen und baufälligen Mietskaserne. Hier finden vor allem Goldsucher und Glücksritter Unterkunft, die nach den sagenhaften Silberadern des nördlichen Steineichenwaldes suchen oder Expeditionen ins Orkland vorbereiten, um die Schätze des Sternenregens zu bergen. Für ein paar Kreuzer können sie in der **Spelunke *Am Großen Haus* (32) (Q2/P1/S0)** billigen Fusel und schlechtes Rauschkraut genießen. Wohlhabendere Besucher sollten die Gegend meiden, denn nirgendwo sonst hat man so schnell ein Messer zwischen den Rippen wie hier.

Vom **Orkentor (33)** führt ein Karrenpfad nach Groenvelden. Das **Olporter Tor (34)** entlässt den Reisenden ins Nirgendwo. Nur Wildniskundigen ist es zu empfehlen, den kaum erkennbaren Pfad zum *Einsiedlersee* einzuschlagen.

Die Südstadt

Über die **Kaiser-Raul-Brücke (35)** gelangt man in die Südstadt. Das imposante Bauwerk, das Kaiser Raul III. errichten ließ, zeigt kaum Spuren des Alters. Die mächtigen Pfeiler wurden mit Standbildern der Zwölfe geschmückt, die die Brücke auf ihren Schultern tragen. Überall sind Bergkristallbrocken eingelassen, die nachts wie Phexens Sterne funkeln (182 F).

In der Südstadt leben die Bauern und Hirten. Die Gebäude sind ländlich geprägt und ähneln eher Gehöften als Stadthäusern. Im Winter oder wenn im Umland Orks gesichtet werden, treibt man die Herden hier in ihre Stallungen. Nur bei wirklich großen Bedrohungen werden sie in die Schluchten des Steineichenwaldes gebracht.

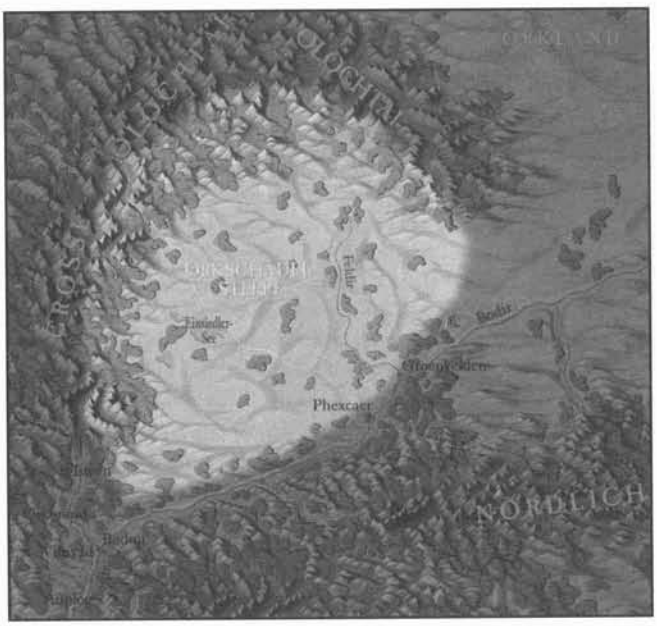
Fuhrfrau Yanis Gutsen (36) hat sich auf den Transport eiliger Waren spezialisiert. Ihre bevorzugte Strecke führt die Bodirstraße hinab nach Thorwal.

Die alte **Spielhalle *Fredegors Salon* (37)** fiel schon vor Jahren einem Streit zwischen Falschspielern zum Opfer. Bei dem dadurch ausgelösten Brand kam auch der Besitzer Fredegor ums Leben. So mancher Südstädter behauptet, in Vollmondnächten könne man aus der ausgebrannten Ruine das Klappern von Würfeln hören (184 D). Seit sich Lana Falbun mit Herrn Kaji zusammengetan hat, ist das kleine **Freudenhaus 'Junge Liebe' (38)** ebenfalls geschlossen und wartet auf einen neuen Besitzer.

Durch das **Andergaster Tor (39)** gelangt man auf die Überreste der alten *Via Rudesia*, die sich bald im Steineichenwald verliert.

Karrkarach – Die (Ork-)Schädelsteppe

Im Westen des Orklands liegt die Orkschädelsteppe, deren Name noch aus der Zeit der ersten Besiedelung durch die Menschen stammt. Damals lieferten sich die einwandernden Thorwaler und Mittelreicher heftige Gefechte mit den ansässigen Orks. Sie machten es sich zum Brauch, die Köpfe der erschlagenen Schwarzpelze auf Pfähle zu spießen – zum Zeichen, dass das Land nun den Menschen gehöre. Heute, 800 Jahre später, leben kaum noch Menschen in der Region, die im Westen und Norden durch die Gebirgszüge der *Olochtai*, der *Großen Olochtai* und der *Hjaldorberge*, im Süden durch den *Bodir* und im Osten durch dessen Nebenfluss *Feldir* begrenzt wird. Aufgespießte Orkschädel findet man nur noch selten. Stattdessen trifft man weit häufiger auf die Schädel und Gerippe von Menschen, welche die Orks zur Warnung und Abschreckung aufgestellt haben. Denn das sanft gewellte Hügelland mit den saftigen Auen des Bodirs und einigen kleinen Wäldern ist der fruchtbarste Teil des Orklands und zieht immer wieder wagemutige Siedler an. In den letzten Jahren sind es vor allem Thorwaler, die am Lauf des Bodir Fuß zu fassen versuchen. Entlang des **Bodirstiegs** gründen sie kleine Siedlungen, fest verschanzt hinter dicken Palisaden, um von dort nach dem Silber des nördlichen Steineichenwaldes zu suchen oder den wilden Steppenrindern nachzustellen. Dabei geraten sie häufig in Konflikt mit den ansässigen Orks vom



Stamm der Truanzhai **(siehe Seite 110)**, die mit ihren Schaf- und Ziegenherden durch das saftig grüne **Phexcaerer Becken** ziehen.
Dieses erstreckt sich entlang Bodir und Feldir und hat die Stadt **Phexcaer (siehe Seite 24)** als südlichen Mittelpunkt. Im Laufe der Zeit hat vor allem der Feldir, der seinen Lauf häufig während der Frühjahrs- und Herbsthochwässer ändert, das hügelige Land eingeebnet und fruchtbaren Boden zurückgelassen. Hier weiden die Tiere der Phexcaerer und Groenveldener Bauern. Auch Herden wilder Steppenrinder durchziehen das Becken auf ihrer jährlichen Wanderung, als würden sie einem unsichtbaren Pfad folgen. Ob die riesigen Findlinge, granitene Monolithen von wenigstens drei Schritt Höhe, die stets im Zentrum der Weideplätze der Wildrinder zu finden sind, etwas mit dieser Wanderung zu tun haben, ist bis heute ungeklärt.
Nördlich und westlich an das Phexcaerer Becken schließt sich das Hügelland um den **Einsiedlersee** an, das zu den umgebenden Gebirgen hin immer steiler ansteigt. Auch wenn der Einsiedlersee mit seinen beiden namenlosen Schwestern die größten offenen Wasserflächen des Orklands stellt, so ist seine Umgebung doch auffallend unfruchtbar. Das Wasser schimmert schon aus der Ferne grün und ein stechender Geruch liegt in der Luft. Kein Vogel singt, keine Grille zirpt. Das Wasser ist selbst im Winter lauwarm, schmeckt salzig-bitter und bringt dem unvorsichtigem Trinker bestenfalls Magenschmerzen und schlimmstenfalls den Tod. Auf dem Grund des Sees liegen die gebleichten Schädel hunderter Schwarzpelze, die einem längst vergessenen Ritual zum Opfer fielen. Dazwischen schwimmt nicht ein Fisch. Das einzige, was gedeiht, ist *Schilf*, das ebenso giftig ist wie das Wasser selbst. Dazwischen steht häufig das begehrte *Kairanrohr*. Im kalten Orklandwinter und des Nachts steigt grünlich leuchtender Dampf von der Wasseroberfläche auf und kriecht über das Land. Trotz der Unwirtlichkeit der Gegend findet sich immer wieder jemand, der sich in der alten Hütte an der Ostspitze des Sees niederlässt und ihm so seinen Namen gibt. Vielleicht locken ja die Krümel aus *Marboblei*, die hier am flachen Ufer des Sees im weißen Sand zu finden sind, die Einsiedler an. Warum selbst die Schwarzpelze sie seit Jahrhunderten in Ruhe lassen, ist ein ungelöstes Rätsel.
Aus dem Sumpfgebiet zwischen dem Einsiedlersee und seinen Schwestern erhebt sich ein einzelner steiler Felsen, auf dessen Spitze ein geheimnisvolles Orakel steht (◉ 165 A). Verlässt man die Seen nach Norden in Richtung Große Olochtai, über die hier der einzige Passweg führt, nimmt zwar der beißende Geruch des Wassers ab, die Aura des Todes jedoch schwindet nicht. Schwarzgraue Asche verbrannten Steppengrases bedeckt das Land und wirbelt bei jedem Schritt empor. Sie beißt in Nase, Mund und Augen und setzt sich als schmieriger Film auf der Haut fest. Immer wieder recken verkohlte Bäume ihre Äste klagend in den Himmel und verleihen dem Land endlose Trostlosigkeit. Grund für diese Verwüstung sind nicht etwa Kriege oder magische Gefechte, sondern die jährlichen Steppenbrände in der Dürre des späten Hochsommers. Dann toben heftige Gewitter über das Land, von denen Mensch und Ork glauben, dass sie der Ausdruck des Kampfes zwischen Rondra und Brazoragh sind. Kaum ein Tropfen Regen fällt aus den finsteren, schwarzen Wolken, dafür zucken gewaltige Blitze auf die Steppe herab und der krachende Donner lässt Mensch und Tier zitternd Zuflucht suchen. Wo der Zorn der Götter den Boden trifft, da geht das zundertrockene, hüfthohe Steppengras in flammende Feuerwälle auf, die vom Sturmwind getrieben über das Land toben. Zurück bleiben nur verbrannte Erde und Asche. Besonders gefährlich sind diese Brände in der Nähe von Kolonien der *Orkland-Boviste* oder der ebenfalls verbreiteten *Pestsporenpilze*, die beide zu dieser Zeit reifen und durch die Hitze förmlich zur Explosion gebracht werden. Dann begleitet das lodernde Inferno eine Wolke aus giftigen Sporen, die sich auf Mensch, Tier und Erdboden gleichermaßen ansiedeln.
Im kurzen Orkland-Frühling Mitte bis Ende Peraine fällt der Großteil des Niederschlags, mit dem Efferd die Region bedenkt, und verwandelt sie in einen grünen, blühenden Garten. Aus der Asche der Steppenfeuer recken sich die Halme frischen Grases und überall öffnen Blumen und Kräuter, wie die *wilde Tulpe* und das verbreitete *Heidekraut*, ihre Blüten. In den verbrannten Wäldchen recken sich frische *Birken-* und *Lärchenschösslinge* in den Himmel und selbst aus den scheinbar leblosen verkohlten Stämmen von *Eichen* und *Birken* brechen frische Triebe hervor. Ebenso beginnen die *Wacholder-* und *Ginstersträucher* zu blühen und die Luft mit ihrem intensiven Duft zu erfüllen. Dies ist auch die Zeit, in der im Orkland das aufgeregte Pfeifen paarungswilliger *Orklandkarnickel* widerhallt. Wilde Bienen summen über die Steppe und sammeln Honig, der für *Orklandbären* ein wahres Festmahl ist. Deren Klauen sind auch der Namensgeber für eine häufig verbreitete Staude des Orklands: den *riesigen Bärenklau*, dessen Blätter einer Bärentatze ähneln. Dabei handelt es sich um einen Verwandten der bekannteren aber selteneren *Naftan-Staude*, der ebenfalls eine Höhe von mehr als zwei Schritt erreicht. Zwar ätzt sich sein Saft nicht durch Leder oder Holz, dafür sorgt der kleinste Tropfen auf der Haut für einen Praiosbrand ohne Gleichen: Riesige, brennende Blasen und Quaddeln bilden sich und bleiben dem bedauernswerten Opfer über Tage erhalten. Aus den Hochwäldern der umgebenden Gebirge steigen *Hirsche* und *Elche* herab, um im Frühjahr und Sommer zu weiden, bevor sie vor den Steppenbränden wieder in

ihre Winterquartiere fliehen. Ebenso zieht eine enorme Anzahl *Steppenrindfamilien* über das Land, wobei sie nur wenige Feinde kennen: *Menschen, Orks, Oger, Riesen, Drachen* und *Orklandhörnchen*. Letztere sind zwar keine Fressfeinde, sorgen aber mit ihren weitverzweigten Tunneln dicht unter der Erdoberfläche für manches gebrochene Rinderbein, wenn plötzlich einer der aufgeregten Nager aus dem Boden schießt und mit seinem hohen Pfeifen die ungleich größeren Rindviecher in panische Angst versetzt.

Groenvelden

Eine Tagesreise über Phexcaer hinaus liegt die wirklich letzte Siedlung der Menschen in den Weiten des Orklands: Groenvelden. An der Mündung des Feldirs in den Bodir gelegen, erlebte das kleine Örtchen eine Geschichte von immer wiederkehrenden Zerstörungen durch die Orks. Die kaum hundert Einwohner scheint das kaum noch zu stören. Der Marsch in den Schutz der Phexensstadt ist, wie die Rückkehr zu den verbrannten Häusern, schon zur Gewohnheit geworden. Ab und an treffen auch neue Siedler in dem Dorf ein, in letzter Zeit hauptsächlich aus Thorwal, um den Orken zu trotzen und ihnen keine Handbreit Boden zu schenken (184 E).

Für Besucher hat Groenvelden nichts zu bieten außer einem trockenen Übernachtungsplatz in einer Scheune und der Möglichkeit, sich mit Proviant zu versorgen. In den Sommermonaten zeigt die Umgebung mit ihren für das Orkland ungewöhnlich fruchtbaren Böden, woher die Siedlung ihren Namen hat: grüne Felder.

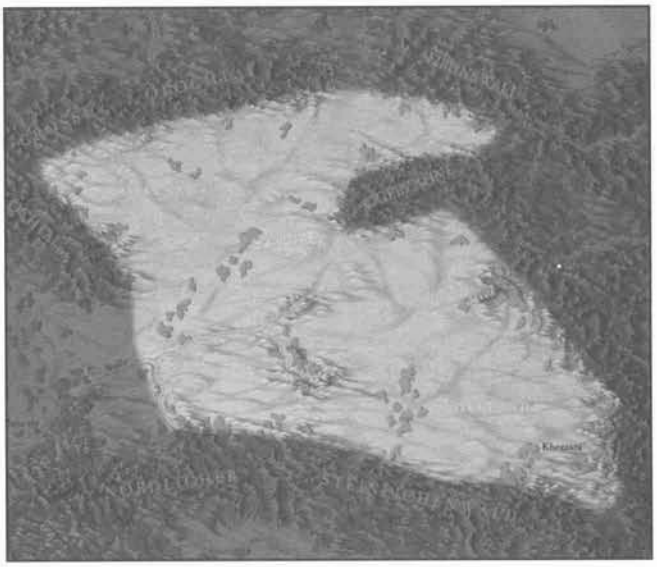
Khazarrach – Die große Steppe

Den größten Teil des als Orkland bekannten Gebietes nimmt die **Khazarrach** ein, was in der Hochsprache der Orks 'Großes Grasland' bedeutet. In der Mythologie der Schwarzpelze bezeichnet das Wort das gesamte Orkland. Heute wird es jedoch nur noch als Bezeichnung für die nördliche und südliche Steppe sowie das sie teilende **Greifengras** gebraucht. Die westlich gelegenen Bodirsümpfe tragen den Namen **M'Okool** (Schilfmeer) und die **Orkschädelsteppe** wird **Karrkarach** (Schädelsteppe) genannt.

Betrachtet man das zentrale Orkland, könnte man den Eindruck gewinnen, als hätte ein Gigant es mit einem riesigen Hobel geglättet. Die Hügel sind allesamt flach und abgerundet und erheben sich kaum über das Umland. Doch kein Riese oder vorzeitlicher Gigant ist dafür verantwortlich, sondern die elementaren Manipulationen Pyrdacors. Dieser ließ große Teile des aventurischen Nordens unter einem meilendicken Eispanzer erstarren, der unaufhaltsam aus den Gebirgen nach Süden walzte. Die elementare Urgewalt schliff alles Land unter sich glatt. Zurück blieb kaum mehr als blanker Fels. Als das Eis schließlich schmolz, hinterließ es nicht nur Unmengen an Wasser, sondern auch bergeweise Geröll und fein gemahlenes Gestein. Noch heute liegen die gewaltigen Schuttberge der Eiszeit an der Doppelquelle des Bodirs. Auch in der restlichen Steppe blieben quaderschwere Findlinge und glatt geschliffene Steine jeder Größe liegen und zeugen von jener Zeit.

Das wichtigste Erbe jener Tage ist jedoch der Bodir, der als mächtiger Strom inmitten einer der trockensten Gegenden Nordaventuriens entspringt. Sein Quell sind die Wassermassen des geschmolzenen Eispanzers, die in Spalten und Rissen der Erde versickerten und tief unter dem Orkland noch heute ein gewaltiges Reservoir bilden. Regen und Schneeschmelze regulieren die Stärke, mit der das Wasser aus dem Boden gedrückt wird. Deshalb führt der Bodir im Sommer, wenn die Trockenheit in der Kazarrach am größten ist, am wenigsten Wasser.

Als die Schwarzpelze auf ihrer Wanderung in der *Endlosen Nacht des Blutenden Mondes* (siehe Seite 7) die Khazarrach zum ersten Mal betraten, war hier die Eiszeit schon zu Ende gegangen. Sie stießen auf sanft gewellte Hügel, bewachsen von Silbergras und Heidekraut. Gewaltige Herden von *Steppenrindern*, *Karenen* und *Halmar-Antilopen*, die ebenfalls vor dem Eis geflohen waren, zogen darüber hinweg und boten ein reichhaltiges Nahrungsangebot für die Stämme. An diesem Bild hat sich bis heute wenig geändert. In jedem Frühling, wenn der Schnee endlich schmilzt und sich die ersten grünen Halme aus dem Boden schieben, kehren die Herden aus ihren Winterquartieren zurück. *Hirsche*, *Elche* und *Karene* steigen aus den dichten Urwäldern im Windschatten der Gebirge herab oder ziehen durch das Gjalsker Tor ins Orkland. Die gewaltigen *Steppenrinder* hingegen brechen aus dem geschützten Hochtal zwischen den Gebirgszügen des Steineichenwaldes hervor und überqueren in einem beeindruckenden Schauspiel aus stampfenden Leibern die Furten des Bodirs, um ihren jährlichen Zug durch die Steppe anzutreten.



Das raue Klima des Orklands wird die meiste Zeit des Jahres von *Firuns Atem*, einem im Winter eisigen und im Sommer kühlen, regenarmen Nordwind, bestimmt. Verstummt der Eishauch des grimmen Jägers, beginnt Praios' Schild unbarmherzig auf das Land der Schwarzpelze herabzubrennen und verwandelt es im kurzen Sommer in einen riesigen Backofen. Nur selten verirrt sich der regenreiche *Beleman* in die Khazarrach, dann aber scheint er das Orkland ersäufen zu wollen.

Dadurch gedeihen nur wenige Bäume, wie *Lärchen*, *Kiefern*, *Fichten* sowie *Birken* und *Espen*, die häufig windgebeugt und von Stürmen zerzaust sind. Verbreiteter sind Büsche und Sträucher, die sich zwischen Steinen und im Windschatten von Findlingen ansiedeln und die Steppe in großen Teilen schwer überschaubar machen. Vor allem *Ginster*, *Wacholder*, *Weiß-* und *Blutdorn*, denen Trockenheit wenig ausmacht, gehören zu den verbreiteten Arten. In den Niederungen zwischen den Hügeln, wo sich etwas Feuchtigkeit sammelt, sowie in den kleinen Wäldern machen sich vor allem *Moos-* und *Heidelbeeren* breit.

Zwar steht das Orkland im Ruf, äußerst unfruchtbar zu sein, doch ist dies ein Irrglaube, der durch die ungünstige Witterung entsteht. Da, wo orkische Grishik ihre Felder anlegen, sind die tiefschwarzen Böden sehr ertragreich und sichern mit *Bohnen*, *Emmer* und *Dinkel* die Ernährung der niedersten aber zahlenreichsten Orkkaste. Diese Felder liegen hauptsächlich am Westrand der Blutzinnen und südlich der Ogerzähne. Dort sichern kleine, herabströmende Bäche – die später bald im Orkland versickern – die Wasserversorgung und nur selten bedrohen Wildtiere oder Orkstämme die Ernte. Weitere Gründe, warum die Orks fast ausschließlich hier Feldbau betreiben, sind die Nähe zu den drei Städten der Orks, **Khezzara**, **Kharkush** und **Orrakhar** (siehe Seite 33, 41 und 43) und der Schutz vor der Witterung.

Zahlreiche verstreute Orte zeugen davon, dass die Region seit Jahrzehntausenden besiedelt ist. Während viele der ältesten Siedlungsreste unter dem ewig wogenden Gras verborgen liegen, sind andere Stellen so monumental, dass ihnen auch Satinavs Hörner nichts anhaben konnten. So liegt im zentralen Orkland inmitten eines gigantischen Steinwalls der monströse, gewiss achtzig Schritt messende skelettierte Leib eines Riesen – der heutzutage Heimstatt einer Goblinsippe ist – und in der Hügellandschaft an den südöstlichen Quellen des Bodirs liegt ein gewaltiges Tal, bei dem seit einigen Jahren eine größere Aktivität der Orks herrscht, doch bisher ist davon noch noch keine Nachricht aus dem Orkland herausgedrungen (167 A).

Die Steinfelder von Garyakar

Im Nordwesten der Khazarrach, im Dreieck der Olochtai-Gebirgszüge, erstrecken sich die Steinfelder von Garyakar. Über mehrere Meilen bietet sich dem Betrachter ein faszinierender Anblick: Riesige Gesteinsquader wurden hier zu Tischen, Bögen, Mauern und Türmen aufgeschichtet. Überall liegen die Trümmer weiterer Gigantenbauwerke, deren ursprüngliche Gestalt sich bestenfalls noch erahnen lässt. Etliche der Blöcke sind mit längst verwitterten Schriftzeichen einer unbekannten Sprache bedeckt. Wer diesen Ort errichtet hat, lässt sich nicht mehr sagen. Die Bauwerke erinnern zwar an Trollburgen, sind jedoch zu klein für deren Bedürfnisse. Die Schriftzeichen wiederum ähneln manchem rituellen Symbol, mit dem die Schwarzpelze ihre Schilde oder Rüstungen verzieren.

Ein tief in die Abgründe der Zeit gerichteter BLICK IN DIE VERGANGENHEIT zeigt über Jahrtausende hinweg die Ruinen in ihrem derzeitigen Zustand. Geht der Betrachter noch weiter zurück, so entdeckt er nur Finsternis, in der Schatten bedrohlich wogen. Artefakte, die Aufschluss über den Ursprung oder das Verhängnis Garyakars geben, sind nicht zu entdecken. Nur lebloser Staub und verdorrtes Gras bedecken den Ort.

Manches Bauwerk besitzt Schächte, die in den Untergrund führen, doch was dort unten verborgen liegt, weiß niemand zu sagen. Die Wenigen, die verrückt genug waren, den Abstieg zu wagen, kehrten zerrüttet im Geist an die Oberfläche zurück. Grauen verzerrte ihre Gesichter und keine sinnvolle Silbe kam mehr über ihre Lippen.

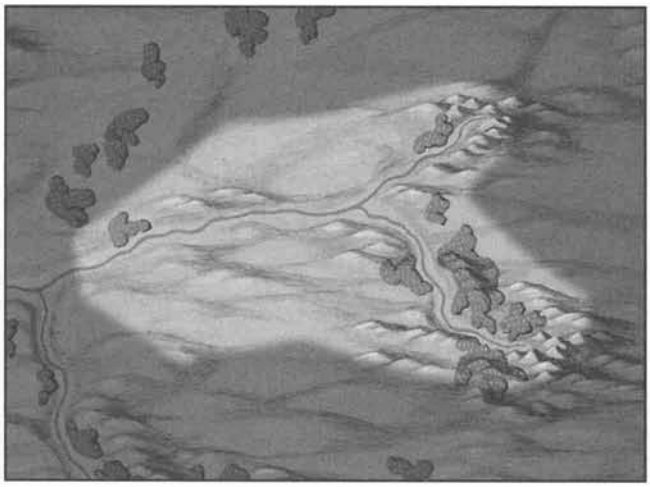
Die Orks meiden Garyakar, den 'Schreckensort'. Einzig die Schamanen der Olochtai steigen jedes Jahr, wenn die Sternenleere den Nachthimmel beherrscht, aus ihren Höhlen herab und zelebrieren blutige Rituale zwischen den Steinen. Mit dem Blut von vier mal vier Opfern, dargebracht an den ersten vier namenlosen Tagen, malen sie Mondscheiben, Stierköpfe und Flammen auf die Blöcke, ohne ein einziges Wort zu sprechen. Am fünften Tag kehren sie den Ruinen den Rücken und streben eilig dem Gebirge zu, wo sie sich zitternd in einer Höhle verkriechen und den nächsten Tag erwarten. Niemand kann sagen, welchen Schrecken sie hier bannen, rufen oder besänftigen, denn keiner, der die Nacht des letzten namenlosen Tages in Garyakar verbracht hat, ist je wieder aufgetaucht.

Das Greifengras

Eine auffällige Unterbrechung der ansonsten recht eintönigen Khazarrach ist das Greifengras. Westlich der Ogerzähne und nördlich der Bodirquellen liegend, schließt es ein nahezu kreisrundes, etwa 80 Meilen durchmessendes Gebiet ein. Hier weht der beständige Nordwind des Orklands nur noch als sanfte Brise über das raschelnde Gras. Mit jedem Schritt in seine Mitte wird es milder, sodass im Winter kaum einmal Schnee liegen bleibt – während es im Sommer stets angenehm warm, aber niemals heiß ist. Alle paar Tage ballen sich aus dem Nichts Wolken über dem Greifengras zusammen und entlassen einen belebenden Regen. Dadurch wächst das Gras besonders üppig und ist selbst im Hochsommer saftig grün. Für einen Betrachter am Rande des Greifengrases wirkt es, als stünde er am Ufer eines großen, grünen Sees, über dessen Oberfläche sanfte Wellen hinweg laufen. Dieser Eindruck wird noch dadurch verstärkt, dass außer dem mehr als anderthalb Schritt hohen Gras nichts anderes hier wächst: kein Strauch, kein Baum, keine Staude. Einzig in der Mitte erhebt sich eine einzelne 'Insel' in Form eines Hügels wenige Schritt über das Umland. Auf der Kuppe thront ein großer, grauer Felsklotz. (166 B) Um ihn herum stehen weitere Felsen, manche scheinen Kreise, andere Steintische oder Hügel zu bilden. Ebenso sind unter dem wogenden Gras ringsumher weitere flache Hügel zu erahnen, wer weiß, welche Geheimnisse sich in ihen verbergen. Genaueres erkennt man aus der Ferne nicht, denn über allem liegt ein sinnenverwirrendes Flimmern, wie man es sonst nur aus der Wüste Khôm kennt.

Hoch oben am Himmel kann man häufig leuchtende Flugwesen entdecken: die Greifen, Wächter über die Geheimnisse des Greifengrases. Dank seiner besonderen Form ist es ihnen möglich, vom Zentrum aus jeden Ort in nur einer halben Stunde zu erreichen, um dort Eindringlinge abzuwehren **(siehe seite 126,** Greifen im Orkland**)**.
Aber nicht nur die Sendboten Praios' und deren Diener leben im Greifengras. Wo die geflügelten Löwen den meisten Kulturschaffenden den Eintritt verwehren, da lassen sie Peraines niedere Geschöpfe unbehelligt passieren. Neben den verbreiteten Tieren der Khazarrach hat sich so auch eine Handvoll *Säbelzahntiger* in dem hohen Gras niedergelassen und lauert auf unvorsichtige Beute.

Die Bodirsümpfe



M'Okool, 'Schilfmeer', nennen die Schwarzpelze das große Sumpf- und Schilfgebiet, das den Oberlauf des Bodirs inmitten des Orklands umgibt. Der Fluss entspringt hier aus einer Doppelquelle und sucht sich in südwestlicher Richtung seinen Weg bis nach Bodon, wo er scharf nach Süden abknickt und seiner Mündung bei Thorwal entgegen strebt.
Von der Quelle bis nach Bodon ist der Bodir von den Bodirauen umgeben. Zwischen 300 Schritt und 5 Meilen auf beiden Seiten erstreckt sich der Uferstreifen aus zähem Morast, auf dem fast überall mannshohes Reet wuchert. Wer sich hier hineinwagt, sollte sich auf schlimme Schnittwunden gefasst machen, denn das vertrocknete Schilf ist beinahe so scharf wie das üble Messergras. Die Auen sind verhältnismäßig fruchtbar, sofern man dem allgegenwärtigen Wasser Herr wird. Anlagen zur Entwässerung gibt es in der direkten Umgebung der Stadt Phexcaer, wo die Bauern das Auenland bewirtschaften.
Damit ziehen sie sich jedoch den Unwillen der anderen Bewohner der Auen zu: der *Orkland-Achaz* (Echsenmenschen) (siehe ab Seite 122) und der *Mokolash-Orks* (siehe Seite 111). Sie leben in den ausgedehnten Sümpfen südlich und östlich der Feldir-Mündung sowie der Bodirquellen. Hier, im Sumpfgebiet des Auenlandes, steht ganzjährig das Wasser in großen Tümpeln, verlandenden Altarmen und weiten Feuchtwiesen, sodass man den Flusslauf des Bodirs zum Teil kaum noch erkennen kann. Dadurch konnten sich ausgedehnte Bruchwälder aus *Schwarzerlen* und *Birken* entwickeln, zwischen denen *Weiden*, *Schwarz-Fichten* und *Lärchen* stehen. Unter den Bäumen wuchern *Riedgräser* und zahlreiche krautige Pflanzen, wie das *Springkraut*, die ätzende Früchte verschießende *Basilamine*, der giftige *Drachenwurz* und der stark giftige *Wasserschierling* – welcher von den Achaz als wohlschmeckender Salat gegessen wird. Auf sämtlichen Wasserflächen treiben *Wasserlinsen* in großer Zahl und lassen Tümpel oder Sumpflöcher wie sicheren Boden erscheinen. Zumindest letztere erkennt der kundige Sumpfgänger jedoch häufig durch den *Donf*, der sie umrandet. Der in großen Kolonien wuchernde *Eitrige Krötenschemel* hat schon so manchen wirren Bericht von *Marasken* im Orkland hervorgerufen, die aber wohl samt und sonders auf Sichtungen von *Wald-* und *Smaragdspinnen* zurückzuführen sind. Diese sind vor allem im **Spinnenwald** nördlich der Feldirmündung verbreitet, wo der häufige Morgen- und Abendnebel die mehrschrittgroßen Netze der Waldspinnen in den Bäumen tarnt **(siehe Seite 145, Smaragdspinnen)**. Neben den Smaragdspinnen lebt noch allerlei anderes Getier in den Sümpfen, wie die allgegenwärtigen *Orkland-Karnickel*. Auch *Biber* und *Fisch-Otter* bevölkern den Bodir in großer Zahl und locken Pelzjäger sowie aus dem Premer Golf eingewanderte *Zwergkrakenmolche* an. Wahre Plagegeister sind die *Orkland-Bremsen*, deren Schwärme schon manchen Wanderer schmerzhaft zerstochen haben. Noch gefährlicher sind die seltenen *Borbarad-Moskitos*, die neben Blut auch Erinnerungen rauben. Ähnlich unangenehm, vor allem für die Viehherden im Umkreis der M'Okool, sind die *Feuerfliegen* oder *Drachenlibellen*. In riesigen Schwärmen fallen die doppelspanngroßen Insekten über das Vieh her und treiben es in eine panische Flucht, bei der es alles niederstampft, was sich in den Weg stellt.
Nordöstlich des Spinnenwaldes ragen einige mehrere dutzend Schritt hohe Basaltklippen aus dem Schilfmeer. Dort haben der dreiköpfige Riesenlindwurm *Himmelsflamme* und seine kaum weniger gefährliche Tochter *Himmelsfünkchen* ihren Hort.

Khezzara

Einwohner: geschätzt 8.000 (ca. 100 menschliche Sklaven, 200 Goblins, einige Zwerge und Oger)
Wappen: weißer Stierschädel vor roter Scheibe auf schwarz
Herrschaft / Politik: Als Haupt- und Palaststadt der Orks direkt dem Aikar Brazoragh untertan; *Rat der Stämme* mit beratender Funktion
Garnisonen: geschätzt 1.000 Khurkach aller Stämme, ca. 1.000 weitere in der näheren Umgebung in Zeltdörfern, 50 Augen von Khezzara, einige hundert Gardisten des Roten Mondes, Minotauren-Garde (ca. ein Dutzend)
Tempel: **Brazoragh**, **Tairach**, Gravesh, Rikai, verschiedenste Schreine von 'Nicht-Göttern'
Wichtige Gasthöfe/Schänken: Taverne und Bordell *Takai Arrai* (Q3/P5), Taverne und Bordell *Ramram Ghorkai* (Q5/P6)
Handel und Gewerbe: Spärlicher Handel mit den Städten des Svelltlandes; Tributzahlungen durch eroberte Städte und geeinte Orkstämme
Wichtige Fest- und Feiertage: Neumond eines jeden Monats (*Nacht des Blutes*; Stieropferung); 22. Rondra (*Tag des Kampfes*; Gedenken an den göttlichen Zweikampf), 1. Boron (*Tag der Geister*; Feierlichkeiten zu Ehren Tairachs)
Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Aikar Brazoragh (Gottgesandter, Herrscher der vereinten Orkstämme), Sharraz Eisauge (oberster Heerführer der Orks), Azzek Ziraitach (Hochschamane, Sprecher des Rates der Stämme), die Hüter (blinde Tairach-Schamanen)
Besonderheiten: Palast des Aikar Brazoragh, Heiligtümer der vier wichtigsten orkischen Gottheiten; erste bekannte große Stadt der Orks
Stimmung in der Stadt: kriegerisch-barbarisch (auch 'orkisch-zivilisiert')
Was die Orks über ihre Stadt denken: "Khezzara ist unbezwingbar, lang lebe der Aikar Brazoragh!"

Stadtbild

»Ihr Harordaks, sammelt euch und lauschet meinen Worten! An diesem heiligen Ort wollen wir es erbauen. Khezzara! Die Stadt des Stieres! Die Stadt des Krieges! Von hier aus werden wir uns verbünden, sammeln, und all die Schwächlinge vom Antlitz dieser Welt tilgen. Denn hier liegen die sieben Hörner des schwarzen Stieres, deren Ursprung im Dunkeln der Geschichte liegen. Denn hier steht der blutende Wald, der Geisterseher Prüfstein. Denn hier steht Brazoraghs Fluch, Graveshs Schlüssel zu Wind und Wetter. Denn hier steht der Garten Rikais, Behüter der Geheimnisse der Erde.
Denn so sprach zu mir der wilde Stier, der große Brazoragh!
Und so spreche ich, Ashim Riak Assai, der Aikar Brazoragh, Gesandter der Götter, Sohn des Jenseits, Bewahrer der Vergangenheit, Herr der Gegenwart und Herausforderer der Zukunft, Träger der Gespaltenen Hörner und der Blutroten Mondscheibe!«
—der Aikar Brazoragh bei seiner Rede zur Stadtgründung Khezzaras, 1008 BF

Khezzara ist der Inbegriff dessen, was der Aikar Brazoragh bisher geleistet hat: eine Stadt, in der Angehörige verschiedenster Orkstämme leben, eine Hauptstadt eines (mehr oder weniger) geeinten Orkreiches, ein Name, der Orks und Menschen erschaudern lässt und die Allmacht des Aikar Brazoragh vergegenwärtigt.
Die etwa 50 Meilen nordwestlich der Thaschpforte gelegene Stadt erhebt sich auf einer Hochebene, deren Fuß eine große Anzahl von Orkzelten und Feldern säumt. Der von tausenden Füßen breit getrampelte Pfad schäumt vom Matsch der Steppe und vom Blut des Sklaven und schlängelt sich durch diese Ansammlung an orkischen Rundzelte, welche hauptsächlich von Bauern bewohnt werden, Richtung Stadttor. Diese Vororte Khezzaras dienen einzig und allein der Ernährung der Stadt. Reges und geschäftiges Treiben bestimmt hier das Bild. Tagsüber verrichtet ein Großteil der Sklaven auf den Feldern die Schwerstarbeit, die Luft ist erfüllt vom aufgewirbelten, stickigen Staub der Steppe, der Atem raubende Geruch von Schweiß, Blut und Fäkalien hängt schwer über den Lederzelten und überall sind die kehligen Laute ihrer orkischen Bewohner zu hören.
Elf hölzerne Türme, deren klobigen Fundamente auf steinernem Grund ruhen, wachen über den mächtigen, palisadengekrönten Erdwall, der Stadtmauer Khezzaras. Das wuchtige, zweiflüglige Haupttor kann nur von zwei Ogern bedient werden und bietet selbst dem größten orkischen Kriegswagen genügend Platz, durch zwei weitere kleinere Tore gelangt man auf die Hochebene. Vor den Stadttoren halten stets einige Khurkach Wache.
Die Luft in der Stadt ist vom Verwesungsgeruch der allerorts aufgespießten Opfertiere und Glücklosen sowie dem dunklem Rauch der Orkschmieden geschwängert. Zwischen Lehm-, Holz- und Steinbauten mischen sich die typischen Riyachart-Rundzelte.
Das Flüsschen *Khez*, das sich durch die Stadt schlängelt und dessen Quelle sich unweit der Stadtmauern auf der Hochebene befindet, stellt die einzige Wasserversorgung Khezzaras dar.
In der ganzen Stadt kann man auf heruntergekommene, aber gut bewachte Sklavenpferche stoßen, in denen die Sklaven Khezzaras ihr trostloses Dasein fristen, bis sie zur Arbeit gerufen werden – sofern ihnen nicht das grausamere Schicksal als Opfer blüht.
Auffallend ist, dass Khezzara außer den Stadtmauern über keine typischen Verteidigungsanlagen verfügt (wie z.B Schießscharten). Auch die Stadtmauern wurden weniger als Schutzmaßnahme erbaut als vielmehr zur klaren Markierung des Herrschaftsgebiets des Aikar. Kein Ork kann sich vorstellen, dass jemand einen Angriff auf die Stadt wagt. Unablässig wird die Schmiedeglut angeheizt, werden neue Kriegshunde gezüchtet oder riesige Kriegswagen gebaut. Man könnte fast meinen, Khezzara wäre nur zu dem Zweck errichtet worden, ein riesiges orkisches Heer auszurüsten und zu beherbergen. Dieser Kriegsmaschinerie der Orks ist es zu verdanken, dass sich in Khezzara wohl jederzeit um die 1.000 Orkkrieger befinden, was Khezzara wohl zu einer der bestgeschützten Städte macht – allerdings nicht zu der sichersten.

Geschichte

Die Stadt wurde im Jahre **1008 BF** durch den Aikar Brazoragh gegründet. Dieser hat den Standort der Hauptstadt der geeinten Orkstämme sorgfältig ausgewählt, befinden sich doch in oder um die Stadt herum wichtige Heiligtümer der vier orkischen Hauptgötter.
Innerhalb weniger Monate gelang es dem Aikar, genügend Orksippen und Sklaven zur Arbeit an der Stadt zu bewegen (bzw. zu zwingen), sodass die Stadt bereits zur Zeit des Orkensturmes **1010 bis 1012 BF** fast ihre gesamte, heutige Größe erreicht hatte. Nach der Niederlage vor den Toren Gareths sann der Aikar hier auf Rache und spann seine Pläne weiter. In dieser Zeit strömten immer mehr Orksippen nach Khezzara und da die Stadt ziemlich bald überfüllt war, wurden Zelte und Hütten vor den Stadtmauern aufgestellt. Nach dem Sternenregen im Jahre **1029 BF** zogen wieder vermehrt Orksippen in die Peripherie Khezzaras und ließen sich im Schatten der mächtigen Stadtmauern nieder.

Lebensweise

»Ihr glaubt doch nicht ernsthaft, dass so viele Schwarzpelze auch nur einen Tag lang miteinander leben können, ohne sich gegenseitig den Schädel einzuschlagen?«
—Erzmarschall Helme Haffax zu einem seiner Späher, 1011 BF

Wie in der weiten Steppe gilt auch in Khezzara allein das Recht des Stärkeren, sodass sich zu jeder Zeit in irgendeinem Stadtteil einige Orks streiten, was meist blutig endet. Allerdings hat der Aikar verfügt, dass Sippen- und Stammesfehden, welche ihren Ursprung einem Ereignis außerhalb der Stadt verdanken, nicht in der Stadt ausgetragen werden dürfen. Wer diesen Stammesfrieden missachtet, wird von der *Garde des Roten Mondes* umgehend in Tairachs Totenreich befördert.
Trotz dieses Minimums an Ordnung, ohne das ein Zusammenleben von so vielen unterschiedlichen Orks undenkbar wäre, herrschen in Khezzara raue Sitten: Wer sein Eigentum nicht zu verteidigen weiß, der ist auch nicht würdig, darüber zu verfügen.
Diese orkische Eigenheit führt zu einer weiteren Besonderheit der Stadt: Khezzara ist wahrscheinlich die aventurische Großstadt mit der niedrigsten Kriminalitätsrate – aus dem einfachen Grund, dass es kaum Diebe oder ein Rechtssystem (außer dem Recht des Stärkeren) gibt. Diebstahl ist verpönt; wenn man das Gut eines anderen begehrt, dann hat man es sich in einem offenen Kampf zu erringen.
Die Kastenzuteilung ist für die Stadtorks nicht ganz so fest wie in der Steppe und es kommt häufiger dazu, dass man die Kaste wechselt – in die eine oder andere Richtung. Alle Orkfrauen der Stadt gelten als persönliches Eigentum des Aikar. Sie werden zu Paarungszwecken, als Belohnung oder als Arbeitskräfte an verdiente Orks ausgeliehen, jene haften jedoch mit ihrem Leben für das Wohl der Frauen. Obwohl es eigentlich sehr unwahrscheinlich klingt, zweifelt kein Ork, dass der Gottgesandte all sein Eigentum bestens kennt und weiß, an wen er welche Frau verliehen hat. Den Wenigen, die auf die ketzerische Idee kamen, dieses Allwissen des Aikar auf die Probe zu stellen, wurde früher oder später der Schädel eingeschlagen.
Da die Orks Khezzaras in unmittelbarer Nähe des Gottgesandten leben, kann man sie mit ruhigem Gewissen zu den stolzesten Vertretern ihrer Rasse zählen. Man fühlt sich als auserwählte Angehörige des *Stammes* des Aikar Brazoraghs. Viele Stadtorks fügen ihrem Namen stolz ein *riak Khezzara* an, um ihre Herkunft zu verdeutlichen. Gleichzeitig steht man unter stetem Erfolgsdruck, niemand will den Zorn des Aikars auf sich lenken. Fast alles, was in Khezzara geschieht, kommt vor allem den Khurkach und Okwach zu Gute, die sich in und um die Stadt niedergelassen haben. Diese genießen in Khezzara

allerhöchstes Ansehen, wiewohl auch sie ihre Stellung immer wieder gegen mutige Orks anderer Kasten verteidigen müssen, die sich erhoffen, durch das Erschlagen eines Khurkachs selbst in diese Kaste aufzusteigen.

Sklaven und andere Auswärtige

Die Sklaven sind ein wichtiger Bestandteil Khezzaras, wurde die ganze Stadt doch hauptsächlich auf ihrem Blut gebaut. Heute werden alle – aus Orksicht – niederen Arbeiten von ihnen ausgeführt, sei es auf den Feldern oder in den Schmieden. Vielen hauchen ihr Leben auch als Opfer im Tairach-Tempel aus.

Der Großteil der Sklaven besteht aus orkischen Kriegsgefangenen, daneben findet man auch noch relativ häufig Goblins und Menschen. Man hält nur wenige Zwerge in Gefangenschaft, allerdings genießen diese weitaus größeres Ansehen und eine gewisse Selbstständigkeit – zumindest will es der Aikar Brazoragh so. Wie die Orkfrauen sind auch alle Sklaven im Besitz des Aikar Brazoragh, der sie verdienten Untertanen ausleiht. Nur die stärksten und zähesten Sklaven überleben das erste Jahr in Khezzara, die Nächte in den Sklavenpferchen sind kalt, das Essen rar und kaum genießbar, die Arbeit hart, der Beistand der Götter scheint fern oder verloren. Innerhalb der Sklavengemeinschaft Khezzaras hat sich in den letzten Jahren ein gewisser Zusammenhalt gebildet und man versucht so gut wie möglich, einander beizustehen, zumindest unter menschlichen und zwergischen Sklaven. Die erste Generation menschlicher Sklaven waren fast ausschließlich Kriegsgefangene, was die überaus harte Hand ihrer Herren erklärt, mittlerweile gibt es allerdings schon die ersten Sklavenkinder, die so gut es geht und in aller Heimlichkeit aufgezogen werden und die nie etwas anderes als Khezzara gesehen haben.

Nur die wenigsten Orks besuchen ein Mal in ihrem Leben Khezzara und noch seltener sind nicht-orkische Reisende, sofern es sich nicht um Sklaven handelt. Hin und wieder kommen einige menschliche Händler in die Stadt oder der Aikar persönlich ermöglicht einer Glatthaut freies Geleit, in den meisten Fällen ist es für einen Nicht-Ork aber unmöglich, die Stadt als Freier zu betreten und wieder zu verlassen. Tagsüber ist es in den Vororten zwar relativ leicht, sich unter die zahlreichen Sklaven, die ihr hartes Tagwerk verrichten, zu mischen, es ist jedoch besonderes Geschick vonnöten, um das gleiche Kunststück innerhalb der Stadtmauern zu vollbringen.

Handel, Tributzahlungen und Beute

»Handel? Raub, Diebstahl und Erpressung nenn' ich das, zu was anderem sind diese struppigen Schwarzpelze ja kaum fähig.«
—norbardische Händlerweisheit, neuzeitlich

Es ist schwer, von Handel in Khezzara zu sprechen. Man unterhält einige spärliche Handelsbeziehungen mit den Städten des ehemaligen svelltschen Städtebundes, und hin und wieder verirren sich auch einige menschliche Händler in die Stadt So stammen z.B. die besten Waffen oder Gegenstände, sofern sie nicht auf einem Raubzug erbeutet wurden, von norbardischen Händlern. Eisen, Kohle, Kupfer und Nahrungsmittel sind die wichtigsten Güter, die orkische Händler bei den Menschen erstehen. Die Haupteinnahmequelle der Stadt sind allerdings, nebst den eigenen Erträgen, die Tributzahlungen der Orkstämme und abgabepflichtigen menschlichen Städte. Regelmäßig verlangt Khezzara nach Tribut und wer nicht innerhalb von Wochenfrist seine Abgabe geleistet hat, erhält Besuch aus der Stadt. Der Auszug der Eintreiber ist unter den Orks gefürchtet, sollen sie doch stets das Doppelte des eigentlichen Tributes mitnehmen. Ob dies auf Anweisung des Aikars geschieht oder sich die *Garde des Roten Mondes* (welche das Kommando führt) selbst bereichert, ist nicht bekannt. Auf alle Fälle wird stets versucht, den Tribut rechtzeitig abzuliefern – der Aikar duldet keine Entschuldigungen. Als Tribut selbst akzeptiert der Aikar hingegen fast alles Erdenkliche: Gold, Opfer, Sklaven, Frauen, Baumaterial, Nahrungsmittel, Viehherden, Reittiere, Waffen, Krieger usw.

Die dritte wichtige Einnahmequelle stellt die Beute aus den Kriegszügen dar, wie jüngst jene aus dem Kriegszug in Albernia und Weiden. Auch hier sind die Schwarzpelze wenig wählerisch und rauben alles, was sie zusammenraffen können.

Allgemein kann man festhalten, dass Khezzara eigentlich nur in eine Richtung Handel betreibt – in die Stadt hinein, wo die Ressourcen sogleich verteilt und verschlungen werden. Als Gegenzug erhalten die Orkstämme der Steppe und die Menschen des Svelltlands den 'Schutz' des Aikars, was bedeutet, dass sie nicht seinen Zorn erregen.

Münzen

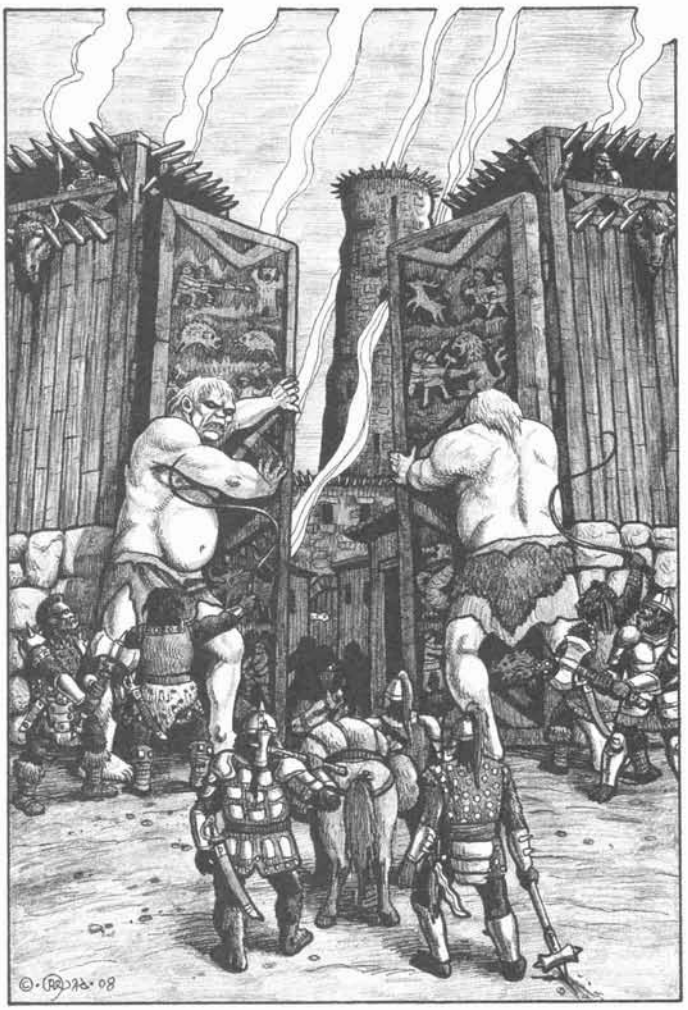
Da Khezzara eine Vielzahl an Dienstleistungen zu bieten hat und sich mancher Ork auf wenige Tätigkeiten spezialisiert hat, genügt der einfache Tauschhandel der Orklandsteppen nicht mehr. Diese Tradition herrscht zwar immer noch vor, immer häufiger wird jedoch Gold als Zahlungsmittel akzeptiert oder gar verlangt. Das im Umlauf befindliche Geld stammt aus den zahlreichen Raubzügen und so ist es nicht verwunderlich, dass man in Khezzara neben Dukaten und Dublonen auch Zwergenmünzen antrifft. Es gibt allerdings keine festgelegten Preise oder Kurse und es entbrennen immer wieder Zweikämpfe, weil sich zwei Handelspartner nicht über einen Preis einigen können. Eine Eigenart der Orks ist es, ein Loch durch die teuer erstandene Münze zu bohren und sie stolz an einem Lederband um den Hals zu tragen.

Stadtviertel

Die Stadt ist in mehrere Viertel aufgeteilt – meist ohne klare Grenzen und fließend ineinander übergehend. Jedes Viertel ist einem der großen Orkstämme oder Stammesverbände zugeteilt, die sich zum Zeitpunkt der Stadtgründung unter die Herrschaft des Aikar Brazoraghs gestellt hatten.

Das Viertel der Orichai

Das größte Viertel Khezzaras beginnt direkt hinter dem Haupttor, seine Bewohner gehören alle dem Stamm der ***Orichai*** an und bilden einen wichtigen Pfeiler der städtischen Handwerker und Bauern. Der Weg ins Stadtinnere wird gesäumt von der **Allee der Unterlegenen (1)**, mit ihren aufgespießten menschlichen Köpfen und erbeuteten Zwölfgötterstauten, von denen viele entstellt, blutverschmiert oder in obszönen Posen dargestellt sind. An den unscheinbarsten Orten des Viertels stehen kleinere Statuen verschiedenster orkischer Nicht-Götter (siehe Seite 104), wobei sich die **Statue des Riesen** (2) noch mitten im Bau befindet, soll daraus doch ein lebensechtes Abbild eines jener mächtigen Wesen werden.



In der großen **Stellmacherei** (3) werden die furchteinflößenden orkischen Kriegswagen hergestellt. Hier fertigen die Handwerker der Korogai und Orichai sowie das halbe Dutzend zwergischer Sklaven Kriegswagen. *Sharkak Mohork* beaufsichtigt die Arbeiten in der Stellmacherei und verfügt für einen Ork über ein beachtliches Wissen zur Herstellung von Kriegswagen, könnte ohne die fachkundige Hilfe des zwergischen Sklaven *Ambrasch Sohn des Arosch* den Ansprüchen des Aikar Brazoragh aber niemals gerecht werden.

Unweit des Haupttores wurde ein großes Rundzelt zu einer Taverne umfunktioniert. Im **Takai Arrai (4)**, dem 'blutigen Auge', können sich Drasdech und Grishik einen Schluck gönnen und sich gegen Bezahlung mit Orkfrauen vergnügen. Das **Ramram Ghorkai (5)**, 'spaltender Hieb', ist ein graues Steinhaus, das nur Khurkach und Okwach offen steht. In dieser Taverne vergnügen sich die Krieger und verdienten Orks bei selbstgebrautem Bier und erbeutetem Gebranntem an Glücksspiel, menschlichen Sklavinnen und Wettkämpfen. Wüste Orgien und Gelage werden häufig in beiden Tavernen gefeiert.

Das Palastviertel

Das ***Palastviertel*** wird vom Rest der Stadt durch das rötliche Wasser des Khez abgeschnitten, welcher der Stadt als Wasserversorgung dient und in handbreiten Kanälen die verschiedenen Viertel durchzieht. Eine breite, mit obskuren Reliefs verzierte und mit aufgespießten Stierschädeln der geopferten heiligen Stiere und riesigen kupfernen, blutbespritzen Mondscheiben gespickte Steinbrücke überspannt das Wasser, welche die Brücke zu Tairachs Totenreich symbolisieren soll.

Kleinere Zelte und Steingebäude dienen hohen orkischen Würdeträgern und den 'Augen Khezzaras' als Wohnstätte. Das größte Steingebäude des Viertels, ja der ganzen Stadt ist der **Palast des Aikar Brazoragh (6)**, ein wuchtiger, trutziger und zweistöckiger Bau. Die besten orkischen Baumeister und eine Großzahl zwergischer und menschlicher Sklaven errichteten einen Palast, der eines Göttergesandten würdig ist. Der einzige, gut fünfzig Schritt über den Boden ragende Turm des Palastes ist von jedem Winkel der Stadt aus zu sehen und untermauert den totalen Machtanspruch des Aikars. Bis auf den Thronsaal ist nichts über das Innere des Palastes bekannt, pflegt der Aikar doch Gäste oder Gefangene stets nur im Thronsaal zu empfangen. Der Saal dient dabei gleichzeitig auch als Schatzkammer Khezzaras und des Orkreiches, hier werden so gut wie alle geraubten Reichtümer der zahlreichen orkischen Raubzüge der letzten Jahre aufbewahrt (179 E, F).

Im großen, mit allerlei Malereien verzierten **Rundzelt des Rates der Stämme** (7) tagt jener Rat alle Monde ein bis zwei Mal, um den obersten Herrscher aller Orks zu beraten. Die knapp dreißig Würdenträger, Häuptlinge, Tairach-Schamanen und Okwach aller Stämme, werden vom Aikar selbst bestimmt. Es sitzen viele verfeindete Orks im Rundzelt die versuchen, Einfluss auf den Aikar zu nehmen, seine Gunst zu erlangen und Widersacher anzuschwärzen. Häufig werden die Besprechungen unterbrochen oder arten in Handgreiflichkeiten aus, sodass sich der Aikar gezwungen sieht, gelegentlich neue Räte zu ernennen. Dies ist vom Aikar nicht ganz unerwünscht, denn so bleibt der Rat geschwächt und ein besseres Werkzeug für den Führungsanspruch des Aikar.

Der **Tempel** und das **Heiligtum des Brazoragh** (8) besteht aus einer Ansammlung im Kreise stehender mächtiger, spitz zulaufender Monolithen. Jeder der sieben Monolithen misst über fünf Schritt Höhe und weist Malereien und Gravuren unterschiedlichsten Alters auf. Die Erde im Innern dieses Kreises ist durch die vielen Opferungen von dunkler, rostbrauner Farbe. Das Betreten des Tempels ist normalerweise untersagt, nur ein Mal pro Monat treten zwei Krieger im Schatten der Monolithen gegeneinander an, den Kampf Brazoraghs gegen seinen Vater nachahmend. Dabei entscheidet erst das Ende des Kampfes, wer welche Rolle inne hatte – der Sieger gilt von Brazoragh gesegnet und der Verlierer stand auf Tairachs Seite.

Ganz in der Nähe des Tempels befindet sich ein **Stierverschlag (9)**, in dem besonders kräftige Bullen untergebracht werden. Bis zur Opferzeremonie ist es strengstens verboten, einen solchen heiligen Stier zu berühren oder ihm auch nur in die Augen zu sehen, gehören sie doch vom ersten Moment an Brazoragh. Die Stiere werden von den drei blinden und stummen *Hütern* gepflegt und versorgt, allesamt uralte Tairach-Schamanen, die die Tiere wie ihre eigenen Kinder behandeln.

Eine Woche vor dem Dunkelmond werden sieben Stiere, begleitet von einer johlenden Menge, durch die Straßen der Stadt Richtung Brazoragh Tempel gehetzt, wo sie dann durch die Hüter dem göttlichen Stier geopfert werden.

Bei der Hetzjagd sind die Hörner der Tiere mit Öl bestrichen und werden in Brand gesetzt, eine Paste aus Matsch verhindert, dass die Tiere bereits vor dem Ritual Schaden nehmen. Bei der Zeremonie werden regelmäßig unvorsichtige oder übermütige Orks von den spitzen Hörnern aufgespießt, gilt doch das Reiten auf einem heiligen Stier als beliebtes Mannbarkeitsritual.

In der Nähe des Tempels stehen die **Zelte der Minotauren-Garde (10)**, unter ihrem Leitbullen *Marakyach*, die sowohl Tempel als auch Palast bewacht.

Das Viertel der Zholochai

Im ***Viertel der Zholochai*** wohnen die besten Jäger und Viehtreiber Khezzaras. Es herrscht ein stetes Kommen und Gehen, da die meisten orkischen Bewohner dieses Stadtteils ihrem Broterwerb außerhalb der Stadt nachgehen. Ein großer Teil der Khurkach Khezzaras stammt aus dem Stamm der Zholochai, einige Drasdech agieren hier als Gerber, Kürschner oder Fleischverarbeiter.

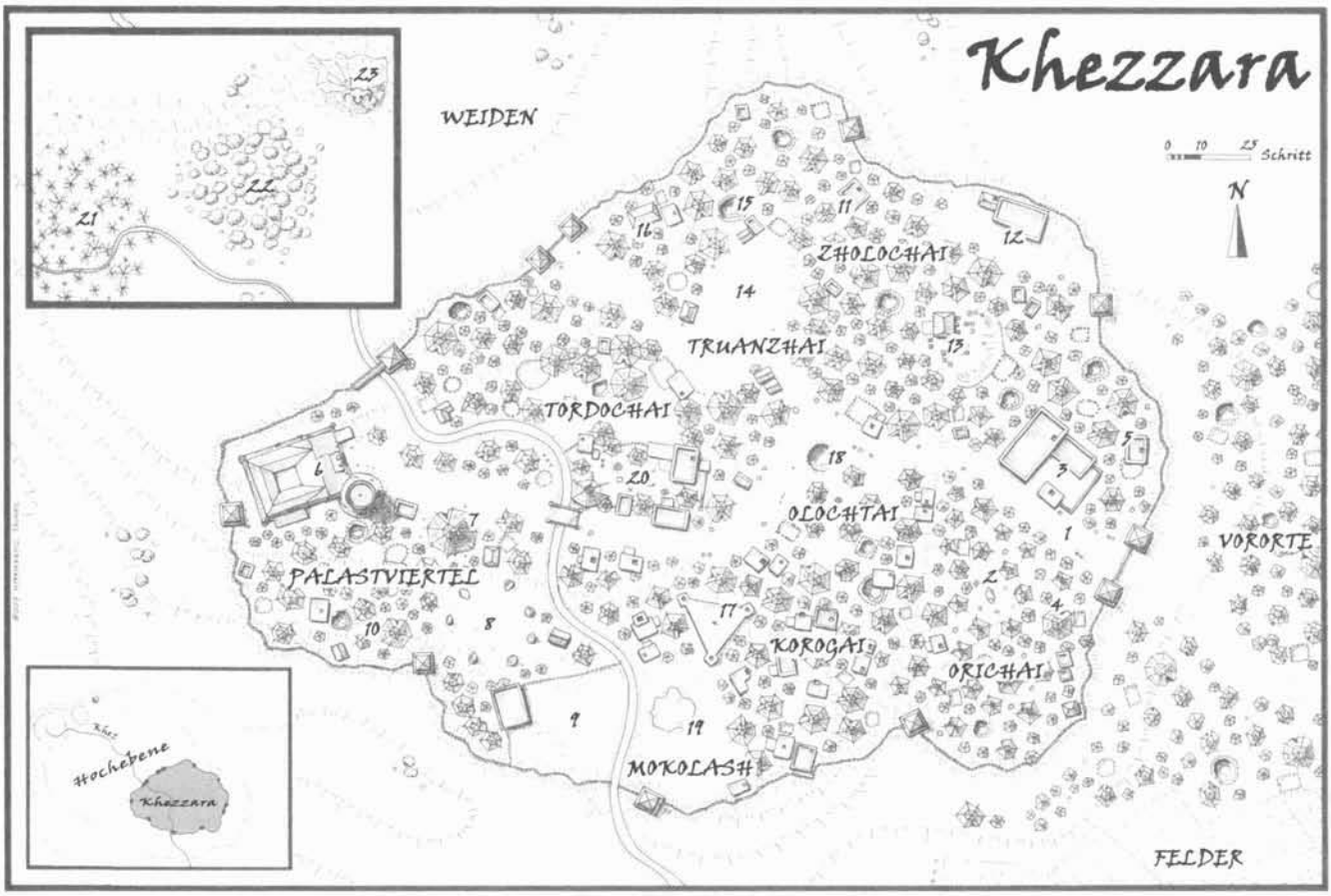
Ein Steinhaus wurde nach thorwaler Art zum **Schwitzhaus (11)** umfunktioniert, in dem sich die Orks ihr Fell pflegen lassen. Wettstreite, wer am längsten die dampfende Hitze aushält, sind an der Tagesordnung und fordern regelmäßig Todesopfer. In einem weiteren steinernen Haus sind die jungen Oger untergebracht. Die hohe Unfallrate bei den Aufsehern und die Befürchtung der Orks, dass einer der Oger ausbrechen könnte, hat dazu geführt, dass die nächsten Rundzelte in einem respektvollen Abstand von dem **Haus der Menschenfresser (12)** aufgebaut wurden. Alleine den Aufseher und den Schamanen, die sich um die Oger kümmern, ist das Betreten des Gebäudes erlaubt. Somit hören die meisten nur aus dem Haus dringende Schmerzenslaute, wenn sich die Oger den Befehlen ihrer Herren widersetzen, oder das Wimmern bemitleidenswerter Sklaven und abtrünniger Orks, die man den Menschenfressern vorwirft (180 D). Meist gefolgt vom lauten Knacken von Knochen und dem Schmatzen der Oger. Ebenfalls in diesem Viertel befindet sich der **Hundezwinger** (13) der gefürchteten orkischen Kriegshunde. In zahlreichen Käfigen und Zwingern werden die kleinen Kriegsmaschinen herangezüchtet und untergebracht, deren reichhaltige Verpflegung jedem Sklaven die Tränen in die Augen treiben würde. Auf einem großen Sandplatz befinden sich alle Instrumente und Gerüste, die die Orks verwenden, um ihren Hunden den richtigen Biss beizubringen. *Zyach*, ein großer, grobschlächtiger Ork, ist der Hundeaufseher Khezzaras, dessen brutale Schläge mit glühenden Eisen dafür verantwortlich sind, dass die Hunde immer wilder und blutrünstiger werden.

Das Viertel der Truanzhai

Die in Khezzara wohnhaften Sippen der ***Truanzhai*** gehören zu den zivilisiertesten Orks, entsprechend haben sie in ihrem Viertel den Dienstleistungsgedanken für orkische Verhältnisse am weitesten gedeihen lassen. Auf dem **Marktplatz** (14) Khezzaras kann ein Orks alles für ihn Wichtige und Interessante erstehen oder aber seine eigene Ware feilbieten.

Feste Stände gibt es nicht, man legt einfach seine Pelze nieder und grölt lauthals herum, mit welcher tapferer Tat der wilde Bär erlegt wurde und was oder wie viel für dessen Fell verlangt wird. Hier kann man auch gelegentlich einen norbardischen oder svellttaler Händler antreffen, der es geschafft hat, durch zahlreiche Bestechungen, guten Beziehungen und Phexens Hilfe bis nach Khezzara vorzudringen und seine Ware anzupreisen. Was kein Ork weiß ist, dass sich inmitten eines der hiesigen Sklavenpferche ein gut verborgener **Schrein der Zwölfgötter** (15) befindet. Der versklavte Phex-Geweihte *Arn* hütet das Geheimnis und gewährt all jenen menschlichen Sklaven, welche die Hoffnung noch nicht aufgegeben haben, die Möglichkeit, an dem Schrein zu beten (180 C).

Der **Rikai-Tempel (16)**, eine mit kunstvollen Schnitzereien verzierten Holzhütte im Norden des Viertels, wird vom Rikai-Priester *Raszech* gehütet und hat nur wenig Zulauf, meistens von Verwundeten, die sich pflegen lassen wollen. Sein größter Schatz ist Rikais *Kasharraikach*, der 'Kessel der nahrhaften Gärung', der es vermag, jeden hungrigen oder durstigen Ork zu sättigen. Das Artefakt hat besonders in den jüngsten Kriegszügen seinen unschätzbaren Wert beweisen, als es darum ging, Hunderte von Kriegern zu ernähren.



Das Viertel der Korogai

Fast alle Häuser hier bestehen aus mit Stein oder Holz gedeckten Steinhäusern. Die hier sesshaften Sippen der Korogai halfen maßgeblich beim Aufbau Khezzaras mit. Die Luft ist in diesem Viertel besonders Ruß geschwängert, aus jedem Steingebäude steigt mindestens eine Rauchsäule auf und überall hört man das Zischen von Wasser auf heißem Eisen und das Hämmern von Amboss und Hammer. Hier werden die Waffen und Rüstungen der orkischen Krieger hergestellt, sämtliche **Schmieden** Khezzaras sind hier untergebracht und wegen der Feuergefahr sind alle Gebäude aus Stein. Wagenladungen an Holz, Eisenerz und Zwergenkohle aus dem östlichen Firunswall werden in das Viertel geschafft, und nicht minder große Wagenladungen an Waffen und Kriegsgerätschaften verlassen das Viertel wieder. In Khezzara wird neben Kharkush der beste orkische Stahl hergestellt, Waffen aus den khezzarischen Schmieden erkennt man an den stilisierten, flammenden Hörnern auf der Klinge.

Es ist nur wenig verwunderlich, dass dieses Viertel auch den **Gravesh-Tempel (17)** beherbergt. Vier mächtige Rauchsäulen steigen jederzeit in den Himmel auf und ein stetiges Hämmern und Klopfen ist aus dem Innern zu vernehmen. Hier wird wertvolles Kupfer und Sternenmetall verarbeitet, die orkischen Bau- und Schmiedmeister treffen sich im Tempel, um Informationen und Neuigkeiten auszutauschen. Nebst dem für seine zerstörerischen Wutausbrüche bekannten zwergischen Hohepriester *Margosch* (siehe Seite 155) dienen hier eine unüberschaubare Anzahl an 'Gravesh-Priestern'. Denn in der orkischen Tradition muss jeder Schritt der Metallverabeitung von einem Graveshi begleitet und gesegnet werden, ein Umstand, der dazu führt, dass es hier eine große Anzahl an Gravesh-Priestern gibt.

Das Viertel der Olochtai

Das Viertel der Olochtai besteht nur aus fünf Rundzelten, in denen eine Sippe der Olochtai Platz gefunden hat. Sie sind um einen archaischen, von einem Trollschädel gekrönten Steinpfeiler gruppiert.

Etwas abseits davon liegt ein schäbiges Erdloch, das die Menschensklaven **Grube der Qualen (18)** nennen. Unter dem Gejohle der Anwesenden stoßen die wilden Olochtai die Sklavenkinder, deren sie habhaft werden, in die Grube mit hungrigen Kampfhunden, um sich an den Schreien der Unglücklichen zu erfreuen. Viele der ob ihrer Wildheit und Barbarei gemiedenen Olochtai haben sich einen Platz bei den Augen von Khezzara oder in der *Garde des Roten Mondes* erkämpft, andere dienen als Ausbilder von Kriegshunden oder Streitogern.

Das Viertel der Mokolash

Das kleine Viertel ist nur bewohnt, wenn der Rat der Stämme tagt. Ein kleiner, mit abgestandendem, brackig-braunem Wasser gefüllter Tümpel gilt den Orks als **Ranagh-Heiligtum (19)**.

Das Viertel der Tordochai

Bereits seit Jahren gänzlich unbewohnt ist dieses Viertel, in dem einst Angehörige des kriegerischen Stammes wohnten, ehe sie während des Orkkrieges fast vollkommen aufgerieben wurden. Bis heute hat es kein anderer Stamm und keine andere Sippe gewagt, das Viertel für sich in Anspruch zu nehmen. Es heißt, dass sich die Geister der gefallenen Krieger hier niedergelassen haben, wo sie über den Schutz der Stadt wachen oder vom Aikar für besondere Missionen gerufen werden (180 B). Die Hütten und Häuser stehen in diesem Viertel so dicht beieinander, dass es nur durch den **Tairach-Tempel** (20) betreten werden kann, eine großflächige Ansammlung aus Steingebäuden, Rundzelten, Blutbecken, Opferaltären, Marterpfählen, Folterketten, Knochenbergen und verwesenden Opfergaben, wobei das größte Zelt gelegentlich mit dem Fell verstorbener Orks vergrößert wird, als Anlehnung an Tairachs Haarmeer im Jenseits. Kein Tag vergeht in Khezzara ohne Blutopfer zu Ehren Tairachs, welche bei Neumond und Mondfinsternissen ihren Höhepunkt erreichen und stetig den *Blutbrunnen von Khezzara* nähren, aus dessen acht kupfernen Hörnern sich scharlachrotes Blut ergießt (180 F). Außer dem Hochschamanen der Truanzhai *Azzek Ziraitach* (siehe S. 149 und 179) gibt es keine feste Priesterschaft, Tairach-Priester aus den unterschiedlichsten Sippen und Stämmen behüten den Tempel jeweils für eine gewisse Zeit, ehe sie zu ihrer Sippe zurückkehren.

Wichtige Orte im Umland der Stadt

Eine Viertelmeile neben den Stadtmauern Khezzaras steht ein verdorrtes Wäldchen mit knorrigen, eigenartig verästelten Bäumen und Sträuchern, an denen kein grünes Blatt mehr wächst. Inmitten dieses Wäldchens entspringt der Khez, der rötlich gefärbte Bach, der Khezzara mit Wasser versorgt. Dieses Wäldchen ist das höchste Tairach-Heiligtum, der **Takaibragh (21)**, der 'blutige Tann' (oder 'blutende Tann'). Laut den Überlieferungen der Schamanen fiel an diesem Ort ein Blutschwall Tairachs auf die Erde, kurz bevor dieser von seinem Sohn Brazoragh bezwungen wurde. Die Orks meiden den Wald, nur die mutigsten und begabtesten Tairach-Priester wagen ihn zu betreten, in der Hoffnung, dass Tairach sie für würdig erachtet und zu Hochschamanen (siehe **Wege der Götter** S. 239 ff.) weiht.

Gerade neben diesem verdorrten Wäldchen befindet sich ein üppiger Hain mit blühenden Büschen, das **Rikai-Heiligtum (22)**. Der Lage nach kann man sehr wohl vermuten, dass die beiden Heiligtümer einst vereint waren. Die Rikai-Priester erklären sich dies dadurch, dass wohl Tairach selbst begann, den Ort seiner Niederlage von der Gabe Rikais zu befreien und zu vernichten. Anderen Überlieferungen zufolge soll Brazoragh Rikai angeleitet haben, diese Stelle von Pflanzen überwuchern zu lassen, um die Macht seines Vaters zu bannen. Heute sprießen in diesem Hain die unterschiedlichsten Nutz- und Heilpflanzen, darunter auch solche, die normalerweise nicht in so einer unwirtlichen Gegend wachsen würden.

An der nördlichsten Spitze der Hochebene erhebt sich ein gut zehn Schritt hoher Felsen, dessen Spitze ein in Stein gemeißelter Stierkopf bildet. **Brazoraghs Fluch** (23) ist ein dem Gravesh heiliger Felsen und soll es dem Aikar Brazoragh ermöglichen, den Naturgewalten Einhalt zu gebieten (180 A).

Der restliche Teil der Hochebene wird von den zähen und schnellen **Orkponys** bevölkert, welche hier von den menschlichen und goblinischen Sklaven gepflegt und gezüchtet werden. Auch erbeutete Pferde und Esel kann man hier antreffen, die friedlich auf den verhältnismäßig nahrhaften Wiesen grasen. Kaum eine Meile von Khezzara entfernt befindet sich ein verlassener, verwahrloster Unterschlupf unter der Erde, der kurz vor und während des Orkkriegs von der KGIA, dem mittelreichischen Geheimdienst, als **Späherposten** benutzt wurde (180 E).

Khezzara im Spiel

Abenteuer in Khezzara eignen sich vornehmlich für orkische Heldengruppen, da Nicht-Orks einen sehr schweren Stand in der Hauptstadt des Orkreichs haben. In Khezzara können orkische Helden hautnah miterleben, wie der Aikar seine Pläne weiterspinnt und wie auf seinen Befehl hin sich die ganze Stadt in Aufruhr versetzt. Alles in der Stadt ist nur auf seinen Willen ausgerichtet und es ist nicht verwunderlich, dass seine Planungen und Befehle das Gesprächsthema Nummer eins in der Stadt darstellen. Häufig zieht es Jungorks in die Stadt, die sich einen Platz in der Garde des Roten Mondes erstreiten oder in der Stadt ihre Mannbarkeitsprüfung niederlegen wollen. In vielen Stämmen ist es mittlerweile Brauch, einzelne Sippen für ein paar Monde oder Jahre im Schatten der Stadtmauern siedeln zu lassen.

Für besonders wackere und furchtlose nicht-orkische Recken gibt es wenig Möglichkeiten, Khezzara zu betreten. Insbesondere in den Vororten fallen spionierende nicht-orkische Späher am wenigsten auf und es ist hier verhältnismäßig einfach, sich als Sklave auszugeben, sofern man nicht gerade schwer gerüstet und bewaffnet herumspaziert und bereit ist, die orkischen Repressalien über sich ergehen zu lassen. Um als Sklave getarnt in die Stadt zu gelangen, braucht man schon Nerven wie Drahtseile, die Hauptschwierigkeit besteht jedoch darin, sich unbeobachtet wieder aus der Stadt zu schleichen. Daran scheitern die meisten nicht-orkischen Späher.

Es gibt zahlreiche Institutionen, Adelshäuser und Kirchen, die sich für Khezzara interessieren und entsprechend wagemutige Helden beauftragen könnten, in die Stadt einzudringen. Sei es, um ein verlorenes Banner zurück zu erringen, eine zwölfgötterfällige Reliquie zu bergen oder um selbst etwas nach Khezzara zu schmuggeln oder einen wichtigen Gefangenen zu befreien. Insbesondere der Rhodensteiner Abtmarschall *Brin von Rhodenstein* versucht bereits seit längerem, den Traum seines Mentors und Lehrmeisters, des gefallenen Schwerts der Schwerter Dragosh von Correnstein, zu verwirklichen und einen Schwertzug gen Khezzara zu führen. In *Praiowin von Orkenfeld*, dem Marschall der Sonnenlegion, hat Brin einen wertvollen Verbündeten gefunden, sind doch beide der Überzeugung, dass ein gemeinsamer Feldzug den Bewohnern des in den letzten Jahren arg gebeutelten Mittelreichs neue Hoffnung einflößen würde. Ein wichtiges Rädchen im Plan des Abtmarschalls ist dabei sein ehemaliger Schildknappe, der als Sklave in Khezzara darbt und die Stadt wie kein zweiter Mittelreicher kennt. Ihn zu befreien kann die Aufgabe nicht-orkischer Heldengruppen sein.

In ganz seltenen Fällen mag es sogar sein, dass Helden als offizielle Gesandte ihres Auftraggebers nach Khezzara geschickt werden und ihnen der Aikar Brazoragh freies Geleit verspricht. Doch welcher Mensch stellt sich schon mit dem Oberhäuptling der Orks gut?

Himmelsstürmende Gebirge – die Mauern des Orklands

Das Orkland wird auf allen Seiten von hohen Gebirgen eingeschlossen. Im Norden ist es die **Große Olochtai**, die im Osten an den **Firunswall** grenzt. Dieser zieht sich in einem weiten Bogen nordöstlich um das Orkland herum und stößt im Osten auf die **Blutzinnen**. Im Süden riegeln der Höhenzug des **Steineichenwalls** und der abweisende **Thasch** das Orkland ab. Zwischen ihnen existiert nur eine kleine Pforte, die im Orkensturm jedoch traurige Berühmtheit erlangte, als die Schwarzpelze 1010 BF von hier in die Menschenreiche einfielen.

Die Große Olochtai

Schroff und unüberwindlich erhebt sich die Große Olochtai über das Hochland von Waskir und schirmt das Orkland nach Westen und Norden von den thorwalschen Siedlungen und den Stammesgebieten der Gjalsker ab. Alt und grau ist das Gestein der Berge, die sich bis zu 5.000 Schritt über den Siebenwindigen Ozean erheben. Dass vor unbekannter Zeit Wesen diesen Weg in der Luft passieren wollten, kann man an einem der höchsten Gipfel des Ostens feststellen: Von einem Gletscher ausgespien, findet sich hier ein verdrehtes Konstrukt aus Horn, Metall und in der Kälte mumifizierter Lederhaut.

In den tiefen, beklemmenden Schluchten und auf den unteren Hängen stehen dunkle Schwarztannen und Lärchen. Feucht-modriger Geruch von Nadeln und das stete Rauschen schäumender Gebirgsbäche, die aus der Höhe herabstürzen, begleiten den einsamen Wanderer, bis er schließlich das Vorgebirge verlässt und sich auf den Flanken der Felsmassive wiederfindet.

Völlig kahl sind die Hänge aus dunkelgrauem Granitgeröll, in dem häufig Quarzadern und dunkler Glimmer glitzern. Als hätte ein Riese mit seinem Hammer darauf eingeschlagen, liegt es in tückischen Geröllhalden aus scharfkantigen Splittern und geplatztem Gestein herum. Jeder Schritt auf diesem gefährlichen Untergrund will wohl überlegt sein, denn ein falsch gesetzter Fuß kann den ganzen Hang plötzlich als donnernde Steinlawine zu Tal gehen lassen.

Über dem Reisenden jedoch erheben sich die Berge scheinbar endlos weiter und werden mit jedem Schritt in die Höhe dunkler, bis hin zu ihren Gipfeln aus tiefschwarzem Basaltgestein. Ewige Gletscher bedecken die finsteren Kuppen und verleihen ihnen das Aussehen altehrwürdiger Geister des Winters. Hier hinauf, in mehr als 2000 Schritt Höhe, schlängelt sich der einzige Passweg über die Große Olochtai.

Niemand, der die schneidende Kälte des Nordens und die Höhenluft nicht verträgt, sollte diesen Aufstieg wagen, denn das ganze Jahr über muss man sich in dicke Winterkleidung hüllen, um nicht jämmerlich zu erfrieren. Doch so schwer bepackt sind die meisten Tieflandbewohner zu schwach, um den Weg in der dünnen Gebirgsluft überhaupt zu bewältigen. Die wenigen Reisenden, die es dennoch wagen, klagen über beständige Schmerzen im Kopf. Belohnt werden sie nach dem beschwerlichen Aufstieg durch einen einmaligen Ausblick in die Gebirgslandschaft: Schneebedeckte Gipfel erstrecken sich vor ihnen, in der Sonne gleißend und glitzernd, wie riesige Diamanten. Nur hier

und da klafft der schwarze Basalt aus den Gletschern hervor, bewachsen von genügsamen *Moosen* und *Flechten*. Tief im Eis vergletscherter Berggipfel finden sich gelegentlich die tiefgefrorenen Körper nicht nur von Ogern und archaisch wirkender Orks, sondern auch von tierischen und kulturschaffenden Vertretern echsischer Rassen.
Auch wenn die Einsamkeit der Gipfel leblos wirkt, haben sich doch einige Kreaturen und Pflanzen hier oben niedergelassen. *Bergadler* mit fast drei Schritt Flügelspannweite kreisen in der kalten Luft und stoßen auf kleine *Schneeziegen* herab, die die genügsame *Krustenflechte* oder Blätter von *Sturmkriecher* und *Silberwurz* abweiden. Meist ist es schwierig zu erkennen, ob es sich bei den Tieren um wildlebende oder eine Herde der *Olochtai-Orks* **(siehe Seite 111)** handelt. In letzterem Fall sollte man lieber die Beine in die Hand nehmen, denn die Hochgebirgs-Orks gelten selbst unter ihres Gleichen als Barbaren.
Gegen die Höhenangst, die so manchen befällt, wenn er in eine der tiefen Eisspalten blickt, soll das Kauen von *Edelweiß* helfen. Besonders im Rondra-Mond, wenn es seine strahlend weißen Sternblüten hervorreckt, ist es leicht zu finden.
Obwohl die Große Olochtai sicherlich einer der verlassensten Orte Deres ist, stößt man auch hier auf Zeichen vergangener Bewohner: Auf halber Strecke ins Orkland führt der Passweg an einer mehr als fünfzig Schritt hohen Basaltwand vorbei, deren Oberfläche wie geschmolzen wirkt. In dem zerlaufenen Gestein sind die Reste von Zeichen und Bildern zu erkennen und alle paar Schritte tun sich kreisrunde Höhleneingänge auf, aus denen übelkeitserregender Verwesungsgestank dringt.
Auch das geflügelte Volk der *Nachtwandler* (◒ 177 A) in der nördlichen Großen Olochtai (aber auch in Firunswall und Donnerzacken) meidet Orks und Menschen gleichermaßen. Dennoch versuchen gelegentlich Schamanen, ihre Geheimnisse zu erkunden.
Dort, wo die Große Olochtai am höchsten ist und die Olochtai nach Süden wie ein Sporn ins Orkland hinein ragt, befindet sich ein riesiger namenloser See, der den Feuer verehrenden Olochtai-Orks heilig ist. Grund dafür sind die heißen unterseeischen Quellen, die das Wasser beinahe kochen lassen und das Umland mit dichten Nebelschwaden verhüllen. Nach dem Glauben der Orks ist dafür der Feuer- und Totengott Angarai verantwortlich, dessen Sendbote in den Fluten des Sees hausen soll. Wehe dem, der auf dem Höhepunkt des Winters in ihre Fänge gerät! Denn dann ziehen die Olochtai an die Ufer des Sees, um in einer blutigen Opferung Angarai milde zu stimmen und den grimmen Frost aus dem Gebirge zu vertreiben.

Die Olochtai

Der südliche Ausläufer der Großen Olochtai, der die Khazarrach von der Orkschädelsteppe trennt, erscheint wie der kleine Bruder des mächtigen Gebirges. Die Gipfel ragen kaum mehr als 1500 Schritt über dem Siebenwindigen Meer auf, womit die Olochtai nur 800 Schritt höher als das umgebende Orkland ist.
Die Hänge sind fast bis zu den Spitzen hinauf dicht bewaldet: erst mit dunklen Firunstannen, Lärchen, Birken und Eichen, weiter oben mit ausgedehnten Kiefernwäldern und schließlich, dicht an der Baumgrenze, mit bodenkriechenden Latschenkiefern. Nur die höchsten Berge tragen auch im Sommer eine Kappe aus Schnee und wirken wie mit Zucker bestäubt. An den südlichsten Ausläufern stehen die Reste einer großen steinernen Festung aus orkischer Vorzeit, die jedoch nur von Tieren – und gelegentlich einigen Goblins – bewohnt wird. Seltsame Ritzzeichnungen warten hier auf jemand, der sie entschlüsselt.
Die Wälder der Olochtai sind Heimstatt für manche Tiere, wie *Rotpüschel*, *Elche*, *Hirsche* und *Karene*, die hier vor allem im Winter Schutz vor der Witterung suchen. Wo es Wild gibt, da sind auch Jäger nicht weit, und so leben in den Wäldern *Wölfe*, *Höhlenpanther*, *Bären* und *Waldlöwen*. Gerade die letzteren gelten den Khurkachi der Zholochai als Brazoragh-gefällige Beute. Niemals zugeben würden die tapferen Krieger, dass sie beinahe panische Angst vor den seltenen *Todeshörnchen* haben, die, Horn voran, von den Bäumen stürzen und selbst den mächtigsten Krieger zu Tode bringen können.

Der Firunswall

»Herr Firun, wenn mir dieser Schuss gelingt, so schwör ich Dir, barfuß bis auf den Gipfel deines Walls zu pilgern!«
—Stoßgebet eines tobrischen Schützen

»Der Erzbringer macht uns stark und reich wie jeder gute Anführer! Schmiedet seine Knochen heiß und stetig, dann werden eure Klingen nie brechen!«
—Lehrweisheit der Korogai

Zahllose Namen trägt der Gebirgszug im Nordosten des Orklands, der wie ein strenger Herr das Land zu seinen Füßen dürftig vor dem beißenden Atem Firuns schützt. Firunswall heißt er nur auf den Karten der Menschen: Die Orks aber nennen ihn **Orokar**, *Schneegebirge* oder *Winterbote*. Der Stamm der Korgai nennt ihn auch **Orrakgurr**, *Erzbringer*. Doch schon die Trolle hatten einen Namen für das Gebirge, an dem laut ihren Überlieferungen *"Matschas Zauberstein"* zu finden ist.
Bis zu zweitausend Schritt hoch ragen die Gipfel auf. Harter Gneis, glitzernde Quarzadern und zerklüftete Grauwacke bilden harte Zacken und tiefe Schluchten, durch die das Wasser eiskalter Bäche tobt, die in der Schneeschmelze alles mit sich reißen. Der Wanderer hat im Herbst und im Frühjahr, vor allem am Nordrand des Firunswalls, häufig hartnäckige Mindergeister von Eis, Erz, Wind und Wasser zu fürchten, die dem Unkundigen üble Streiche spielen und ihn beizeiten in die Tiefe stürzen können. Der zauberkundige Riese Glantuban (siehe Seite 144), der hier seine Heimat hat, meidet die Menschen, sodass man ihm nur begegnet, wenn er es will.
Auf Grund des kalten Klimas und der vorherrschenden eisigen Winde sind die Berge nur spärlich bewachsen. Große Bäume finden sich fast ausschließlich in den tieferen Lagen im Südwesten und Südosten, zumeist einzelne Gruppen von *Weißtannen* und *Birken*, aber auch *Lärchen*. Weiter hinauf schmiegen sich vor allem *Krüppelkiefern* und einzelne *Krummeichen* an die Felsen. Letztere ließen im Dämmerlicht ob ihrer seltsam, verkrüppelten Gestalt schon manchen Prospektor glauben, einem Berggeist begegnet zu sein. Auf der Nordseite lässt das kalte, vor den Nordwinden ungeschützte Klima kaum Bäume gedeihen, statt dessen wachsen hier zerzaustes Gestrüpp, karge Flechten und Moose, darunter das seltene *Talaschin* (**ZBA 268**), das manchen Kräutersammler hierher lockt.
Am Nordrand des Firunswalls entspringen die wenigen Flüsse des Gebirges, vor allem gespeist vom Wasser der Schneeschmelze: **Joraani** und **Upval** führen nach Norden, im Osten fließt der **Snjerd** zum Svellt hin, in den er kurz vor Tjolmar mündet. Alle drei Flüsse sind fischreiche Gewässer, in denen vor allem im Peraine *Lachse* und *Bodirsalme* bis in die Quellbäche ziehen und dann *Orklandbären*, Orks wie auch selten einmal Orkland-Achaz anziehen.
Allerdings berichten Waldläufer, die bis ins Quellgebiet des Upvals vorgedrungen sind, auch davon, das es dort ein Tal (◒ 177 C) gibt, in dem bisweilen seltsame, die Sinne verwirrende Dinge geschehen.
Anderes Wild als Fisch und einzelne *Schneeziegen* gibt es im Firunswall wenig, zählt man die hin und wieder im Frühjahr und Herbst über die Berghänge streifenden *Bären* nicht, da der Jäger hier meist ebenso oft Verlierer wie Sieger im firungefälligen Kräftemessen bleibt. Im Süden und Westen wie auch im Schutz herab gefallener Felsbrocken kann man jedoch auch wollige *Pfeifhasen* (**ZBA 109**) und einzel-

ne *Steinböcke* finden. Die Luft hingegen beherrschen *Sturmfalken* und einzelne *Harpien*. Die reichen Erzvorkommen von Eisen und Kupfer, aber auch Gold und Zwergensilber lockten schon vor über 4000 Jahren Zwerge an, die hier einige Bergwerke besaßen und ihre legendäre Binge **Umrazim** (168 A) errichteten. In den alten Stollen aus dieser Zeit hausen heute zumeist nur noch einzelne *Höhlendrachen*, *Höhlenbären* und die ein oder andere Familie von *Grolmen* (siehe Seite 128). Einige der alten Höhlen sind den Korogai heilig, und jeder Eindringling wird – ob Mensch oder Zwerg – unweigerlich getötet, wenn er ihnen in die Hände fällt. Oder ihm droht ein noch schlimmeres Schicksal.

Trotz der lockenden Erzvorkommen finden nur selten Menschen in den Wall, neben Prospektoren vor allem Jünger Firuns, die hier die Nähe zu ihrem Gott suchen und in der unwirtlichen Landschaft auch finden. Zu sehr ist das Gebirge in der Hand der Orks. Heute leben vor allem am Südosthang in der Stadt **Kharkush** Orks vom Stamme der *Korogai* **(siehe Seite 108)**, welche die Erze des Gebirges für ihre ausgezeichneten Schmiedearbeiten nutzen. Es geht die Legende, dass sich im Gebirge ein ganzer, rotgebänderter Berg aus Eisenerz findet, bewacht von einem alten Erzgeist, der in ihm seine Heimstatt hat und den Schamanen der Orks untertan sein soll.

Im Norden des Firunswalls, erreichbar über einen Pfad, der, vom Svellt kommend, entlang des Snjerds verläuft, liegt das **Tal der tausend Blumen,** wo um 1010 BF einige Peraine-Geweihten Orks vom Stamm der *Zahachtai* bekehrten.

Kharkush, Esse des Orkenreichs

Einwohner: um 1.500 Korogai, um 1.000 Sklaven anderer Rassen (Goblins, Menschen, vereinzelte Zwerge), einige Tiefzwerge
Wappen: brennender Berg
Herrschaft / Politik: Miteinander einzelner Sippen unter der Herrschaft des Oberhäuptlings der Korogai
Garnisonen: um 300 Khurkach
Tempel: **Gravesh**, Altäre für andere Orkgötter
Besonderheiten: älteste (und bis zum Bau Khezzaras größte) ständig bewohnte Orkstadt, größtenteils unterirdische Anlagen mit vielen angeschlossenen Minen, viele Hüttenwerke und Schmieden
Stimmung in der Stadt: Stolz auf das Handwerk und steter Drang, Menge und Qualität der hergestellten Schmiedewaren zu erhöhen: »Wir sind die Esse des Orkenreichs. Ohne unsere Waffen gibt es keinen Sieg.«

Am Hang eines schneebedeckten Gipfels im östlichen Firunswall ragen die Türme und Mauern von Kharkush auf, dessen Rauchschlote weithin sichtbar sind. Die würfelförmigen Steinhäuser besitzen Holzdächer und sind in mehreren Ebenen versetzt übereinander errichtet. Glatthäute können Kharkush mit Hilfe einiger weniger Wegkundiger aus der tiefhusener Region erreichen. Um zu zeigen, dass man zu handeln wünscht, führt man auf der Reise einen aufgespießten Ziegenkopf mit und wird dann üblicherweise von den Orks nicht überfallen.

Die wahre Ausdehnung dieser größten Siedlung der Korogai erschließt sich erst, wenn man die Pforten zu den unterirdischen Hallen durchschreitet: Gleich einer Zwergenstadt hat sich Kharkush über viele Generationen tief in das Gebein des Berges genagt, um ihm seine Schätze in Minenschächten zu entreißen und in Hüttenwerken aus dem Stein zu pressen.

Nahe der Oberfläche dröhnen drei große **Hammer- und Sägewerke**, die von Wassermühlen an einem Bergbach angetrieben werden. In den **Kupferhallen** wird Handel getrieben. Die berühmten Schmiedewaren werden in einer Versteigerung angeboten, bei der es oft zu Handgreiflichkeiten kommt. Begehrt sind handwerklich begabte Sklaven und Talaschinsalbe. Das Kraut ernten kletterbegabte Grishik von den höheren Lagen des Firunswalls. Die **Lager** beherbergen neben Holz, das zum Stollenbau benötigt wird, Kohle für die Hochöfen und die Erzeugnisse der zahlreichen **Schmieden** und anderer Werkstätten. Die geschäftigen Drasdech sind der Mittelpunkt des Stadttreibens: Die Arbeit der Grishik konzentriert sich auf die Versorgung der Werkstätten, Ergoch beugen sich dem Wort der Handwerker und verrichten niedere Aufgaben, Khurkach bewachen sie und ihr Werk. Selbst die Gravesh-Priester, die bei den Korogai fast ebenso viel gelten wie die Harordak, halten sich die meiste Zeit in den Gießereien, Schmieden und Zimmereien auf, um jeden Handgriff zu segnen. Das **Heiligtum des Gravesh** ist der bedeutendste Tempel des orkischen Handwerksgottes. Es ist ein großes Halbrund mit vielen Mauern und groben Obelisken. An der Höhlendecke spiegelt sich das mächtige Feuer seines Zentrums wider. Als mächtige Feueropfer gelten Elfen, Feenwesen und Waldschrate, von denen man glaubt, dass sie Holz wachsen lassen, das dazu bestimmt ist, in Graveshs Flammen zu vergehen. Tiefer im Berg lodert die Hitze der gewaltigen **Hochöfen**, aus denen die Stahlkocher glutsprühendes Metall fließen lassen. Stollen verbinden Kharkush mit nahen **Minen**, in denen Schlag für Schlag mit der Spitzhacke Erze wie Blei, Eisen, Silber, Gold, Mondsilber und das für Orks noch wertvollere Kupfer gewonnen werden. Hier wird auch Zwergenkohle gefördert, die den Korogai die Herstellung hochwertigen Stahls erleichtert.

Das mindere Grassodenerz – das seinen Namen daher hat, weil man es unter der Grasnarbe findet – anderer Orkstämme verachten die Kharkusher. Hochwertige orkische Eisenwaffen werden nur in Khar-

kush, Khezzara oder Orrakhar gefertigt – und mit einigem Recht behaupten die Korogai, dass darunter der Kharkush-Stahl der beste sei. Die Geheimnisse von Eisenguss und Schmiedekunst hüten sie, indem sie ihren Handwerkern und Gravesh-Priestern ständige Bewacher an die Seite stellen: Immer wieder kommt es vor, dass andere Stämme einen 'Meister des Stahls' entführen wollen. Traditionelle Korogai sehen Kharkush als einzig würdiges Zentrum orkischer Handwerkskunst: Sie fürchten, vom jungen Khezzara, in das viele vom Aikar Brazoragh begeisterte Korogai ausgewandert sind, eines Tages überflügelt zu werden. Mit den Zholochai von Orrakhar ist man in alter Feindschaft verbunden: Orrakhar war einst von den Korogai errichtet worden, ehe ihnen die Zholochai die Stadt und das Wissen um die Schmiedekunst raubten.

Kharkush verdankt seinen Reichtum der Mühsal von Ork-, Goblin- und Menschensklaven, die zu Hunderten in den Werkstätten und Minen bis zum Tod durch Erschöpfung, Unfall oder Staublunge schufften. Manche sind in Gefangenschaft geboren, bleich, fast haarlos, und haben noch nie das Licht der Sonne gesehen. Andere wurden hierher verschleppt, da die Stadt immer Bedarf an frischen Sklaven hat.
Nicht zu den Sklaven zählen die Tiefzwerge von Kharkush unter ihrem 'Bergkönig' *Grook*. Sie genießen bei den Orks Narrenfreiheit, stolpern bleich in den Gängen herum und ernähren sich von Abfällen der Orks. Trotz Feigheit und Dumpfsinn gelten sie als von Gravesh berührte Kreaturen, die womöglich den Weg zur alten Goldstadt Umrazim weisen können.

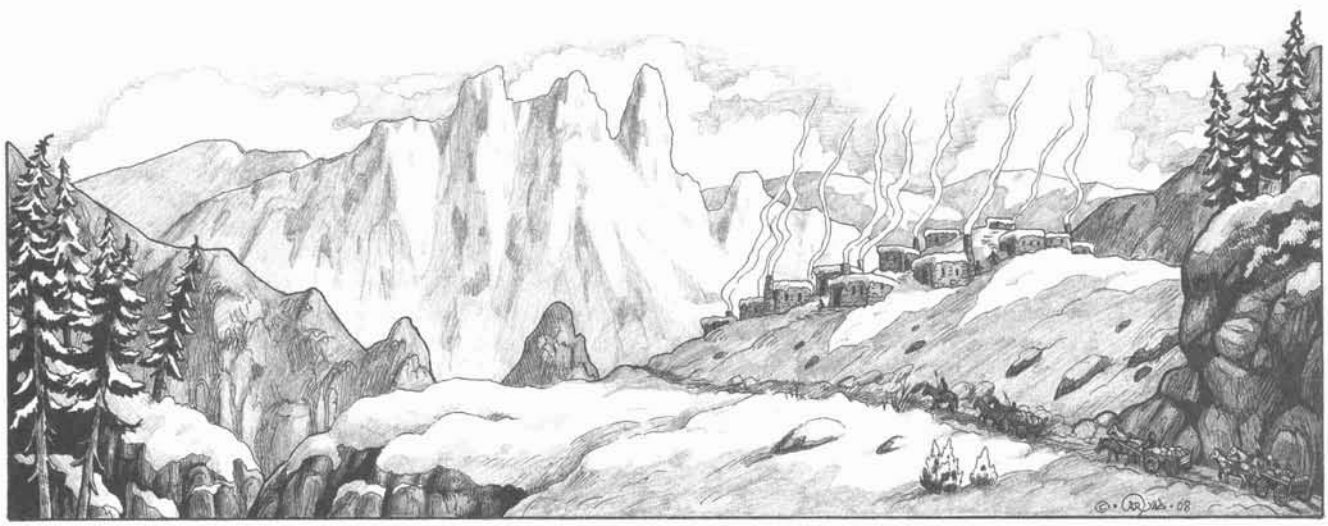
Die Blutzinnen

»Wenn man die wild zerklüftete Bergkette im blutroten Schein der Abendsonne betrachtet, hat man wahrhaftig den Eindruck, das Gebirge selbst strahle für den Unkundigen eine stumme Warnung aus und rufe gleichzeitig dem Unerschrockenen eine spürbare Herausforderung zu: Komm! Messe Dich mit mir und schmücke mit Deinem Blut meine Flanken, wie schon unzählige vor Dir!«
—aus den Jugenderinnerungen des Geweihten Rondrian Donnerhall von Donnerbach, 990 BF

»Gold sag ich Dir! Gold, Faustgroß und Eisen, ganze Flöze! Ich sag Dir Orks oder nicht, wir ziehen los, egal was das alte Goldauge sagt!«
—Finga, Tochter der Gurnil, Goldsucherin aus Tjolmar, 1000 BF

»Graveshs Segen liegt in den Steinen und dem Erz der Berge. Die Tscharshai missachteten ihren Ruf, die Zholochai vergaßen seinen Segen, obwohl sie nur durch ihn groß wurden! Wo sind sie nun? Tairach. Eines Tages werden die Berge wieder uns gehören und wir werden das Geschenk Graveshs so hüten, wie es es verdient! «
—Krakash Feuerfaust, Graveshpriester der Korgai

Seit ihrer ersten Besiedlung durch die Orks tragen die knapp über 2.000 Schritt emporragenden Berge im Osten des Orklands den Namen *Graveshzarak (Graveshs Klauen)*, später dann *Blutzinnen* in der Sprache der Menschen. Der höchste Gipfel der Blutzinnen wird von den Orks achtungsvoll nur *Okwach* genannt. Für die Menschen heißt er *Hilvalskopf*, eine Bezeichnung, die sich manchmal auch auf den gesamte nördliche Teil der Blutzinnen bezieht. An seinem Fuße entspringt der *Urkash (Rauschwasser)*, bei den Menschen eher als *Hilval* bekannt, ein reißender Nebenfluss des Svellts. Er trennt die Blutzinnen nach Norden von einer kargen Hochebene und den dahinter aufragenden Felsen des *Firunswalls*, der Heimat der Korogai. Am Fuss der Berge und auf der Hochebene leben Gruppen und kleine Familienverbände von Ogern, erfüllt mit einem gierigem Hass auf alles Orkische. Sie sind zumeist ehemalige Sklaven der Zholochai-Orks, die sich mit dem Erlöschen der Kampfkraft einiger Sippen seit den großen Orkfeldzügen aus der Knechtschaft befreien konnten. Ein Großteil verbarg sich in den unzugänglichen Schluchten und Höhlungen in der Nähe des Hilvalskopfs.
Das südliche Ende der *Blutzinnen* bildet der Abfall der Berge hinunter zur Pforte von *Khezzara*, wie der breite Durchbruch zum *Thaschgebirge* genannt wird. Hier entspringt auch der *Svall*, der die Blutzinnen im Osten umfließt und bei Svellmja in den Svellt mündet.
Früher brachen zahlreiche Prospektoren in die Blutzinnen auf, weil sie wegen des Namens auf rotes, eisenreiches Gestein hofften. Viele von ihnen fanden den Tod durch die Zholochai- Orks und gaben dem Namen der Berge so seinen eigentlichen Sinn. So blieb bislang verborgen, dass sich in den Gebirgsbächen der Blutzinnen reines Gold in Klumpen finden lässt. Weiter im Inneren des Gebirges werden die Blutzinnen ihrem Name in anderer Hinsicht gerecht: Eisenadern färben an einigen Stellen den Sand der Bäche rostorange, schwarz und rot und manche Quelle, die aus den Felswänden plätschert und die Felsen benässt, hinterlässt breite rostrote Spuren, so als würden die Berge selber bluten. Dass der Stamm der Korogai trotz der Erzvorkommen in den Blutzinnen nicht stärker Fuß gefasst hat, ist vor allem der Macht der Zholochai geschuldet, doch mehren sich die Stimmen bei den Korogai, die nach einem Kriegszug nach Süden rufen, um Graveshs Geschenke nicht in den Händen Unwürdiger zu lassen.



Für das Auge bietet das Gebirge nur wenig Erfreuliches: Die kargen, trockenen Westflanken des Gebirges sind nur mit vereinzelten Birken, Kiefern und schütteren Büschen bewachsen, die sich trotzig gegen schneelose Kälte im Winter und erbarmungslose Trockenheit im Sommer behaupten. Nach Osten wandelt sich das Bild der Bergflanken ein wenig: wegen des regen- und schneebringenden Wind sind sie stellenweise dicht mit Steineichen, Fichten, vereinzelten Eiben und Lärchenwäldern bewachsen. Dort entspringt mit dem *Orkval* ein weiterer Nebenfluss des Svellts. Gespeist wird er von zahlreichen kleinen Wildbächen, die insbesondere während der Schneeschmelze durch ihre enge Schluchten mit tödlicher Wucht nicht nur Gesteinstrümmer und Baumstämme mit sich reißen, sondern hin und wieder auch Kadaver ins Tal spülen und dadurch zu Beginn des Sommers das Wasser des *Orkvals* stellenweise ungenießbar machen. Dennoch gibt es hier mit der Peraine-Mission **Theringen** (siehe Seite **44, Kraft des Glaubens – Missionierung im Orkland)** eine winzige Ansiedlung.

Das trollische Geheimnis von *Matschagroll Blutsch* (**Matschagroll Blutsch**) inmitten der Blutzinnen können nur wenige erreichen, Trolle leben jedoch heute nicht mehr in der Region.

Bis auf kleinere Lager der Orks ist das Gebirge weitgehend unbesiedelt und den zahlreichen Gebirgsböcken, Orklandkarnickeln und Grimmwölfen überlassen. Vereinzelt kreisen Königsadler, Harpyie und Sturmfalke über den kargen Felsen und finden in den breiteren Tälern und an den steilen Hängen ihre Beute. Die einzige feste Siedlung der Berge ist *Orrakhar* **(siehe unten)** am *Dairuchsee*, eine der wenigen orkischen Städte.

Der *Dairuchsee* ist nach dem Einsiedlersee der größte See des Orklands und seiner Randgebirge. Er hat keinen Zu- oder Abfluss und auch schmelzender Schnee und Eis füllen ihn nur wenig wieder auf. Früher speiste eine große Quelle am Westufer den See mit milchig getrübten Wasser. Doch sie ist vor einigen Jahren versiegt und so trocknet der See mehr und mehr aus. Bereits jetzt liegt an den Ufern ein etwa einen Schritt breiter Streifen rötlich-bleichen Gesteins frei, der bislang unter Wasser lag. Er scheint, als wäre der Grund des Sees mit halb durchsichtigem Zwergenguss versiegelt, in dem einzelne blutrote Kristalle eingewachsen sind. Die Schamanen Orrkhars munkeln, dass die Quelle in dem Moment aufhörte, Wasser in den See zu entlassen, als im Orkland der Aikar Brazoragh das Fundament des Hornturms fertig stellte.

Orrakhar, Kerker der Blutzinnen

Einwohner: um 300 Pakoor-Zholochai, 100 Sklaven oder Gefangene (Sommerhalbjahr), um 1.000 Pakoor-Zholochai, 150 Sklaven oder Gefangene (Winterhalbjahr)
Herrschaft / Politik: Sippenordnung der Pakoor unter ihren Harordak
Garnisonen: um 50 / 300 Khurkach (Sommer-/Winterhalbjahr)
Tempel: Brazoragh, Tairach, Gravesh
Besonderheiten: Winterquartier der Pakoor, weitläufige unterirdische Gänge mit Kerkeranlagen

»Diese Höhlen in den Blutzinnen waren die Niederhöllen: Die Zholochai warfen uns nackt und unbewaffnet in den Kerker. Und doch schienen sie uns eine kleine Möglichkeit zur Flucht lassen zu wollen – damit uns ihre Krieger zum Vergnügen durch das Labyrinth an Tunneln und Kavernen jagen können. Es hätte nicht viel gefehlt und wir hätten als zerhauene Leichen geendet. So wie derjenige, dem wir den geraubten Salamanderstein abnahmen.«
—belauscht in der Lowanger Taverne Hammer und Amboss

Bei den Menschen im Svellttal kennt man Orrakhar als "die Raubhöhlen in den Blutzinnen", wohin die Zholochai Opfer verschleppen, um sie in blutigen Spielen ihrem Götzen darzubringen. Insbesondere Träger von Eisenwaffen werden gerne überfallen, da Eisenwaffen für die Orks sehr wertvoll sind. Die Stadt – einst von Korogai errichtet und von den Zholochai erobert – besitzt verzweigte unterirdische Gänge, in denen die Orks Gefangene einsperren und Raubbeute lagern. Entkommene berichten von Tränken, Alkohol, Schmuck, vielen Waffen und Rüstungen sowie der Kriegskasse der Sippe. Lösegeld verlangen die Zholochai nicht. Man opfert die Gefangenen Brazoragh, indem man sie mit schwacher Aussicht auf Flucht durch die Gänge hetzt, wo Gefahren wie Fallgruben und Kampfhunde warten. Abgelegene Tunnel werden von Großen Schrötern und Höhlenspinnen mit einer großen 'Spinnenkönigin' bevölkert. Wer dem Verlies lebend entkommt, hat nach Ansicht der Zholochai seine Freiheit verdient.

Kaum ein Mensch sah je die oberirdischen Teile Orrakhars, das am Dairuch-See liegt. Die Bewohner betreiben Fischfang und Bergbau, die Schmiede liefert guten Stahl. Die Stadt dient der Sippe der Pakoor als Winterquartier, wenn Eis und Schnee das Überleben in der Steppe schwierig machen. Im Sommer gehen die Krieger auf Raubzüge, die Herdentreiber folgen ihren Tieren. Zurück bleiben dann nur noch wenige Sklavenwächter, Kinder, Drasdech und Grishik.

Theringen, eine Mission am Rande des Orklands

Theringen für den eiligen Leser
Einwohner: um 80 (langsam wachsend), davon 80% Orks
Herrschaft / Politik: Mission unter der Leitung des Peraine-Geweihten Brannowan IX.
Garnisonen: etwa ein Dutzend Khurkach
Tempel: Peraine, Firun (Schrein)
Stimmung in der Stadt: Man ist erfüllt von dem Segen Peraines und glaubt an das 'Wunder' eines friedlichen Zusammenlebens von Mensch und Ork. Dabei weiß man um die Probleme einer solchen Mission, begegnet ihnen aber pragmatisch.

Mishkaras Fluch und Perains Segen

»Brazoragh, der Vater der Krieger, stand an der Pforte des Blutes, die Axt fest im Griff, mit der er Takhairrach, den Herrn des Lebens, erschlug. So erwartete er das Große Tier, das gekommen war, um Khazarrach zu verschlingen. Die alles beendende Axt schlug dem Großen Tier nie heilende Wunden und die Gewalt des Obersten Häuptlings erkennend, eilte es in die Länder fremder Götter. Das Blut der Bestie färbte die Zinnen Khazarrachs rot. Ihr Anblick erfüllt heute noch alle Feinde mit Furcht.«
—aus der Überlieferung der Katargai

In den Blutzinnen lebt die Sippe der Katargai vom Stamm der Zholochai. In den letzten Jahrhunderten sind ihre Khurkach durch die Täler südlich des Orkval gestreift, um sich mit wilden Tieren oder den Gewalten der Natur zu messen. Die Überlieferungen der Katargai berichten von einem gewaltigen Kampf zwischen Brazoragh und einem Großen Tier, das der Kriegsgott schließlich besiegen konnte. Der Geifer der Bestie hat die Sümpfe entstehen lassen, die sich in manchem Tal der Blutzinnen finden lassen. Die Tairachi der Katargai haben stets über diese Orte gewacht, die die Gharyakach genannten fremden Geister anziehen.

1029 BF kam die finstere Druidin *Noraleth vom Schwarzen Pfuhl* in die Blutzinnen. Durch Zufall hatte sie in einem Bericht der Hesinde-Geweihten *Tersana Godal* (Seite 163) von den Legenden der Katargai erfahren. Noraleth vermutete in dem Großen Tier der Erzählung das legendäre Omegatherion und hoffte, in den Sümpfen die Essenz des Siechtums zu finden. Ihren Plänen trat jedoch *Zharratarn* entgegen, der letzte Schamane der Katargai. In dem Duell ihrer Zauberkräf-

Kraft des Glaubens – Missionierung im Orkland

»Du glaubst, dass Rondra Sturmweib stark? Dann zeig mir und kämpfl«
—Hauptmann Attrazan Ogerschelle zum Ritter Adran Alweninger von Schwarzenbinge

»Es sind schwache Götter, die sich ständig beweisen müssen. Peraine zeigt ihre Macht still und zu jedem Augenblick. Sie zeigt sich in den fruchtbaren Feldern der Grishik, in der Gesundheit und Kraft der Khurkach und in dem gebärenden Leib der Gefährtin im Lager.«
—Brannowan IX., Meister der Ernte zu Theringen

Wie in anderen Regionen auch, gibt es immer wieder Geweihte der Zwölfgötter, die versuchen, anderen Völkern den 'rechten Glauben' auf friedlichem Weg nahezubringen, anstatt sie zu unterwerfen und ihnen den zwölfgöttlichen Glauben aufzudrängen. Das ist eine langwierige und gefahrvolle Mission. Auch in das Orkland machen sich immer wieder Diener der Zwölfgötter auf, um die Schwarzpelze von dem blutigen Pfad ihrer Götzen abzubringen. Viele von ihnen scheitern und ihre Spur verliert sich in der Weite der Orkschädelsteppe, anderen ist ein Erfolg beschieden.

Verkünder fremder Götter

Einen geringen Vorteil haben die Missionare: Sie müssen die Schwarzpelze von der Existenz ihrer Götter nicht überzeugen, denn der orkische Glauben bestreitet eben diese nicht. Allerdings ist die Toleranz der Orks in Hinsicht auf den Umgang mit anderen Göttern und deren Anhängern sehr gering. In einem Weltbild, in dem das Recht des Stärkeren gilt, haben die Missionare nur wenige Möglichkeiten.

Ein klassischer Weg ist der **Beweis der Stärke**, der alles andere als friedlich ist: Der Missionar unterwirft den Stamm, indem er den Häuptling und / oder den Schamanen bezwingt und dessen Platz einnimmt. Diese Stellung hält jedoch nur solange vor, wie sich der Missionar behaupten kann. Ähnlich radikal ist der **Beweis der Gottesmacht**, etwa das Vernichten von Kultbildern, das Töten heiliger Tiere oder die Zurschaustellung göttlicher Macht, die die Macht der Orkgötter bricht. In beiden Fällen lässt sich selten etwas von Dauer schaffen.

Erfolgreicher ist es, einen **Moment der Schwäche** auszunutzen. Viele Missionare sammeln Yurach um sich, um den Ausgestoßenen eine neue 'Sippe' zu bieten. So entstehen Zufluchtsorte für Orks, die sich in dem System der Stärke nicht beweisen können, hier aber eine Möglichkeit finden, in Frieden zu leben. Ähnlich funktioniert es, wenn eine Sippe führungslos ist, vor allem, wenn sie durch eine Katastrophe geschwächt und der Glaube an die Stärke der Orkgötter erschüttert ist.

Wenn der Missionar nicht durch eine Tat oder sein Wort die Dominanz seiner Götter gegenüber den Orkgöttern beweisen kann, bleibt der langwierige **Weg der Annäherung**: Hierbei werden Parallelen zwischen den Glaubensbildern gesucht und der neue Glaube zugänglich gemacht. Eine Vermischung der Glauben vollzieht sich – wie man im Svellttal beobachten kann – oft auch ohne das Wirken eines Missionars, wenn Mensch und Ork lange nebeneinander leben. Dabei fängt die Missionierung oft 'von unten' an, indem zuerst die niederen Götter der Orks durch die der Menschen ersetzt werden, etwa Rikai durch Peraine.

Generell lässt sich sagen, dass Missionierungen am Rande des Orklands eher von Erfolg gezeichnet sind. Die hier lebenden Schwarzpelze stehen seit Generationen in Kontakt mit den Menschenvölkern und in dieser Zeit gab es nicht nur blutige Auseinandersetzungen, sondern auch friedliche Kontakte. Zudem lässt sich hier leichter ein geschützter Ort finden, während man in der Steppe der Aufmerksamkeit der großen Stämme schutzlos ausgeliefert ist.

Während viele zwölfgöttliche Kirchen in den Schwarzpelzen vor allem Feinde der Menschen sehen, die es zu bekämpfen gilt, sind es vor allem die friedfertigen Kirchen von Peraine, Travia und Tsa, die die Annäherung suchen und den Pfad der friedlichen Missionierung wählen. Gelegentlich sind auch einzelne Geweihte von Firun und Ingerimm auf Missionierung aus, die ihren Gott in einem der Orkgötter wieder erkennen. Auch einzelne Vertreter vom *Bund des Wahren Glauben* versuchen sich in der Missionierung der Orks.

Die Missionierung im Spiel

Bei einem längeren Spiel in den Ländern der Orks bietet es sich an, eine Missionierung in das Zentrum der Kampagne zu stellen. Dreh- und Angelpunkt ist hierbei der Missionar oder eine Gruppe von Missionaren. Es kann sich um Geweihte eines oder mehrerer Zwölfgötter handeln, aber auch um Laien. Jeder von ihnen fühlt sich auf besondere Weise von seiner Gottheit berührt, ist gefestigt im Glauben an den Erfolg seiner Mission und sich bewusst, dass er ein großes Wagnis eingeht. Da er die Aufgabe kaum alleine bewältigen kann, benötigt er die Hilfe von Gläubigen, die bereit sind, ihn zu unterstützen – sei es aus Überzeugung oder für Gold.

Sie können die Helden in eine bereits bestehende Missionssiedlung einbinden (wie etwa Theringen, Seite 43) oder sie von Anfang an dabei sein lassen. Die erste Aufgabe besteht darin, einen Stamm oder eine Sippe zu finden, die sich zur Missionierung eignet. Alleine diese Suche kann mehrere Monate in Anspruch nehmen. Dann gilt es, das Vertrauen der Schwarzpelze zu gewinnen, sei es durch Überzeugungskraft oder Einfallsreichtum. Viele Missionare leben nicht bloß unter ihren neuen Schützlingen, sondern wollen ihrer Gottheit zu Ehren ein Tempelhaus weihen. Dafür wiederum müssen Baumaterial und unter Umständen Arbeiter an den Ort der Mission geschafft werden – eine weitere Aufgabe für ihre Helden.

Bei einer solchen Kampagne entscheiden Sie, inwieweit Sie die Helden in die tatsächliche Missionierungsarbeit einbinden – das empfiehlt sich vor allem für aufgeschlossene Geweihte in der Gruppe. Andere Helden kümmern sich um den Schutz der Missionare, erledigen diplomatische Aufträge, entweihen orkische Ritualplätze oder werben menschliche Siedlern an, die unter dem Schutz der Götter zusammen mit den Schwarzpelzen leben wollen.

Natürlich können die Helden die Missionare auch nur auf einem Teil ihres Weges begleiten, etwa bei dem Bau eines Tempels, der sie für ein paar Monate vom ersten Spatenstich bis zur Weihe beschäftigen wird. Einzelne Missionen eignen sich auch als abwechslungsreiche Begegnungen während einer Reise.

Vielleicht werden die Helden aber auch angeheuert, das Schicksal einer Mission zu ergründen, von der man lange nichts mehr gehört hat. Ein gescheiterter Missionierungsversuch bietet viel Stoff für Abenteuer, sei es, dass die Helden versklavte Geweihte und Siedler befreien oder einen verloren gegangenen heiligen Gegenstand suchen müssen.

Das Tal der tausend Blumen

Vor 1010 BF zog die Peraine-Geweihte *Uthjane* mit zwei Glaubensbrüdern in das Orkland, um die Schwarzpelze von ihrem Glauben abzubringen. Im Firunswall, nördlich der Quelle des Snjerd, stießen sie auf das *Tal der tausend Blumen* oder die dort lebende Orichai-Sippe der Zahachtai (siehe Seite 107). Die Zahachtai ließen sich nach einigen Schwierigkeiten erfolgreich missionieren (nachzuspielen im Abenteuer **Das Tal der tausend Blumen** aus der vergriffenen Box **Das Orkland**).

Was während des Orkensturms und in den Jahrzehnten danach mit den Peraine gefälligen Siedlern und ihren orkischen Nachbarn geschehen ist, können Sie frei bestimmen. In offiziellen Publikationen wird die Geschichte des Tals nicht mehr aufgegriffen. Ein verlassenes Ruinendorf oder ein von einem aggressiven Orkstamm okkupiertes Tal ist ebenso denkbar wie eine Siedlung, die es geschafft hat, den Frieden beizubehalten.

te verfluchte Noraleth den Schamanen mit dem giftigen Odem der Erzdämonin Mishkara. Der geschlagene Zharratarn schleppte sich zu seiner Sippe zurück und trug die Seuche unter die Schwarzpelze. Zharratarn starb ebenso wie der Häuptling und viele andere Katargai. Einzig die Grishik, die dem Gott Rikai opferten, schienen der Sieche länger standzuhalten, aber ihr Schicksal wäre auch besiegelt gewesen, wäre nicht eine Gruppe von Abenteurern in das Tal der Katargai gekommen. Zu diesen gehörte auch der Peraine-Geweihte *Brannowan IX.*, der mit dem Segen der Heiligen Theria den dämonischen Fluch von der Orksippe nahm.

Brannowan entschloss sich, bei den Katargai zu bleiben und sie, die den Segen der Göttin Peraine erfahren haben, den rechten Glauben an die Zwölfgötter zu lehren. Die Schwarzpelze nahmen die neuen Götterlehren an, denn der Tod des Schamanen und vieler Khurkach hatte ihnen die Ohnmacht ihrer alten Götter gezeigt. Mit Unterstützung aus Sibra und Tiefhusen gründete Brannowan die Siedlung Theringen, dem Namen der Heiligen Theria entlehnt.

Schwarzer Pelz in Peraines Haus

Theringen ist eine sehr junge Siedlung, die noch im Entstehen begriffen ist. Während Brannowan bei den Katargai geblieben ist und die Schwarzpelze mit den Lehren der Zwölfgötter vertraut gemacht hat, sind seine Gefährten in das Svellttal gezogen, um Material und Helfer für den Bau eines Peraine-Tempels zu gewinnen. Tatsächlich ist der Bau des Göttinnenhauses mittlerweile vollendet und bildet das Zentrum Theringens. Rund um den Tempel haben sich die wenigen menschlichen Siedler niedergelassen, während die Schwarzpelze die Lehmhütten ihrer Sippe etwas weiter südlich bewohnen.

Der neue Glaube der Katargai

Brazoragh und Tairach sind nicht mehr stark genug, die Gharyakach zu bändigen. Ihre Macht sind nur noch leere Worte. Tairachs anderer Sohn Rikai hat die Gharyakach besiegt und den Stamm der Katargai gerettet. Sein oberster Priester ist Brannowan, der das Wort Rikais verkündet.

Die Erfahrungen der Sieche und der anschließenden Rettung haben das Weltbild der Katargai und ihr soziales Gefüge verändert. Die Grishik gelten nicht mehr als unterste Kaste, sondern sind den Drasdech und Khurkach gleichberechtigt, die alle ihren Beitrag zum Erhalt der Sippe leisten. Die Katargai haben akzeptiert, dass Rikai bei den Menschen als Peraine verehrt wird und die Verschleifung 'Peraikai' wird immer gängiger. Einige Katargai sind mittlerweile auch bereit, Frauen nicht mehr generell abwertig zu betrachten.

Einige Personen in Theringen

Der anpackende Meister der Ernte **Brannowan IX.** (*996 BF, braune Locken, kräftig, kantiges Gesicht) entstammt einer Familie, die sich Peraine sehr verbunden fühlt. Wie viele seine Vorfahren und Verwandten wählte er den Weg eines Geweihten und verschrieb sich der friedlichen Missionierung der Schwarzpelze. Mit Theringen will er seine Vision von einer Begegnungsstätte der Völker verwirklichen, ist sich aber bewusst, dass noch viele Prüfungen auf ihn warten.

Die derbe Wundärztin **Gundrid Grimasdottir**, der reiselustige Hügelzwerg **Himborosch Sandsteiner** (von den Schwarzpelzen wegen seiner Haarfarbe 'Kupferbart' genannt) und der aus Sibra stammende Kundschafter **Falkenblick Finn** sind Brannowans Reisegefährten. Gundrid und Finn reisen öfters in das Svellttal, um für die Mission zu werben, während Himborosch die Grishik in dem Anbau von Hopfen und der Bienenzucht unterweist, um bald sein Vorhaben eines *Theringers Honigbräus* umzusetzen.

Besucher des Tempels, die das erste Mal in Theringen weilen, sind beim Anblick von **Pagunzz** überrascht, denn Brannowans Novize ist ein Schwarzpelz. Der junge Grishik war der erste, den Brannowan mit dem Honinger Tiegel heilte, und seitdem wich er dem Priester nicht mehr von der Seite.

Murragh Prainschild führt die Jäger der Siedlung an. Er hat die Stärke der neuen Götter akzeptiert und ist bereit, jeden, der daran zweifelt, mit dem Arbach davon zu überzeugen.

Theringen im Spiel

Theringen ist eine beispielhafte Mission an der Grenze von Svellttal und Orkland, deren Zukunft noch ungewiss ist. Die Helden können ihren Beitrag dazu leisten, Brannowan bei seinem Vorhaben zu unterstützen. So können sie sich aus eigenem Antrieb nach Theringen begeben oder (etwa in Tiefhusen) von Gundrid und Finn angeheuert werden, Baumaterial und Siedler sicher in die Blutzinnen zu geleiten. Vielleicht sind sie aber auch in dem Gebirge unterwegs und stoßen zufällig auf die Siedlung.

Eine besondere Gefahr für die Siedlung geht von der finsteren Druidin Noraleth aus, die immer noch ihr Unwesen in den nahen Sümpfen treibt. Aber auch andere Orks der kriegerischen Zholochai sind eine Bedrohung, etwa weil sie in Theringen eine leichte Beute wittern oder von ihren Priestern getrieben werden, die Brutstätte eines falschen Glaubens auszulöschen.

Die Ogerzähne

Lindwurmrücken wird das Gebirge von den Grolmen und Roten Zwergen genannt, nach den häufig anzutreffenden *Baumdrachen* und *Tatzelwürmern*. Die wenigen menschlichen Prospektoren und Waldläufer, die bis in diese kaum bekannte Region des Orklands vorgedrungen sind, haben diese Bezeichnung übernommen. Unter den Schwarzpelzen und in der nahen Stadt **Ohort** (siehe Seite 46) hingegen ist angesichts der weit verbreiteten Menschenfresser der Name *Ogerzähne* gebräuchlich.

Der nahezu unerforschte Gebirgszug weist Erhebungen von bis zu 2.000 Schritt Höhe auf. Im Südosten geht er übergangslos in die Bergregion um den Hilvalskopf und die Blutzinnen über. Vielerorts verlängern Ausläufer in Form zerklüfteter Felsgrate, Bergkämme und Klippen das Gebirge in die umgebende Ebene hinaus. Die Gesteinsformationen aus grauem Granit und grau-schwarz gebändertem Gneis wirken urwüchsig und klobig und sind nur selten durchsetzt mit rostrotem Eisenerz. Ein paar felsige Kletterpfade führen durch die Region oder verbinden karge, kaum bewaldete Bergtäler. Auch Gewässer gibt es nur in geringer Zahl, von oft unvermittelt im Gestein versickernden Bergbächen abgesehen.

In dieser unwirtlichen Landschaft wachsen nur wenige genügsame Baumarten wie *Krüppel-* und *Latschenkiefern*, hin und wieder sieht man auch *Krummeichen*, verkrüppelte *Birken* und *Weißtannen*. Strauchwerk aus *Blutdorn*, *Ginster*, *Wacholder* und *Geißblatt* durchbricht vereinzelt das allgegenwärtige, bis zu mannshohe *Silbergras*, neben *Kletten* und *Kugeldisteln* wächst mancherorts aber auch *Klippenzahn* und anderes Kraut. An den Nordseiten hingegen gedeihen im kalten Nordwind oft nur *Flechten* und *Moose*. Am Rande der Berge gibt es noch einige Bauminseln von *Weißtannen* und *Fichten*, hinter denen sich die weite Strauchsteppe öffnet. Lediglich im Osten steht dichter Laubwald aus *Steineichen* und *Buchen*, aus dem gelegentlich Felsklippen ragen oder Inseln aus Weißtannen eine Abwechslung bilden.

Die gesamten Ogerzähne sind durchzogen von Rissen im Gestein, die Kavernen, unwegsame Höhlengänge und schroffe Felskamine bilden. Mancherorts wurden sie von *Grolmen*, Zwergen oder Bergleuten der Korogai (etwa 800 in den nördlichen Bergen) auf der Suche nach den geringen Kupfer- und Zinnvorkommen erweitert. In einem von steilen Bergwänden umgebenen fruchtbaren Tal im Osten der Berge liegen die Eingänge der unterirdischen Grolmenstadt **Gh'Orrgelmur**

(siehe Seite 48). Weiter nördlich bewohnen die Roten Zwerge die Hallen von **Hartomadosch**. Im Südosten lebt eine Sippe der hierzulande sonst kaum anzutreffenden *Affenmenschen* (etwa 80).
In den Höhlen hausen neben den oben genannten Zweibeinern auch *Wühlschrate* und verschiedene blinde Tierarten, von denen neben einer nackten, bleichen Fuchsart insbesondere die schritthohen, im Dunkel phosphoreszierenden *Glasspinnen* (eigentlich eine Art der Weberknechte) mit ihren kopfgroßen Körpern zu nennen sind, aber auch die *Höhlenoger* (siehe Seite 138). An der Oberfläche werden *Lemminge*, *Orklandkarnickel* und *Krummhörner* (eine Wildschaf-Art) gejagt von *Steppentigern*, *Orklandbären* und *Greifvögeln*. Die gefährlichsten Raubtiere der Region aber sind *Oger* und *Drachen*, überall verstreut finden sich die Reste ihrer Mahlzeiten. Im Gras der Berghänge lauern *Schnetzer*, handtellergroße grüne Heuschreckenartige, deren scharfe Kieferzangen schmerzhafte, langsam heilende Wunden reißen (166 C).

Ohort – Stadt der Holberker

Einwohner: etwa 1.000 Holberker und 100 Orks
Wappen: Zeichen der beiden Holberker-Kasten (gelber Kranich und rote Ratte), Stierbanner der orkischen Besatzer
Herrschaft / Politik: orkische Besatzung hat Herrschaft des 'Statter' genannten Stadtherrn abgelöst
Garnisonen: einige Orkkrieger (früher: 10 Wächter des 'Statters')
Tempel: geheimer Tempel des 'Daimon' (Verehrungsform des Namenlosen)
Besonderheiten: Verfallenes Kontor der Händlerin Nahema. Nahe der Stadt liegt der *Orkenhort* (170 A)
Stimmung in der Stadt: Gedrückte Stimmung unter den unterjochten Holberkern, gereizte bis gedankenlose Gewaltbereitschaft unter den orkischen Besatzern.

Historischer Überblick

603 BF: Bau der Burg und Gründung der Stadt unter dem Namen *Freiheit* durch zwei namenlos korrumpierte, ihrer Identität beraubte Elfensippen (*Krinaks* und *Rodeks*) und orkische Sklaven.
631 BF: Die Magierin *Nahema* eröffnet als Händlerin ein Kontor in Freiheit. Durch ihre Magie kommen die unfruchtbar gewordenen Elfen ab **633 BF** zu neuem Nachwuchs, den ersten *Holberkern*.
691 BF: Mit *Erzer Rodek* wird der erste Holberker Stadtherr von Freiheit. Die Elfen der Stadt sterben bereits nach und nach aus, die Holberker degenerieren geistig in den kommenden Generationen zunehmend.
ab etwa 750 BF: In einem Sippenkrieg belegen sich Rodeks und Krinaks durch druidisch-verfluchte Farben gegenseitig mit tödlicher Pestilenz. Die Rodeks werden dabei beinahe ausgelöscht. Die Sippen zerfallen, ihre Namen bleiben als gesellschaftliche Kasten erhalten.
997 BF: Abenteurer entdecken in der mittlerweile *Ohort* genannten Stadt ein *Schwarzes Auge* in Nahemas verlassenem Kontor. Eine wiederum mit magischer Farbe verübte Mordserie kann aufgeklärt werden.
1025/1026 BF: Der Aikar Brazoragh lässt Ohort einnehmen und den Statter erschlagen, entfernt das Schwarze Auge und formt Orkland-Minotauren aus versklavten Holberkern und Opferstieren. Der fast vergessene Daimon-Tempel der Stadtgründer sowie einige Reliquien werden vom Holberker *Rana Krinak* wiederentdeckt.

Das Stadtbild

Die Stadt Ohort in den nördlichen Ausläufern der Ogerzähne wirkt baufällig, schmutzig und zu groß für die hier wohnenden Holberker (siehe Seite 133), die sich in den besser erhaltenen Gebäuden drängen. Die den Ort krönende Burg und etliche Häuser sind, da es den Bewohnern über Generationen einfacher schien, in intakte Häuser umzuziehen als die baufälligen instand zu halten, mittlerweile mehr und mehr zu Ruinen verfallen. Fleißigere Handwerker haben leer stehende Gebäude hemmungslos als Steinbruch missbraucht und damit endgültig unbewohnbar gemacht. Stroh und primitives Flechtwerk deckt die meisten Gebäude, wo einst wohlgefügte Ziegel in Reih und Glied lagen. Die steinerne Stadtmauer ist an kaum einer Stelle noch intakt zu nennen, wurde jedoch seit der orkischen Besatzung auf Befehl der Schwarzpelze durch hölzerne Palisaden ergänzt und stellenweise ersetzt.
Ohort hat keine ausgewiesenen Quartiere für Fremde. Die wohl einstmals zwei Herbergen des Ortes, als solche noch an verwitterten Schildern zu erkennen, dienen heute als Rinderstall und als halb verfallenes Wohnhaus einer kopfstarken Rodek-Familie.

Besondere Örtlichkeiten

Die alte **Burg (1)**, ein wehrhaftes Gemäuer aus Bruch- und Ziegelstein, diente bis vor kurzem noch dem Statter und seiner Leibgarde als Residenz, bis die Orks in die Stadt einfielen und die Herrschaft über Ohort blutig übernahmen. Heute tummeln sich Krieger der Pakoor darin, auch wenn ihrem Häuptling ein Zelt noch immer als die angemessenste Behausung eines Jägers und Kriegers gilt.
Die Erbauer der Stadt waren stolz auf ihre öffentliche **Schule (2)**. Bereits vor vielen Generationen hat das Gebäude jedoch seinen ei-

gentlichen Sinn verloren und steht heute gänzlich leer. Nahe der verfallenen Hauswand kann man ein vom Zahn der Zeit gezeichnetes Schild finden, das in kaum entzifferbaren Kusliker Zeichen (!) die Inschrift "Wir lernen für Daimon" trägt.

Auch **Nahemas Kontor (3)** ist an einer entsprechenden, in den Türsturz gemeißelten Inschrift zu erkennen, enthält jedoch keinerlei Hinterlassenschaft der einstigen Besitzerin mehr. Die Orks halten den Ort für dem Tairach heilig, da hier ein Schwarzes Auge gefunden wurde, das der Aikar begehrte. Am früheren Standort des Artefakts klafft heute nur ein tiefer Riss im Boden, der sich bis ins Mauerwerk der nächsten Wände fortsetzt: Hier zertrümmerte der Aikar die Verankerung des Auges mit *Brazoraghs Beender*. Der Eingang zum Kontor ist mit einem roten Tuch verhängt, was anzeigt, dass das Haus nur von Schamanen betreten werden darf. Das macht es gleichzeitig zu einem guten Versteck, wenn man sich vor den Wachen der Orks verbergen will.

Orks in Ohort

In jene Gebäude der Stadt, die ihnen gefielen, sind die orkischen Besatzer eingezogen: die *Pakoor*. Diese vom Aikar mit der Aufsicht über die Holberker beauftragte, etwa hundertköpfige Sippe der Zholochai ist selbst unter Orks bekannt für ihre wilden und furchterregenden Krieger, die sich mit den Zähnen und Skalps erschlagener Gegner sowie furchterregenden Gesichtsmasken aus Knochen, Hörnern und Klauen wilder Bestien schmücken. Die Pakoor sind dem Ruf des Aikar gefolgt und haben sich Ohort unterworfen. Ihre Okwach besetzen die Tore und patrouillieren auf den Burgmauern und in den Straßen; ihre Grishik beaufsichtigen die Holberker auf den kargen Feldern und Weiden rund um die Stadt.

Mittlerweile aber ist der Sieg schal geworden: Als Krieger sehen sich die Pakoor zunehmend unterfordert, und die Rolle von Stadtbewohnern und Wächtern über einen großen, demütig vor ihnen kuschenden Sklavenpferch liegt ihnen wenig. Ihre Versuche, die unterdrückten Holberker zu reizen und einige abwechslungsreiche Zweikämpfe zu veranstalten, haben das genaue Gegenteil bewirkt und die übrigen Stadtbewohner nur noch weiter in die Defensive getrieben. Dadurch haben die Pakoor letztlich nur noch Verachtung für die versklavten Ohorter übrig. Obwohl alle Sklaven Eigentum des Häuptlings sind, kommt es häufig zu spontanen Übergriffen der gelangweilten Wächter auf die nahezu wehrlosen Holberkerinnen Ohorts oder lustlose Gewalt gegen die Männer. Die Autorität des Häuptlings nimmt dadurch nicht wenig Schaden, denn einerseits darf er die Misshandlung seines Eigentums nicht dulden, andererseits kann er seinen Kriegern nur wenig andere Beschäftigung verschaffen: zu wenige lohnende Ziele für Raubzüge und Überfälle liegen in der näheren Umgebung Ohorts. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis die Pakoor sich auf der Suche nach echten Gegnern und Kriegerruhm auch gegeneinander wenden.

Die wenigen Holberker, die noch immer die Hoffnung hegen, die Herrschaft der Orks eines Tages wieder abzuschütteln, könnten von dieser Stimmung profitieren. Rana Krinak, der Sohn des letzten Statters und Anführer der heimlichen Widerständler, würde alles tun, um die Orks sich gegenseitig zerfleischen zu lassen, sein Volk zur Revolte zu führen und zur Erfüllung seiner Rache dem Tairach-Priester der Pakoor mit dem Dolch des Daimon das Herz aus der Brust zu schneiden.

Der ehemalige **Daimon-Tempel (4)** besteht fast nur noch aus seinen Grundmauern, Altar und Opferschale sind jedoch bis heute erhalten. Unter dem Altar verborgen haben die Holberker einige Reliquien Daimons gefunden, die sich derzeit im Besitz Rana Krinaks befinden: einen (beseelten) Opferdolch, einen goldenen Kelch und eine Kiste mit Rattenpilzsporen. Der Sohn des letzten Statters hat sich aus Rache dem alten Gott seiner Vorfahren verschrieben und den Tempel mit neuem, wenn auch heimlichem Leben gefüllt. In unregelmäßigen Abständen finden hier Treffen jener Handvoll Holberker-Rebellen statt, die mit Daimons Hilfe die Herrschaft der Orks abschütteln wollen.

Der **Tairach-Tempel (5)** wurde von den orkischen Besatzern errichtet und ist das von den Holberkern am meisten gefürchtete Symbol der neuen Herrschaft. In den Ritualen des alten Schamanen *Kardralup* zu Ehren Tairachs fließt nicht selten Holberkerblut, bleiche, aufgebrochene Knochen stapeln sich vor dem Gebäude zu grausigen Haufen, und die Schädel der Geopferten blicken aus den schmalen Fenstern des Tempels. Nur wenige Orks dürfen den zweistöckigen Bau aus massiven Baumstämmen durch den Vorhang aus blutrotem Tuch betreten, und kein Holberker, der hinein befohlen wird, kommt lebend wieder heraus.

Ohort im Spiel

Ohort ist ein Schatten dessen, was es einmal gewesen ist, und in gewisser Weise ist das sogar gut so. Denn wo einst von einer ganzen Stadt der Namenlose in der Gestalt des Gottes Daimon verehrt wurde, ließen die Holberker die größten Sünden ihrer Vorfahren hinter sich. Mit der orkischen Besatzung fielen jedoch nicht nur die Holberker unter eine blutige Gewaltherrschaft, auch der Glaube an Daimon wurde in einzelnen Unterdrückten zu neuem Leben erweckt. Unter dem Mantel der Rache und der Freiheit begeben sich einzelne Holberker unwissentlich auf einen gefährlichen Pfad, an dessen Ende das Rattenkind auf sie wartet.

So könnte sich ein unheilvoller Kreis schließen, dessen Anfänge noch immer im Dunkeln liegen. Die Motive des namenlosen Verführers, der einst die Vorfahren der Holberker nach Ohort führte, sind ungewiss, ebenso wie seine Identität und sein späterer Verbleib. War es das *Schwarze Auge*, das auch das Interesse Nahemas und des Aikar Brazoragh erweckt hat (siehe das Abenteuer **Das vergessene Volk**), dessentwegen die Daimon-Anbeter einst die Region aufgesucht hatten? Gibt es in der Burg des Statters oder im alten Daimon-Tempel noch weitere Relikte aus der Gründungszeit der Stadt, die neues Licht auf seine Geschichte werfen können?

Nahe bei der Stadt liegt auch der legendäre *Orkenhort* (170 A) verborgen. Mondschatten und Diebe suchen noch heute nach diesem angeblich liebsten Tempel des Phex. War (und ist?) er auch das eigentliche Ziel des Namenlosen Gottes? Auch der Orkschamane *Kardralup* kennt die Überlieferung vom Orkenhort und vermutet ihn in der Nähe der Stadt. Er will zumindest verhindern, dass es den Menschen gelingt, ihn zu erreichen, und vermutet eine wertvolle Waffe in den Schätzen.

Orkische Helden hingegen können in Ohort auf Geheiß des Aikar oder eines Harordaks stationiert sein oder eine Mission erfüllen. Das kann etwa die Aufklärung rituell erscheinender Morde an den Pakoor sein, deren Geister nach Meinung des Schamanen Kardralup nicht zu Tairach gefahren sind (natürlich würden die Pakoor eine Einmischung von außen nur zähneknirschend hinnehmen). Dabei sollte Rana Krinak jedoch nicht endgültig das Handwerk gelegt werden. An seiner Stelle kann ein anderer Daimon-Kultist als Schuldiger dienen, mit dessen Opfertod zu Tairachs Ehren die Morde (eine Zeit lang) enden. Auch der Kampf um die Häuptlingswürde der Pakoor oder die Suche nach einer Beschäftigung für die unterforderten Schwarzpelze können Inhalt einer orkischen Queste in und um Ohort sein.

Gh'Orrgelmur – Stadt der Feilscher

Einwohner: etwa 700 Grolme, 150 Sklaven (hauptsächlich Orks und Affenmenschen)
Herrschaft / Politik: 85 Grolmenfamilien unter Führung eines Häuptlings und eines Unterhäuptlings
Garnisonen: etwa 50 Armbrustschützen
Tempel: verlassener menschlicher Hesinde-Tempel
Besonderheiten: Ruine des Purpurturms, Goldmine, Stollen und Gänge in die Ogerzähne

Historischer Überblick

um 500 v. BF: Gründung der Stadt.

91 v.BF: Der noch recht junge Riesenlindwurm *Himmelsflamme* dringt in die Schatzkammer ein und kann nur unter großen Verlusten an Gold und Grolmenleben wieder vertrieben werden.

345 BF: Oger überfallen einen Handels- und Sklavenzug der Grolme beim Betreten der Stadt. Die Grolme legen in den kommenden Jahren fallengespickte falsche Zugänge und blinde Tunnel an.

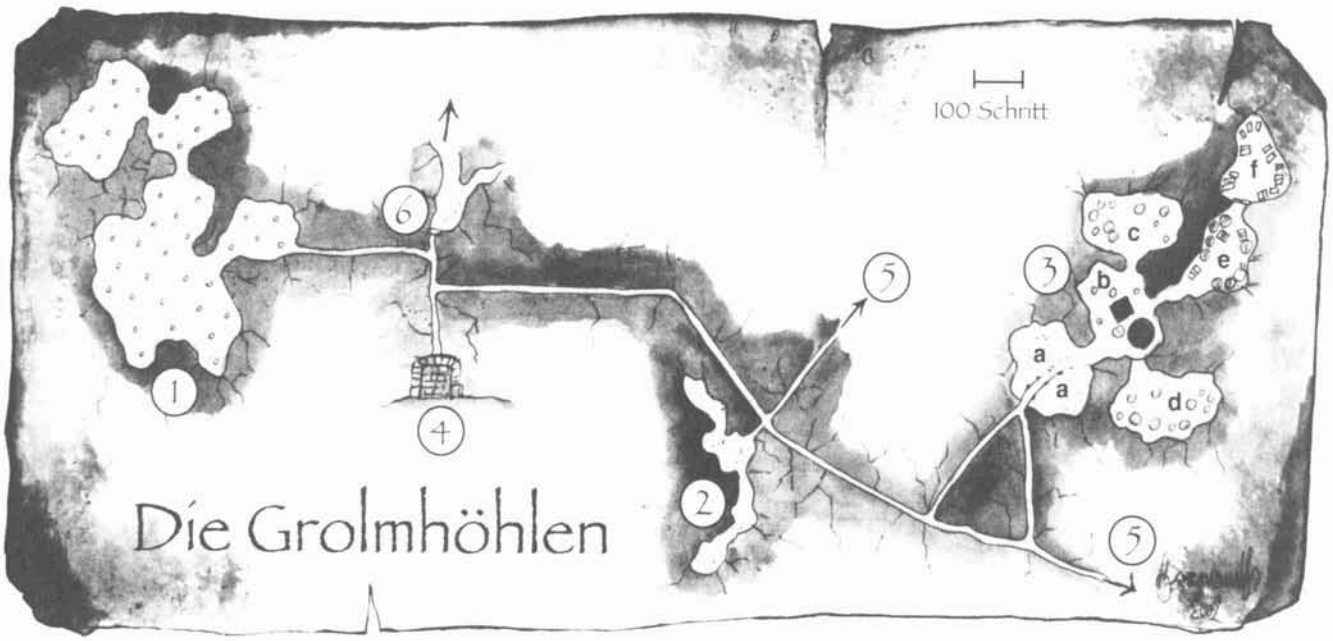
869 BF: Die menschliche Hesinde-Geweihte *Ileana* lässt in Gh'Orrgelmur den Tempel und den *Purpurturm* errichten. Sie verbirgt dort Rätsel und Hinweise auf Mysterien des Orklands und macht die Grolme zu Wächtern ihrer Geheimnisse. Im Gegenzug werden mit ihrer Hilfe das *Tor der Freundschaft* und das *Tor der Befreiung* errichtet und verzaubert.

1008 BF: Die *Roten Zwerge* versuchen, das Gold der Feilscher zu stehlen. Die Grolme zerstören daraufhin den Purpurturm, um diesen Zugang zu ihrem Tal zu versperren. Auch das *Tor der Befreiung* geht dabei verloren.

Das Tal

In den östlichen Ogerzähnen liegt in einem fruchtbaren Tal die Stadt Gh'Orrgelmur. Der Taleingang wird von einer zehn Schritt hohen, fugenlos aus glattem Stein gefügten und von fünf Wehrtürmen gekrönten Mauer versperrt, die keine Tore, sondern nur Transportkörbe aufweist, die (üblicherweise gegen Entgelt und unter Abgabe von Waffenzöllen) von den Zinnen gelassen werden können. Hier halten stets einige Grolme Wache, deren Magie, Wurfsteine und Armbrustbolzen die erste Verteidigung Gh'Orrgelmurs gegen Eindringlinge von außen bilden.

Das Tal erstreckt sich hinter der Mauer etwa drei Meilen, umgeben von steilen Felswänden. Hier haben die Sklaven der Grolme unter deren Aufsicht Felder und Beete angelegt, die einen Teil der Versorgung



der Stadt ausmachen. Zwei Zugänge führen vom Talinnern in die eigentliche Höhlenstadt und die Mine der Grolme. Am Talende erhebt sich die Ruine eines Turms aus rotem Gestein, des **Purpurturms**.

Die Höhlenstadt

1 – Das Vasallendorf

Eine Reihe von Gewölben im Westen des Höhlenreichs dient den Sklaven der Grolme als Heimstatt. Die vielen natürlichen Steinsäulen erinnern an einen steinernen Wald. Zwischen den 'Bäumen' befinden sich schritthohe steinerne Ringmauern: Sklavenpferche, in denen Orks und einige Affenmenschen zum Teil bereits in generationenlanger Unfreiheit leben. Die Feilscher selbst nennen diese Höhlen hochtrabend das "Vasallendorf", aber von gegenseitigen Verpflichtungen wie zwischen Lehnsherren und Vasallen kann keine Rede sein. Das Vasallendorf hat einen eigenen Kornspeicher und einen kleinen Ziegenpferch zur Versorgung, wobei die Grolme Nahrung nach Produktivität der Sklaven zuteilen. Unfälle, Krankheiten und Alter der Arbeiter wirken sich damit letztlich negativ auf die Gesamtrationen aus. Die Lebenserwartung im Vasallendorf ist dementsprechend niedrig, was den Grolmen, die im Schnitt selbst nur um die dreißig Jahre alt werden, allerdings nicht einmal auffällt.

2 – Die Mine

Die Goldmine verfügt nur über einen einzigen, stets von einigen Grolmen bewachten Zugang, der jedoch sowohl vom Tal, vom Vasallendorf als auch von der Grolmenstadt aus erreicht werden kann. Obwohl die Sklaven keinen Bedarf für Gold haben (kaum einer wäre je auf den Gedanken gekommen, dass man sich von den Feilschern schlicht *freikaufen* könnte), kontrollieren die Wachen durch eine Art elementarer Hellsicht ihre Arbeiter auf verstecktes Erz, wenn die Schichten wechseln. Die Angst vor Sklavenaufständen besteht natürlich, sobald man Orks und Affenmenschen Hacken und andere schwere Werkzeuge in die Hände geben muss. Der Bann des **Tors der Freundschaft** (4) erweist sich hier als ausgesprochen nützlich, in letzter Zeit jedoch scheint es bisweilen beunruhigend unzuverlässig zu arbeiten.

3 – Die Grolmensiedlung

Der **Eingang (a)** in die östlichen Wohnhöhlen der Zehnteler ist nach der großen Mauer im Tal das zweite Bollwerk gegen Eindringlinge von außen. Beiderseits des etwa 5 Schritt breiten Weges durch die eigentlich um einiges größere Höhle reichen von Schießscharten gespickte Bruchsteinmauern bis zur Decke, hinter denen Grolmenwachen Posten beziehen können.

Die eigentlichen **Wohnhöhlen (b, c, d)** weisen mit bis zu 6 Schritt etwa doppelt so hohe Decken auf, die von zahlreichen natürlichen Felssäulen getragen werden. Hier befinden sich auch der verlassene **Hesinde-Tempel** sowie der 10 Schritt durchmessende **Audienzsaal des Häuptlings** mit dem goldenen Thron in seiner Mitte.

Die Feilscher leben (und arbeiten, etwa als Handwerker und Tränkebrauer) verteilt auf die drei Höhlen in zylindrischen, dachlosen Steinbauten mit etwa 2 Schritt hohen Wänden. Ihre Wohnungen sind (für Wesen bis Zwergengröße) gemütlich eingerichtet, enthalten aber nur jene Schätze, die einzelne Grolme vor dem jeweiligen Familienoberhaupt verstecken und den Sippenschätzen vorenthalten. Letztere werden in der **Schatzkammer (f)** verwahrt, deren schmiedeeiserne Tür nur mit dem passenden (und zuvor durch Grolmenzauber oder profanes Feuer erhitzten) Schlüssel geöffnet werden kann. In großen, wiederum nur mit den Schlüsseln der 85 Familienoberhäupter zu öffnenden Truhen lagern hier Gold und andere Besitztümer, deren Gesamtwert den gesellschaftlichen Status der Familien bestimmt. Die ansehnlichsten Schätze des Häuptlings werden jedoch öffentlich im Audienzsaal ausgestellt. (Häuptling *G'Noskpels* Lieblingsstücke sind eine goldene Löwenmaske mit drei Augen, eine anderthalb Schritt hohe goldene Laute, ein mit kostbaren Juwelen verzierter Rondrakamm und eine vierarmige Statue eines menschenähnlichen Wesens mit drei Nasenlöchern, jeweils Erbstücke seiner Familie, deren Herkunft sich im Nebel der Geschichte verliert.)

Im **Nahrungsspeicher (e)** lagern die Grolme sehr viel weniger bewunderte, aber letztlich ebenso teure Ware: Sollte einmal die Notwendigkeit bestehen, die Höhlenstadt abzuriegeln, lagern hier gesammelte und von jenseits der Berge eingehandelte Nahrungsvorräte für mehrere Monate.

4 – Das Tor der Freundschaft

Der steinerne Torbogen, den die Grolme das Tor der Freundschaft nennen, umschließt ein Gangstück nahe den Höhlen des **Vasallendorfs**. Es fällt sofort durch einen silbrigen Vorhang aus Wasser auf, welches das Tor von der Decke bis zu einem Spalt im Boden durchfließt. Nach den Überlieferungen der Grolme wurde hier mit den anwesenden *Paḳatai* (siehe Seite 130) vor langer Zeit ausgehandelt, dass jedermann, der das Tor durchschreitet, sich von Hass gegen die Feilscher reinwäscht und zu deren Freund und Vasall würde. Tatsächlich fällt man bei Durchschreiten des Tores (unabhängig vom Wasser) unter einem Beherrschungszauber (ähnlich dem BANNBALADIN,

mit ca. 15 ZfP*), der Gewalt gegen die Grolme verhindert, bis Antimagie oder Götterwirken den Bann aufheben.
Das **Tor der Befreiung** in einem Stollen hinter dem **Purpurturm** sollte den Zauber wieder lösen, doch haben die Grolme den Turm unlängst zerstört und die Gänge dahinter blockiert, um einer Invasion durch die Roten Zwerge vorzubeugen, sodass es nicht länger zugänglich ist. Die fehlende Verbindung mit dem Schwestertor (oder schlicht das Alter der Artefakte?) scheint nach und nach auch das Tor der Freundschaft zu beeinflussen: seine Magie wirkt zunehmend unzuverlässig, mal schwächer, mal gar nicht, dann wieder mit voller Macht. Die Grolme kennen keinen Weg, den Zauber zu erneuern, und sind entsprechend besorgt.
Ein vermauerter und bewachter **Durchbruch (6)** bildet den Eingang zu den unterirdischen Kavernen und Grotten, aus denen die Roten Zwerge gekommen waren. Die **Ausgänge (5)** führen vom Tal der Grolme hinein in deren unterirdische Stadt Gh'Orrgelmur.

Gh'Orrgelmur im Spiel

Menschen betreten die Stadt der Orklandgrolme als Abenteurer auf der Suche nach den Mysterien des Orklands, als Kunden der Grolme, als deren Feinde oder als deren Sklaven. Die Grolme horten hier Waren und Beutestücke aus teils längst vergangenen Zeiten: Erbstücke ihrer güldenländischen G'Rolmur-Vorfahren, Habseligkeiten der Siedler von Myrburg oder der Unglücklichen, die sie im Laufe der Zeit versklavt haben, sowie Handelswaren aus dem Svelltland, Thorwal und den Nivesenlanden. Gerüchte von einzelnen besonderen Stücken können Helden in die Hallen des Grolmenhäuptlings führen.
Die Grolme haben ihrerseits stets Bedarf an Sklaven, aber auch an Abenteurern und Söldnern, die ihnen auf Handelsreisen Geleitschutz bieten oder ihnen gegen Rote Zwerge, Oger oder feindliche Sippen von Orks und Affenmenschen beistehen, die den Feilschern die Versklavung von Verwandten übelgenommen haben.
An die Höhlen von Gh'Orrgelmur grenzen unterirdische Gänge und Kavernen, die verschiedenen Wesen und Geheimnissen eine Heimstatt bieten. Diesbezügliche Anregungen finden sich etwa im Abenteuerband **Das vergessene Volk**.

Der Südwall – Von Steineichenwald bis Finsterkamm

Wie eine Mauer erhebt sich im Süden der Orklande die Gebirgskette aus Steineichenwald, Thasch und Finsterkamm. Fast scheint es, als hätten die Götter selbst eine Grenze zwischen den Menschen und den Schwarzpelzen gezogen, denn die Berge türmen sich meilenhoch auf und sind nur auf wenigen Routen passierbar.

Der Steineichenwald

Das westlichste der drei Gebirge ist der Steineichenwald, ein uralter Höhenzug, der sich in einen nördlichen und einen südlichen Rücken teilt. Der südliche Teil gehört zum Königreich Andergast und ist trotz seiner recht wundersamen Bewohner und Gefahren verhältnismäßig gut erschlossen. Der nördliche hingegen gehört zum Orkland und nur selten verirrt sich ein Mensch hierher, dennoch gibt es auf einigen hoch gelegenen Orten archaische Ritzzeichnungen, die den Mondphasen zugeordnet werden.
Satinavs Hörner haben dem einst mächtigen Steineichenwald schwer zugesetzt und nur seinen Rumpf zurückgelassen. Im Gegensatz zu den anderen Gebirgen der Region ist er längst nicht so hoch: Über die umliegenden Steppen erhebt er sich gerade einmal um 500 Schritt. Die Berge erscheinen aus der Ferne abgerundet und dank der dichten Wälder bis auf die Gipfel hinauf wie mit grünem Samt bedeckt.
Dennoch ist er nicht leichter zu passieren als seine jüngeren Brüder und Schwestern. Tiefe Schluchten ziehen sich zwischen den Bergen hin und gurgelndes Wildwasser schäumt in ihrem Grund. Der allgegenwärtige Urwald aus gigantischen *Steineichen*, *Schwarztannen*, *Föhren*, *Buchen* und *Birken* bildet ein kaum zu durchdringendes Gewirr aus umgestürzten Bäumen, neuen Trieben und mächtigen Baumriesen.
Gern würden Holzfäller Hand und Axt an diese Stämme legen, doch der Wald hat ungnädige Wächter: *Waldschrate*, selbst kaum von den Bäumen zu unterscheiden, vereiteln jedes Vordringen über den südlichen Gebirgszug hinaus. *Oger* lauern in den ranzig stinkenden Büschen der *Ogerbeerenranke*, bereit alles zu verschlingen. Zu ihrer Beute gehören auch die anderen Jäger der Wälder: *Wald-* und *Berglöwen* oder *Höhlenbären* und *-panther*. Doch all diese Bedrohungen nehmen sich nur gering aus gegen die wahren Herren des Steineichenwaldes: die Drachen. Mehr als ein Dutzend *Höhlendrachen* gibt es in den Schluchten und Höhlen des Gebirges, die eifersüchtig über ihr Revier wachen und keinerlei Konkurrenz neben sich dulden. Allein einen echten Wyrm, einen Angehörigen der großen Drachenrassen, sucht man vergebens, denn *Himmelsflamme*, der Riesenlindwurm des Orklands, zählt das Gebirge zu seinem Reich und vertreibt jeden großen Drachen, der hier Fuß zu fassen versucht (siehe Seite 125).
Dennoch lockt der Steineichenwald immer wieder wagemutige Abenteurer. Alle paar Jahre entdecken glückliche Prospektoren reiche Silberadern, deren Funde jedes Mal Phexcaer kurzzeitig zum Erblühen bringen. Auch die wilden Bewohner des Steineichenwaldes sind lohnende Ziele: Tierpelze und -zähne oder drachische Exotica erzie-

len in zivilisierten Gegenden Höchstpreise. Selbst das Kernholz von Waldschraten wurde schon von skrupellosen Magiern für die Anfertigung von Zauberstäben oder anderen Artefakten gekauft.
In letzter Zeit berichten Waldläufer immer häufiger von Schwarzpelzen, die sich – für sie gänzlich untypisch – in den Wäldern herumtreiben. Offenbar suchen sie besonders große und alte Steineichen, die sie mit unbekanntem Ziel ins Orkland transportieren (167 A).
Weitere Informationen vor allem zum südlichen Höhenzug des Steineichenwaldes finden Sie in **Unter dem Westwind** auf **Seite 155f.**

Der Thasch

Als östliche Fortsetzung des nördlichen Steineichenwaldes erhebt sich der Thasch-Kamm. Wie die meisten anderen Gebirge der Region ist er alt und verwittert. Grauschwarzes Granitgestein formt die unwegsamen Berge, die sich bis zu 2.000 Schritt hoch erheben. Dort wo die Hänge nicht von *Flechten*, *Moosen* und purpurnem *Heidekraut* überwuchert sind oder gänzlich unter finsteren *Tannenwäldern* verschwinden, tritt gesplittertes Gestein zu Tage. Glitzernder Quarz, schimmernder Glimmer und dicke Bänder rostroten Eisenerzes durchziehen den Fels. Häufig kann man auch goldleuchtendes Pyrit entdecken, das schon manchen Goldsucher genarrt hat. Nur den Zwergen ist bekannt, dass es tatsächlich auf Goldlagerstätten hinweist. Sie verzichten jedoch darauf, diese auszubeuten, da Pyrit – *Narrengold* – als unheiliges Metall Pyrdacors gilt. Nach den Erzählungen der Angroschim hat der Abbau von Pyrit bisher immer zu schlimmen Unglücksfällen geführt, die nicht selten eine wagemutige Zwergensippe auslöschten. Auch wenn Pyrit für Zwerge als verflucht gilt, zieht es doch eine ganze Reihe Prospektoren an. Zum einen ist es sehr begehrt als Feueranzünder, da mit Feuerstein abgeschlagene Späne sich entzünden – daher auch der zwergische Name *Drachenfeuereisen* – und zum anderen wird es wegen der Vermischung der Elemente Feuer und Erz bei Alchimisten und in der Artefaktmagie hoch geschätzt.
Im Gebirge und den unterirdischen Hallen ihres Bergkönigreiches wohnen einige Sippen der Ambosszwerge, die größtenteils zerstritten sind. Oberirdisch hat sich das Thaschgebirge bisher jeglichem Versuch der Besiedelung widersetzt: Kein Mensch, Zwerg, Elf oder Ork konnte dauerhaft in den Trogtälern Fuß fassen. Lange Zeit schien es, als wären die Drughash-Orks eine Ausnahme. Doch im Jahr 1031 BF wurde der räuberische Stamm durch vereinte Kräfte von Menschen, Zwergen und Orks so stark dezimiert, dass sein weiteres Überleben in den unwirtlichen Bergen fraglich ist (siehe Seite 114).
Nur noch die **Feste Greyfensteyn** in der Nähe des Städtchens **Yrramis** am Osthang des Gebirges, hoch über dem Lialinsweg von Teshkal nach Lowangen, dient ihnen als Unterschlupf. Von hier aus sind ihre Raubbanden vor allem für einsame Wildnisläufer, Prospektoren und kleine Handelszüge eine ständige Bedrohung.
Neben den Schwarzpelzen müssen sich Abenteurer vor allem mit *Harpyien* auseinandersetzen. Männer werden häufig in die Nester der wahnsinnigen Flügelweiber verschleppt, wo sie die Wahl zwischen der Paarung mit den widerlichen Geschöpfen oder dem tödlichen Sturz in die Tiefe haben. Frauen hingegen haben von den Harpyien wenig mehr als den Tod durch reißende Klauen zu erwarten.
Nur zwei Wege passieren das Gebirge. Der erste ist die Straße von Teshkal nach Arsingen, die den Thasch an seiner schmalsten Stelle in der Nähe der **Svall-Quelle** quert. Dieser Weg ist verhältnismäßig gut gepflegt, wird jedoch häufig von den Orks Khezzaras patrouilliert, die Reisende nur gegen hohe Zölle passieren lassen.
Der andere Pfad ist der **Lialinsweg** von Teshkal nach Lowangen. Er führt immer am südlichen Rand des Thaschs entlang und passiert dabei den **Lialinsturm**, eine alte hjaldingsche Hinterlassenschaft. Im Osten, nahe der **Quelle des Lowanger Svellts**, beim Städtchen Yrramis, trifft er auf den von Greifenfurt kommenden **Saljethweg**. Der Lialinsweg umgeht den Thasch und die Messergrassteppe, führt jedoch mitten durch das Gebiet der Drughash-Orks, weshalb man ihn nur in großen Gruppen und waffenfähiger Kameradschaft bereisen sollte.
Weitere Informationen zum Thasch und der südlich gelegenen Messergrassteppe können Sie der Spielhilfe **Unter dem Westwind** auf Seite **156f.** entnehmen.

Die Thasch-Zwerge

Obwohl die Oberfläche der Thasch-Berge tatsächlich unbesiedelt ist, sind sie dennoch nicht unbewohnt: Tief in den Eingeweiden der Berge liegen die Stollen, Tunnel und Hallen der Thasch-Zwerge, die hier seit Jahrtausenden leben. Ursprünglich kamen sie aus dem Amboss und unterhalten auch heute noch lose Verbindungen zu ihrer alten Heimat – immerhin bilden sie das zweitgrößte Bergkönigreich der Ambosszwerge. Ihre bedeutendste Sippe ist die der *Warilax*, zu der über die Hälfte aller Thasch-Zwerge gehören. Dies liegt allerdings weniger an ihrem Geburtenreichtum denn an der systematischen Befehdung, Vertreibung und gegebenenfalls Auslöschung konkurrierender Sippen.
Ob die Warilax einer der Gründe für das Scheitern der Besiedlungsversuche des Thasch sind, ist ein ungeklärtes Geheimnis. Fakt ist, dass sie mit eifersüchtiger Gier über *ihre* Berge wachen und sich mit großer Begeisterung an dem Feldzug des Aikar gegen die Drughash beteiligten. Das Amt des Rogmarok, des Bergkönigs, konnten sie bisher noch nicht an ihre Sippe binden. Dieses Amt liegt traditionell in den Händen der zweitgrößten Thasch-Sippe, den Tunnelbauern der *Tschagroschem*.
Bei den Finsterkamm-Zwergen um ihren König Garbalon, mit denen die Thasch-Zwerge vor einigen Jahren gebrochen haben, erzählt man sich von einem düsteren Pakt mit dem Drachen oder gar einem Fluch Pyrdacors, der die Brüder und Schwestern im Nachbargebirge getroffen haben soll. Wie sonst ist zu erklären, dass sie solange unbeschadet die vom goldenen Drachen berührten Goldvorkommen der Berge ausbeuten konnten? Außerdem argwöhnen sie, dass die Warilax, sollten sie jemals den Bergkönig stellen, versuchen werden, das Gebirge völlig gegen Außenstehende abzuriegeln.

Yrramis und die Feste Greyfensteyn

Am 6. Praios 1011 BF wurde die kleine Stadt in der Nähe der Quelle des Lowanger Svellts von den Tordochai-Orks erstürmt und fast dem Erdboden gleich gemacht. Einen Tag später fiel die etwas südlich über dem Saljeth-Weg gelegene Feste Greyfensteyn. Bis dahin war Yrramis das südlichste Mitglied des Svelltschen Städtebundes, seitdem ist es der südlichste Stützpunkt der Orks im besetzten Svelltland.
Zwanzig Jahre lang kontrollierten die Drughash von hier aus jede Bewegung auf dem Saljethweg, bis sie sich gegen ihr eigenes Volk wandten und der Aikar sie dafür nahezu vernichtete. Während Yrramis ein zweites Mal verwüstet wurde, konnten die Drughash sich in Greyfensteyn festsetzen und überziehen seitdem von dort aus das Umland mit Angst und Schrecken.
Unter der Herrschaft von *Atrrazan Ogerschelle* (siehe Seite 152) wird Yrramis (430 Einwohner, davon 60% Schwarzpelze) langsam wieder zu einem wichtigen Handelsposten in der Wildnis. Händler können hier menschliche und orkische Söldner anheuern, die sie über die gefährlichen Passstraßen geleiten.

Arsingen

Als die Orks Anfang Ingerimm 1010 BF aus der Thaschpforte hervorbrachen, wurde Arsingen am Svall das erste Opfer ihres Sturms. Zwar versuchten die kaum 300 Einwohner – sofern sie nicht panisch nach Lowangen flohen – ihr Städtchen und die westlich davon gelegene Brücke über den Svall zu verteidigen, doch hatten sie dabei keinen Erfolg. Im Handstreich nahmen die Schwarzpelze die Stadt und machten aus ihr den ersten Tributpflichtigen des Svelltlandes. Seitdem bestellen die knapp 200 verbliebenen Einwohner ihre Felder unter der Aufsicht der Orks von Khezzara und entrichten jährliche Abgaben, die dem großen Herbst-Tribut Lowangens beigefügt werden. Die Schwarzpelze selbst unterhalten in dem Städtchen so etwas wie eine Zollstation, mit der sie den Verkehr über den Thaschkamm zu kontrollieren versuchen.

Der Finsterkamm

Der Finsterkamm ist das östlichste der Gebirge, die die Lande der Orks umgeben. Seine schroffen Gipfel aus schmutzig dunklem Kalkstein ragen bis zu 2.500 Schritt auf und blicken bedrohlich herab. Während die Weidener und Greifenfurter Seite des Höhenzugs zumindest noch dünn von Menschen besiedelt ist, sucht man sie auf der Seite der Messergrassteppe vergebens. Hier leben seit Urzeiten Sippen der Orks, die sich durch besondere Wildheit und eine sehr ursprüngliche Kultur auszeichnen. Sie liegen in einem beständigen Kräftemessen mit der Natur, den Menschen und den Finsterzwergen: Die Angroschim unter Bergkönig Bonderik haben die Südhälfte des Gebirges mit ihren Tunneln durchzogen.

In diesem Teil des Gebirges ist der Wanderer auf sich allein gestellt. Nur selten einmal trifft er auf die Klause eines Eremiten oder den Berghof eines Bauern – und es gibt keine Garantie dafür, dass dieser noch am Leben ist, wenn er das nächste Mal seinen Fuß zu dessen Tür lenkt. Die wilden Berg-Orks mögen ihn erschlagen oder die Finster-Zwerge ihn als Sklaven in ihre Minen verschleppt haben. Genauso gut kann Firuns grimmer Hauch sein Leben geraubt oder eine Gerölllawine seine Hütte zerschmettert haben. Sehr wahrscheinlich war es aber eines der wilden Tiere der Berge: ein hungriger *Tatzelwurm*, ein *Berglöwe* oder ein Schwarm wahnsinniger *Harpyien*.

Der nördliche Teil des Finsterkamms, der ab Höhe Yrramis als *Schwarzkuppen* bekannt ist, ist freundlicher. Dichte *Schwarztannen*-Wälder oder saftige Almen, auf denen *Schafe* und *Ziegen* weiden, bedecken seine Hänge. Zwar sind die Berge auch hier schroff und größtenteils unwegsam, doch ihre Bewohner sind umgänglicher. Hier wohnen die Finsterkamm-Zwerge. Mit den Finsterzwergen leben sie in offener Feindschaft. Alle Tunnel zu ihnen wurden zugemauert oder zum Einsturz gebracht, die Bergpfade mit Geröll versperrt.

Mitten in den Schwarzkuppen ragt auch der höchste Berg des Finsterkamms, der **Finsterkopp**, wie das Stein gewordene Haupt Ingerimms auf. An seiner nördlichen Flanke liegt das Zwergenstädtchen **Hiltorp**, wo svelltsche und weidener Händler Nahrungsmittel gegen hochwertige Schmiedeerzeugnisse eintauschen. Ein von den Angroschim gepflegter alter Weg, der **Wagenbruch**, führt von Neulowangen über Hiltorp bis hinüber nach Reichsend in Weiden. Zahlreiche Steinschläge lassen es aber zu einem Phexensspiel werden, das Gebirge hier unbeschadet zu überqueren.

Am Nordrand der Schwarzkuppen entspringt der **Finstere Svellt**, der in einer tiefen Klamm als schäumender Bergbach herab stürzt und irgendwo im Gewirr der **Svelltsümpfe** (siehe Seite 62) in den Svellt mündet.

Weitere Informationen zum Finsterkamm, vor allem zu dessem südlichen Teil, finden Sie in der Spielhilfe **Schild des Reiches** ab **S. 28**.

Finsterkoppbinge

Nur wenige Menschen wissen, dass es im Zentrum der Schwarzkuppen, versteckt in einem Tal am Finsterkopp, eine uralte Zwergenstadt, die Finsterkopp-Binge, gibt. Obwohl hier nur noch in den obersten Ebenen nach Erz gegraben wird, erstrecken sich die Schächte und Tunnel bis tief in den Berg hinein. Unüberwindliche Tore versperren den Weg nach unten und kaum jemand anderem als Geweihten des Angrosch wird es gestattet, die tiefen Hallen zu betreten. Die letzten Außenstehenden, die hinab gelassen wurden, waren Abenteurer, die unter dem Berg den *Salamanderstein* suchten, der nach dem gemeinsamen Kampf um Saljeth als Symbol der Freundschaft zwischen den Völkern der Zwerge und Elfen geschaffen wurde. Wie groß war ihr Erstaunen, als sie auf der untersten Sohle eine voll ausgestattete Schmiede fanden, in der ein eherner Zyklop auf sie wartete. Sie berichteten jedoch auch von Zwergen-Geistern und tödlichen Fallen, die manche Halle versperrten. Offenbar muss man sich erst Angroschs als würdig erweisen, ehe man in die tiefe Schmiede gelangt, wo der Zyklop entscheidet, für wen welches der hier ruhenden Schmiedestücke bestimmt ist.

Der Rorwhed

Ein seltsames Gebirge ist der Rorwhed: Fast kreisrund, mit etwa 80 Meilen im Umfang, zumeist aus hartem, dunklem Vulkangestein, erhebt er sich östlich des Svellt aus dem Tiefland – steil wie eine von Göttern oder Dämonen aus dem Fels geformte Feste. Seinen Namen erhielt das Gebirge von den tulamidischen Einwanderern aus dem Süden, die später zu den Norbarden wurden, zu frühen Bewohnern zählten die Zwerge von Umrazim, die auch hier einige Versuche unternahmen, Erz zu schürfen – denn der Rorwhed ist ebenso erzreich wie sein Nachbar, der Firunswall.

Der Fuß des Gebirges ist bedeckt mit dichten *Lärchen-* und *Fichtenwäldern*, die nach Norden durch immer niedrigere *Birken*, dunkle *Krüppelkiefern* und krumme *Weiden* abgelöst werden. Im Süden hingegen mischen sich dicke *Eichen* mit *Birken* und *Zitterpappeln*, die im Herbst golden schimmern. Hier streifen *Silberlöwen* und *Wolfsratten* neben *Wildschweinen* und *Hirschen* umher. Zumeist nur in der Nähe ihrer Horste werden aus der Luft *Sturmfalke* und *Adler* gefährlich, letztere werden im freien Gelände allerdings auch für junge Orks oder Goblins zur Bedrohung. Eine größere Gefahr für jeden Reisenden stellen einzelne *Nachtwinde* und kleine Schwärme von *Harpyien* dar. Im Norden des Rorwheds leben die seltenen *Silberwölfe*, kluge und ungemein kräftige Mischlinge von Wald- und Rauwölfen (**ZBA 188**). Der Legende vieler Jäger zufolge sollen sie ein festes 'Staatswesen' mit Familien und strenger Ordnung haben, das von einer Wolfskönigin (siehe Seite 159) beherrscht wird, der es im Vergleich zu einem menschlichen Monarchen nur an der verständlichen Sprache fehlt.

Die wenigen bekannten Gipfel des Gebirges sind der *Grimmen*, ein imposanter Berg im südlichen Rorwhed, und der Berg *Silberkrone*, der nach den vielen dort wachsenden Silbertannen benannt sein soll. Ersterer überragt als majestätischer, eisbedeckter Granitklotz die meisten der umstehenden Gipfel. Seine Hänge sind steil abfallend und kurz unterhalb des Gipfels windet sich ein mächtiger Gletscher ins Tal. Vor vielen Jahre lebte am Fuß des Grimmen die Oberhexe der Hexen des Rorwhed, Babtilda mit Namen. Ist die Hexe selbst weitgehend vergessen, wird der Name ihrer Tochter heute im ganzen Norden Aventu-

riens nur noch angstvoll geraunt: Die Heptarchin Glorana, Trägerin des *Nagrach-Splitters* der Dämonenkrone, fühlte sich schon früh zur finsteren Seite der Hexerei und zur Dämonologie hingezogen und schloss in der Nähe nach dem Mord an der Mutter ihren ersten Pakt. Nach dem Zerfall des alten Zirkels ist heute im Rorwhed ein neuer, unter der Führung der Hexe Xerinn, erwachsen, die den alten Wohnort Babtildas bewohnt.

Um die *Silberkrone* ranken sich viele Legenden. Bei den Menschen gilt der Rorwhed als unheimliches, gar feindseliges Gebirge. Von einem bösartigen Hexenkreis munkeln manche, andere von einem Kult des Namenlosen, während die meisten Bergbewohner noch die üblichen Geschichten von wilden Tieren und furchtbaren Monstern beisteuern können. Die Silberkrone soll dort liegen, "wo der Rorwhed am tiefsten ist", und ihr Gipfel Tsas oder Sumus Segen tragen. Dort sollen Blumen und Büsche der schönsten Farben und vielfältigsten Arten selbst noch oben auf dem Gipfel sprießen, wo Peraine sich üblicherweise schon zurückzieht und die sturm- und wolkenumtosten Höhen Rondras und Efferds Spielen überlässt. Dort arbeiten Tsa und Peraine Hand in Hand, erzählt man sich, und die eine erschafft ständig neue Blumenarten, während die andere die schon wachsenden nährt und zu prachtvoller Größe gedeihen lässt (178 A).

Im harten Gestein der Berge am Westrand finden sich seit den Tagen, als *Umrazim* noch eine prosperierende Zwergenbinge war, einige kleinere Stollen, die das harte Gestein des Gebirges durchziehen. Sie gewähren nur noch allerlei schattenhaften Gesellen Unterschlupf: *Tatzelwurm* und *Höhlendrache*, aber auch *Höhlenspinne, -bär und -panther* lauern dort im Dunkeln auf all zu Neugierige, die ihr Glück suchen. Oft bleibt von ihnen nur das von Phosphorpilz überwucherte Skelett als Überrest manch vielversprechender Erzsucherzukunft. Weshalb von den ersten zwergischen Siedlern kaum Spuren blieben, weiß Satinav allein oder ist in den verschollenen Chroniken Umrazims verborgen.

In der Höhlen- und Stollensiedlung **Bluug**, in ehemaligen Stollen bei Rorkvell, leben einige Tiefzwerge (eine genauere Beschreibung der Siedlung finden sie in der Spielhilfe **Katakomben und Kavernen**).

Die wenigen menschlichen Siedler, meist Bergleute und Erzsucher, haben die Höhen des Rorwheds größtenteils verlassen. Heute herrscht der Orkhäuptling *Morak Mardugh* von hier aus über das nördliche Svellttal. Die Schwarzpelze, die sein Vater *Mardugh Orkhan* hierhin führte, haben sich inzwischen zum Stamm der Rorwhed-Orks (siehe Seite 113) zusammengeschlossen. Ihre wichtigsten Stadt ist **Rorkvell** (siehe Seite 54), in der Nähe der Ror-Quelle.

Sie liegt im Süden des Rorwheds und der Fluss, den sie speist, der *Ror*, verlässt das Gebirge bald im Südwesten, um bei *Tiefhusen* in den Svellt zu münden. Er trocknet im Sommer fast vollständig aus und wird dann als Karrenweg genutzt. Dies ist jedoch nicht ungefährlich, können Gewitter insbesondere im Efferd dafür sorgen, dass sich der Fluss urplötzlich wieder mit Wasser füllt. Im Frühjahr überschwemmt er zudem die Aue und versperrt, durch die Schneeschmelze zum reißenden Sturzbach geworden, den Weg für mehrere Monate. Weitere Flüsse finden sich nur wenige im Gebirge: im Norden des Rorwheds entspringt der schnell fließende *Nuran Rorwhed*, der das Dornwasser und den Muunasee in den *Brinasker Marschen* speist (siehe Seite 63), bevor er in der Nähe von **Enqui** in den Golf von Riva mündet. Zahlreicher sind im Gebirge kleinere Quellbäche, die zumeist nur vom Wasser hochgelegener Firnfelder und Gletscherreste gespeist werden.

Erwähnenswert ist noch das Winterlager des Nivesenstammes der *Lieska-Lie*, die jedes Frühjahr vom Westrand des Rorwheds mit ihren Karenen nach Nordosten ziehen. Sie bleiben von den Orks weitgehend unbehelligt. Unter den Rorwhed-Orks heißt es, sie hätten einen Pakt mit den Wölfen des Gebirges geschlossen und würden vom Geist des Gebirges beschützt. Nach blutigen Kämpfen zwischen Wolf und Ork zählt der Diebstahl eines Karens heute zu den beliebtesten Mannbarkeitsprüfungen, um den eigenen Mut zu beweisen. Die im Einhorngras lebenden *Steppenelfen* kommen auf Grund der Orkpräsenz in der Region heute kaum noch in die direkte Nähe des Gebirges.

Im südlichen Teil des Gebirges liegt das ebenfalls von Orks besetzte Dörfchen **Grimmsvell**. In den Ausläufern des Rorwheds, weiter im Süden, haben sich in letzter Zeit etliche Glücksritter niedergelassen und die Siedlung **Sternfeld** (siehe Seite 56) gegründet, von wo aus sie das Svelltland durchstreifen und nach dem Sternengold suchen.

Rorkvell, Stadt des Gravesh

Rorkvell für den eiligen Leser
Einwohner: um 500 (davon 25% Menschen, 5% Zwerge und 5% Tiefzwerge)
Herrschaft / Politik: Oberhäuptling Morak Mardugh als absoluter Herrscher
Garnisonen: 20 Okwach, 50 weitere Khurkach
Tempel: Schreine von Gravesh / Ingerimm und Tairach, verwaister Boron-Tempel
Wichtige Gasthöfe / Schänken: Schänke 'Bei Graptaars Hammer' (Q3/P4)
Besonderheiten: orkische Zeltsiedlung außerhalb der Stadt, Tiefzwerge in der Mine, Hexe Alvinia
Stimmung in der Stadt: Zwar gibt es ständig – auch handfeste – Reibereien, aber durch die rigide Durchsetzung der gemäßigten Politik des Oberhäuptling herrscht ein relativ einträchtiges Nebeneinander.

Historischer Überblick
um 500 BF: erste Siedler suchen im Rorwhed-Gebirge nach Erzen
1010 BF: Rorkvell wird von Mardugh Orkhan und seinen Korogai erobert. Die meisten Menschen fliehen.
bis 1012 BF: Mardugh Orkhan lässt die rechtssvelltschen Städte und Dörfer überfallen und zwingt sie unter seine Herrschaft.
bis 1020 BF: Viele der menschlichen Siedler kehren nach Rorkvell zurück und unterstellen sich der Herrschaft des Oberhäuptlings.
1026 BF: Garvash Mardugh führt die orkischen Kämpfer des Svellttales gegen Donnerbach.
1029 BF: Mardugh Orkhan beginnt die Arbeit an Graveshs Kette. Trufagh Schädelbrecher herrscht mit eiserner Hand über Rorkvell.
1030 BF: Nach einjähriger Arbeit verlässt Mardugh Orkhan Rorkvell. Trufagh Schädelbrecher wird erschlagen, Morak Mardugh wird neuer Oberhäuptling.

»Der Orkkönig vom Rorwhed hat seine Schwarzpelze im Griff.«
—gehört in Svellmja

In den südlichen Hängen des Rorwhedgebirges verbirgt sich nahe der Quelle des Ror das Städtchen Rorkvell. Einst eine menschliche Bergbausiedlung und Umschlagplatz für die Erze der vereinzelten, umliegenden Bergwerke, ist Rorkvell heute das Machtzentrum der Gravachai, der Rorwhed-Orks, die von hier aus über die Städte und Dörfer rechts des Svellt herrschen.
Rorkvell wurde von Siedlern aus Tiefhusen gegründet, das an der Mündung des Ror in den Svellt liegt. Über den Fluss sollte das an Erz und Salzen ertragreiche Rorwhed-Gebirge erschlossen werden und bald wurden über die Landstraße am Ror die Erträge der Bergleute und die Waren zur Deckung ihrer Bedürfnisse gehandelt. Man fand sich mit dem rauen Leben in den Bergen ab, und schließlich hatten sich neben den Bergleuten auch Viehzüchter und Handwerker niedergelassen. Rorkvell zählte bald 300 Einwohner und hatte es zu einem bescheidenen Wohlstand gebracht.
1010 BF erreichten dann die Gerüchte vom Vormarsch der Orks auch Rorkvell. Fast alle Bewohner flohen nach Tiefhusen, und als die Orks die Stadt erreichten, fanden sie sie nahezu verwaist vor. Der Gravesh-Priester *Mardugh Orkhan* ließ sich hier mit seinen Korogai und zwei kleinen Sippen der Olochtai nieder und begann, die rechtssvelltschen Dörfer und Städte zu attackieren. Dabei ging er für einen Ork sehr umsichtig vor, denn er brannte die Ortschaften nicht nieder, sondern beraubte sie nur ihrer Verteidigungsanlangen und Waffen. Anschließend stellte er sie unter seine Schutzherrschaft, erhob Zölle und Steuern, ließ die Menschen jedoch sonst ihrem Werk nachgehen. Der silberfellige Mardugh schuf damit ein stabiles, kleines Reich und regierte fortan wie ein menschlicher Fürst über seine Untertanen. Unter seiner Herrschaft fanden Schwarzpelz und Glatthaut zu einem relativ friedlichen Nebeneinander und schließlich kehrten Jahre nach der Eroberung auch die menschlichen Siedler in ihr Heimatdorf zurück. Stets blieben die Beweggründe des Oberhäuptlings und seine Inspiration geheimnisvoll, doch durch rigides Durchgreifen konnte er seine Pläne stets umsetzen. Als 1029 BF der Sternenregen über dem Svellttal niederging, zog er sich für ein Jahr in die Schmiede des Orts zurück und arbeitete, von einer Inspiration getrieben, an 'Graveshs Kette', einem Artefakt, dessen Bestimmung er noch ergründen muss.
In dieser Zeit riss der Brazoragh-Priester und Menschenfeind *Trufagh Schädelbrecher* die Häuptlingswürde an sich, der schon lange auf eine Gelegenheit gewartet hatte, gegen Mardughs gemäßigte Herrschaft aufzubegehren. Für die Menschen begann eine harte Zeit, denn Trufagh besann sich auf alte orkische Traditionen und regierte mit eiserner Hand. Er wurde im Efferd 1030 BF von Mardughs Bruder *Sholocham Breitschwert* erschlagen. Zu diesem Zeitpunkt hatte Mardugh auch sein Werk beendet und verließ in Begleitung seines alten Gefährten *Turven Sohn des Turgai* die Stadt.
Vorher übertrug er mit den Worten "Dies ist alles dein" die Herrschaft an seinen Ziehsohn *Morak*, der sich jedoch nach orkischer Tradition erst im rituellen Zweikampf mit Sholocham behaupten musste – und siegte. (Obwohl Sholocham dem jungen Ork um Längen überlegen war, nahm der ungleiche Zweikampf dieses überraschende Ende. Vielleicht war seine tödliche Niederlage ein letzter Dienst Sholochams an seinem geliebten Bruder.)
Wieder einmal hatte Mardugh alle überrascht, denn bis zu dem Augenblick, in dem er Morak zu seinem Erben erklärte, galt sein anderer Zögling *Garvash* allen als sein Nachfolger, denn dieser hatte nicht nur den Weg des Schmiedegottes gewählt und bereits an der Seite des Aikar Brazoragh gestritten, er hatte auch das silberne Fell seines Vater geerbt, das unter Orks als Zeichen besonderer Nähe zum Metall gewertet wird.
Dem gerissenen Morak kommt es nun zu, das Reich zu bewahren, das Mardugh mit beharrlicher Geduld und beträchtlicher Klugheit in den zwanzig Jahren seiner Herrschaft geschmiedet hat.

Die Stadt im Überblick

1 – Residenz des Oberhäuptlings
Bis zu der Eroberung durch die Orks war das große, dreistöckige Gebäude Schänke und Bordell, in dem die Bergleute ihren Lohn an runden Spieltischen oder liebreizende Tänzerinnen verlieren konnten. Im Keller wurden Bier gebraut und Schnaps destilliert, und die oberen Stockwerke boten relativ luxuriöse Zimmer für eine Nacht oder wenige Stunden.
Mardugh Orkhan machte das größte Gebäude Rorkvells zu seiner Residenz und sein Erbe Morak hält es ebenso. Er bewohnt das rotplüschige Zimmer im zweiten Obergeschoss, in dem schon der alte Oberhäuptling lebte. Seine Vertrauten und die teils menschlichen Sklavinnen, die er ebenso von seinem Ziehvater geerbt hat, belegen die angrenzenden Zimmer, während seine Okwach unter ihrem Hauptmann *Kerrgh* im Schlafsaal darunter nächtigen.

2 – Schmiede mit Ingerimm-Schrein, Kultstätte des Gravesh
Mardugh Orkhan muss es als Zeichen seines Gottes gewertet haben, als er die kleine Weihestätte des Schmiedegottes entdeckte – auch wenn er hier von den Menschen als Ingerimm verehrt wurde. Er baute sie zu einer Kultstätte des Gravesh aus, und in der reich geschmück-

ten Tempelkammer finden sich viele Opfergaben aus den Plünderungen der Orks oder aus der Hand des Priesters. Heute wird die Kultstätte von dem silberfelligen Gravesh-Priester *Garvash Mardugh* bewohnt, der mit seinem Schicksal hadert, fühlte er sich doch zu Mardughs Nachfolger bestimmt.

Die angrenzende Schmiede wird auch von den Zwergen Rorkvells benutzt, die sich mit der Herrschaft der Orks arrangiert haben. Auch Garvash kann man hier häufig antreffen, wenn er seinem Gott selbst ein Opfer darbringt, die Arbeit an den Ambossen beobachtet oder einfach in das ewig flackernde Schmiedefeuer starrt und nach einer Antwort auf die Frage seiner Bestimmung sucht.

3 – Schänke 'Bei Graptaars Hammer' (Q3/P4)

Das ehemalige Verwahrerhaus des hiesigen Ordnungshüters wurde unter der Herrschaft von Mardugh Orkhan von dem Schankwirt Praiodan Erlwinger in eine Schänke umgebaut, als er bei seiner Rückkehr bemerkte, dass seine alte Schänke dem Orkhäuptling nun als Residenz diente. In einem Streit zwischen zwei Khurkach ließ der alte Wirt 1026 BF sein Leben, als er versehentlich tödlich verwundet wurde. Praiodans Türsteher und Freund, der Thorwaler Asleif, fiel darüber in einem Blutrausch und es brauchte mehrerer Okwach, um ihn aufzuhalten (181 D).

Heute wird die Schänke von dem Tscharschai *Graptaar* geführt. Dieser hatte sich 1026 BF am letzten Orkensturm gegen Weiden beteiligt und in der *Wagenschlacht vor Baliho* gekämpft. Dort verlor er fast alles, nur sein Leben konnte er behaupten, als er mit seinem Hammer drei Rundhelme erschlug und "kämpfte wie ein Tordochai". Sein Rückweg führte ihn nach Rorkvell und er beschloss, hier zu bleiben und die Schänke zu übernehmen. Der (von Mardugh Orkhan persönlich gesegnete) Hammer schmückt den großen Schankraum, in dem sich Ork, Zwerg und Mensch gemeinsam treffen, um am Abend vom Tagwerk zu entspannen.

4 – Krämerladen 'Dirmons Bestes' (Q3/P5)

Der Krämerladen, zu dem früher auch eine kleine Bank gehörte, ist zwar bei der Eroberung von den Orks geplündert worden, konnte aber von *Jesko Dirmon*, dem Sohn der damaligen Krämerin, wieder aufgebaut werden. Mit der Duldung des Oberhäuptlings und gegen die Zahlung von Steuern hat Jesko einen bescheidenen Handel aufgebaut. Einmal im Mondwechsel zieht er mit seinem Ochsenkarren nach Tiefhusen, um das Sortiment des kleinen Ladens aufzufüllen. Dabei handelt es sich meist um einfache Waren; Spezielles, was früher die großen Handelszüge in das Land brachten, findet unter der Knute orkischer Herrschaft nur noch selten seinen Weg nach Rorkvell.

5 – Stallungen

Ein Großteil der Weiden Rorkvells wird inzwischen von Orkponys beansprucht und auch die Niederlassung der Svellter Depeschenreiter ist seit zwanzig Jahren verwaist – *Thorok von Tiefhusen* lebt mit seiner Familie aber immer noch hier. Der alte Tierheiler hat sich auch für die Schwarzpelze verdient gemacht, denn er lindert nicht nur das Lahmen und Koliken seiner tierischen Patienten, sondern steht auch bei erkrankten Menschen und Orken mit Rat und Tat zu Seite. Daneben verkauft er zusammen mit seiner Frau *Linai*, einer hervorragenden Käserin, Milch, Käse und manchmal auch Schlachtfleisch.

6 – Früherer Boron-Tempel / Boronsanger

Die Treue zu den Gräbern ließ den letzten Priester des Boron als Einzigen in Rorkvell ausharren, als die Orks anrückten. Tatsächlich gelang es ihm, die befürchtete Grabschändung zu verhindern, doch der Arbach des wütenden Trufagh Schädelbrecher brachte ihm den Tod. Unbestattet und unbeweint verblieb er als Gefesselte Seele auf Dere und irrt seitdem als 'Schwarzer Geist' in den Mauern seines Tempels und zwischen den Grabsteinen des Angers umher. Auch ein Versuch des Tairach-Priesters, den Geist zu bannen, scheiterte. Die Orks meiden den Tempel abergläubisch und so ist er im Tod ein noch besserer Wächter als zu Lebzeiten. (181 E).

7 – Galgen mit Tairachschrein

Die alte, knorrige Blutulme am Rande des Ortes hat schon manchen Gehenkten getragen und so schien dem Tairach-Priester *Gushrogh Drughai* der Ort für ein Heiligtum besonders geeignet. Am Fuße des großen Baumes steht das geräumige Opferzelt des uralten Schamanen, der hier Rituale abhält, Opfer darbringt und im Rausch die Götter befragt.

8 – Alte Mine

Im Gefolge Mardugh Orkhans befanden sich auch einige Tiefzwerge, degenerierte Nachkommen der Zwerge von Umrazim. Unter ihrer 'Großkönigin' *Druup*, die in dem Gravesh-Priester einen erwählten Heroen sah, bezogen sie die alten Gänge und Tunnel der Mine von Rorkvell. Morak sieht in der lichtempfindlichen Gestalt allenfalls eine bessere Hofnärrin, die er gelegentlich zu seiner Unterhaltung besucht, doch für Garvash, der eine ähnlich hohe Verehrung genießt wie sein Vater und von den Tiefzwergen mit diesem häufig verwechselt wird, sind sie potentielle Verbündete, sollte es zum Machtkampf mit dem Häuptling kommen.

9 – Alvinias Hütte

Die Hexe *Alvinia*, einst Schülerin und heute erbitterte Feindin der Eishexe Glorana, hat im Rorwhed einen Hexenzirkel aufgebaut. In Rorkvell besitzt sie eine Hütte, deren beiden Eingänge verflucht sind und die sie fliegend über die Obertür betritt und verlässt. Die Hexe macht mit ihren Tinkturen gute Geschäfte mit den Orks und besaß das Vertrauen des alten Mardugh, dem sie manchmal – sehr zum Missfallen Gushroghs – mit ihrer Zauberei aushalf. Auch Morak gegenüber gibt sich die Schlangenhexe als wertvolle Verbündete.

Außerhalb der Stadt

Um die Stadt herum liegen die meisten Zeltsiedlungen der Orks, aber auch die Felder und Hütten der zurückgekehrten Bauern, die sich mit der Besatzung der Orks abgefunden haben. In den Hängen des Rorwheds hausen zudem zwei Sippen der Olochtai, die dem Wort des Gravesh-Priesters folgen.

Herrschaft und Machtkämpfe

Mit seiner Entscheidung, seinen Ziehsohn Morak zu seinem Erben zu benennen, hat Mardugh Orkhan die Herrschaft über sein Reich von der Verbindung des Priesteramtes getrennt. Morak besitzt eine vergleichbare Schläue und Geduld wie der alte Häuptling und wurde von diesem in den letzten Jahren unterwiesen. Morak entstammt der 'Generation Gravachai', die bereits Seite an Seite mit den Menschen aufgewachsen sind und friedlich mit den Glatthäuten leben können.

Morak wird die umsichtige Politik seines Ziehvaters fortführen und das von ihm errichtete Reich erhalten.
Doch mit seiner Entscheidung hat Mardugh seinen anderen Zögling Garvash verprellt. Der junge Gravesh-Priester, der das gleiche silbrigglänzende Fell trägt wie Mardugh, galt bis zuletzt als der eigentliche Erbe der Häuptlingswürde. An der Seite des Aikar Brazoraghs schickte Mardugh ihn 1026 BF nach Donnerbach, um Erfahrungen in der Kriegsführung zu sammeln. Und auch ihn die Mysterien des Heiligen Schmiedefeuers führte er seinen Sohn ein – nur um dann einen anderen als Erben vorzuziehen.
Garvash ist darüber verunsichert und hadert mit seinem Schicksal. Noch wagt er es nicht, gegen Morak vorzugehen und den Ratschluss seines Vaters in Frage zu stellen, doch sein Ehrgeiz nagt an seinem Gewissen. Das macht ihn zum Opfer für die Einflüsterungen des Schamanen Gushrogh Drughai. Der gefürchtete und geheimnisumwitterte Priester des Tairach war der Berater des alten Häuptlings, doch mit diesem über die Frage zerstritten, wie man mit den Glatthäuten umgeht – denn für Gushrogh ist die Zusammenarbeit mit Zwergen und Menschen ein schändlicher und unfrommer Frevel. Gegen den unumstrittenen Mardugh konnte er nichts bewirken und der junge Morak ist zu misstrauisch, deshalb versucht er nun, seinen Einfluss auf Garvash auszudehnen, den er für deutlich formbarer hält.

»Die Geister sprachen zu mir. Deine Bestimmung ist es, Mardughs Werk fortzuführen – und zu verbessern. Das neue Großreich des Rorwheds wird dein Meisterstück sein. Und darin ist kein Platz für die Glatthäute.«
—Gushrogh zu Garvash

Tatsächlich könnte Garvash im Entscheidungsfall auf eine beachtliche Hausmacht zurückgreifen. Die Tiefzwerge verwechseln ihn ohnehin häufig mit Mardugh und für die zwei Sippen der Olochtai ist das Silberfell als Sprecher Angarais mehr als ein spiritueller Führer. Morak weiß hingegen die Okwach und einen Großteil der Khurkach unter Hauptmann Kerrgh, die Zwerge und die Hexe Alvinia auf seiner Seite.
Die Zukunft wird zeigen, ob die von Gushrogh gesäte Zwietracht das Reich der Rorwhed-Orks zerreißen wird oder ob Morak und Garvash gemeinsam das Werk Mardugh Orkhans fortführen werden.

Rorkvell im Spiel

Rorkvell ist das Herz des Reiches der Rorwhed-Orks, die unter ihrem vormaligen Häuptling die stabilste Herrschaft im Svellttal errichtet haben. Auch wenn es versklavte Menschen gibt, leben die meisten Glatthäute als Grishik innerhalb des orkischen Kastensystems. Seit der Eroberung sind zwei Generationen Orks Seite an Seite mit den Menschen aufgewachsen und diesen gegenüber friedlicher als andere Schwarzpelze, auch wenn sie nie vergessen lassen, wer im Svellttland regiert.
Menschliche Helden können hier anhand der rauen Minensiedlung ein Beispiel des Zusammenlebens zwischen Mensch und Ork erleben, und sich dort durch Taten und den Beweis ihrer Stärke einen Status erstreiten. Ihr Weg kann sie etwa als Unterhändler für eine menschliche Siedlung im Territorium der Rorwhed-Orks in die Stadt führen.
Die Geheimnisse der alten Mine, in der die Tiefzwerge hausen, die Hexe Alvinia, die in der rauen Wildnis des Rorwheds einen Hexenzirkel führt, und der Konflikt zwischen Häuptling und Gravesh-Priester bieten viel Stoff für Abenteuer. Der uralte Schamane Gushrogh ist hierbei der unheimliche Drahtzieher im Hintergrund, während Garvash eine tragische und zerrissene Figur ist, die ihre Bestimmung noch finden muss. Mit Häuptling Morak können die Helden sich arrangieren, er hat sich jedoch wie sein Ziehvater ein gesundes Misstrauen gegenüber den meisten Menschen bewahrt.

Sternfeld, eine Sternensuchersiedlung

Sternfeld für den eiligen Leser
Einwohner: um 150 (rasant wachsend)
Herrschaft / Politik: freie Siedlerstadt unter Duldung der Rorwhed-Orks
Garnisonen: 6 Kurkach der Gravachai
Tempel: Travia-Schrein
Wichtige Gasthöfe / Schänken: Taverne/Bordell *Sternenregen* (Q4/P3/S8), Spielhaus *Rorwhed* (Q6/P6), Hotel *Goldfeder* (Q5/P4/S22), Bordell *Silberrausch* (Q5/P5/S12)
Besonderheiten: Heiler Dottore Barnabas (Q2/P7), Krämer Beutelsaum & Seffelgruber (Q5/P6)
Stimmung in der Stadt: Die Stimmung ist rau und ein Leben in Sternfeld kann kurz sein, wenn man an die falschen Leute gerät. Daneben erfüllt aber auch ein starker Pioniergeist die Siedlung, deren Zukunft in den Sternen liegt.

»Sternfeld ist mit unseren Händen errichtet und niemand wird uns nehmen können, was wir erbaut haben.«
—Sil Algerin, Wirt des Sternenregen

Sternfeld ist eine der Siedlungen, die infolge des Sternenregens 1029 BF im Svellttal entstanden. Südöstlich des Rorwhed-Gebirges ist nach ein paar spektakulären Funden, die schnell die Runde machten, fast über Nacht eine Siedlung aus dem Boden geschossen, die mittlerweile drei Dutzend Hütten umfasst – und die stetig wächst. Fast meint man, der Stadt beim Wachsen zusehen zu können. Und dabei befindet man sich gerade erst am Anfang: Das Hämmern und Sägen, das das Errichten neuer Häuser begleitet, ist allgegenwärtig. Zwischen den Siedlern, die sich hier wirklich eine Existenz aufbauen wollen, tummelt sich allerlei Volk, das erst einmal seine Chancen überprüft oder nur schnell zu Gold kommen und dann weiterziehen will.
Recht schnell nach der Gründung mussten sich die Siedler mit den Gravachai des Rorwhed arrangieren, was vor allem Dank der Unnachgiebigkeit und dem Geschick von *Sil Algerin* gelang. Die Schwarzpelze dulden die Sternfelder, solange sie die verlangten Abgaben zahlen und nicht weiter in das Gebiet der Orks vordringen. Dabei zeigen die Gravachai vor allem Interesse an Funden der 'unnatürlichen' Metalle Cupritan und Illuminium.
Mittlerweile ist Sternfeld zu einem *der* Zentren der Sternengoldsucher geworden und zu einem Synonym für den Sternenrausch, der den Norden erfasst hat. Von hier aus brechen Sternensucher in das gesamte nördliche Svellttal auf und kehren meist auch hierhin zurück. Das große Sternenfeld, dem die Siedlung seine Existenz und seinem Namen verdankt, ist bei weitem noch nicht ausgebeutet, viele Sternengoldsucher nehmen aber lieber weitere Wege in Kauf, wo sie weniger Konkurrenten vermuten. Sternfeld ist ihnen dabei eine willkommene Basis.

Die wichtigsten Häuser und seine Bewohner

Taverne/Bordell *Sternenregen* (Q4/P3/S8)
Das *Sternenregen* ist das erste Haus seiner Art in Sternfeld gewesen und bis vor kurzem ohne Konkurrenz. Im Schankraum kann gespielt und getrunken werden, man kann baden, sich rasieren lassen oder sich mit den Huren und Lustknaben vergnügen. Der tobrische Wirt *Sildroyan 'Sil' Algerin* ist ein verschlagener Halunke, der sich als der

eigentliche Herr über die Stadt betrachtet und tatsächlich unter den Schatzsuchern und Glücksrittern über einen beachtlichen Einfluss verfügt. Er verhandelt mit den Schwarzpelzen, nimmt leichtgläubige Siedler aus und lässt auch schon mal Leute verschwinden, die ihm nicht gefallen. Als geschickter Taktierer kennt er aber das richtige Maß zwischen nötiger Brutalität und wohlwollender Nachgiebigkeit, um sich seinen Status zu erhalten. Außerdem ist ihm sehr an dem Erhalt der Siedlung gelegen, weswegen er gerade Verletzungen der Absprachen mit den Rorwhed-Orks unerbittlich bestraft. Das liegt nicht nur daran, dass er seinen Gewinn erhalten will: Mittlerweile hat er auch sein Herz an die Siedlung verloren.
Seine wichtigsten Gehilfen sind der bullige Almadaner *Rafik*, dem Sil einst das Leben rettete, die norbadische Rausschmeißerin *Jascha*, die sich als Mutter 'ihrer' Mädchen und Jungs sieht, sowie der grimmige Nivese *Nurmjo*, der ein tödlicher Speerkämpfer ist.
Neben der Tür verkündet ein Schild: "Brandt 4 Heller. Hure 8 Heller." Ob Sil allerdings angesichts der neuen Konkurrenz durch das *Haus Rorwhed* und das *Silberrausch* seinen Eröffnungspreis noch lange halten kann, ist fraglich.

Spielhaus *Rorwhed* (Q6/P6)
Im Großen Saal des Spielhaus kann man vor allem Boltan spielen, aber auch Glücksspiele wie *Gareth brennt* oder *1000 Batzen*, während Spieler mit knappen Geldbeutel ihr Spiel am Glücksrad wagen. Die Betreiberin *Lysminja 'Goldhand-Lyssa' Stipkow* (181 F) stammt aus Festum und brachte bereits ein eigenes Vermögen mit. Die alternde Schönheit mit den goldenen Strähnen im schwarzen Haar will ihren Reichtum nicht nur mit Sternengold erweitern, sie streitet mit Sil auch um die Macht in Sternfeld. Ihr Verbündeter ist der Trickspieler *Shabob Schattenfinger*, der sein Handwerk als Straßenjunge in Khunchom lernte.
Im *Rorwhed* trifft man oft die alternde und melancholische Meisterspielerin *Dramina Fünfas*, die vier Jahrzehnte lang alle Spielhäuser Aventuriens besuchte und sich nun hierhin zurückgezogen hat.

Hotel *Goldfeder* (Q5/P4/S22)
Die quirlige Hotelbesitzerin *Glenna 'Glen-im-Glück' Faic* aus Winhall erzählt jedem die Geschichte, wie sie am Ende eines Regenbogens mit ihren feuerroten Haaren einen Kobold bezirzte und seinen Goldtopf stahl. Mit diesem Gold hat sie das Hotel errichtet und verkauft Locken ihres glücksbringenden Haares an die Sternengoldsucher. In ihrem Haus kommen viele unter, die sich noch kein eigenes Haus in Sternfeld gebaut haben. Unter ihren illustren Gästen befindet sich auch die Travia-Geweihte *Ysilda von Zwerch*, die – wenn sie genug Spenden gesammelt hat – ein Göttinnenhaus in der Siedlung errichten möchte (181 G).

Bordell *Silberrausch* (Q5/P5/S12)
Das *Silberrausch* ist ein neues Gebäude. Es wurde jüngst von der Lustdame *Nalla* gegründet, die lange Zeit für Sil gearbeitet hat, dann aber den erfolgreichen Sternengoldsucher *Dreulich* heiratete, Sil ausbezahlte und in Konkurrenz zu ihm ihr eigenes Bordell eröffnete. Sie hat ein ambivalentes Verhältnis zu dem Tavernenwirt, denn obwohl sie ihn verabscheut, kann sie auch nicht vergessen, wie er sie aufgenommen hat, als sie fast am Ende war.

Krämer *Beutelsaum & Seffelgruber* (Q5/P6)
Gegenüber des *Sternenregens* haben der Hügelzwerg *Narlosch Beutelsaum* und der ehemalige Waffenknecht *Eulrich Seffelgruber* einen kleinen Krämerladen eröffnet und sich hier, nach vielen Jahren der gemeinsamen Abenteuerfahrt, niedergelassen. Der Geschäftsraum liegt einen Schritt unter der Erde. An ihn schließen sich Narloschs Wohnräume an, während Eulrich im oberen Stockwerk wohnt.
Ihre Handelswaren bekommen sie aus Tiefhusen von dem Fuhrmann Glarik geliefert oder erwerben sie bei dem Tscharshai *Yagu*, der mit seiner Sippe im Norden handelt.
Seit ein paar Wochen ist Narlosch von der Idee entzückt, eine Bank in Sternfeld zu gründen, aber nur mit einem echten zwergischen Tresor, der noch beschafft werden muss.

Fuhrgeschäft *Glarik & Partner*
Der gebürtige Albernier *Glarik ui Melkom* war lange bei den Beilunker Reitern, ist jedoch nach der Schlacht auf dem Mythraelsfeld vor Wehrheim 1027 BF in den Norden geflohen. Er war für verschiedene Herren als Botenreiter unterwegs, bis er genug gespart hatte, um sich in Sternfeld mit einem Fuhrgeschäft niederzulassen. Zusammen mit der grobschlächtigen *Jolla der Neunschwänzigen* und dem dunkelhäutigen *Cazembe*, dessen Mutter eine Waldfrau aus dem Süden gewesen ist, lässt er seine Wagen bis nach Tiefhusen oder Gashok fahren und profitiert von den Kontakten, die er in den letzten Jahren als Botenreiter geknüpft hat.

Heiler *Dottore Barnabas* (Q2/P7)
Der Heiler *Barnabas*, der sich selbst 'Dottore' nennt, ist ein Quacksalber, dessen bescheidene Fähigkeiten in keinem Verhältnis zu den Preisen stehen, die er verlangt. Der schmächtige Nordmärker, der unter einem strengen Körpergeruch leidet, ist ein Wendehals, der gerne eine bedeutende Rolle in Sternfeld spielen möchte und dafür auch vor Intrigen nicht zurückschreckt, aber schnell einen Rückzieher macht, wenn er zu unterliegen droht.

Weitere Personen in Sternfeld
Hauptmann **Murshai** ist ein Gravachai-Ork, der mit einer Handvoll Kurkhach überwacht, dass die Abmachungen mit Rorkvell eingehalten werden. In die Streitigkeiten der Menschen mischt er sich selten ein, auch wenn manche immer wieder versuchen, ihn auf ihre Seite zu ziehen. Allerdings hat Murshai eine Schwäche für Menschenfrauen entwickelt, die ihn korrupt macht.
Die siebenköpfige Familie **Timberdan** hat vor kurzem die Stadt erreicht. Sie stammt aus der Wildermark und hat dort von einem Land im Norden gehört, dass die Götter mit Reichtum und Glück beschenkten. Ihre Reise war gefährlich und unterwegs wurde ihre Tochter *Firisa* zwischen Gashok und Sternfeld von Räubern entführt. Bisher konnten sie niemand finden, der nach ihr suchen würde.
Die Prospektorin **Livia Horrigan** arbeitet für das Handelshaus Stoerrebrandt und soll für dieses einschätzen, was sich aus Sternfeld herausholen lässt.
Was den **Stummen Riesen** nach Sternfeld gebracht hat, vermag niemand zu sagen. Der glatzköpfige Thorwaler spricht kein Wort und hält sich immer im Hintergrund auf (181 H). Bei einer Schlägerei jüngst im *Sternenregen* brach er jedoch einem Mann ohne Anstrengung das Genick, als dieser ein Lustmädchen gegen ihren Willen nach draußen ziehen wollte.
In seiner Gesellschaft trifft man oft den wirren Trinker **Job Firunstropfen** an, dem alle anderen Menschen verhasst scheinen (181 I).

Außerhalb von Sternfeld

Im Norden und Westen steigt das hügelige Land schnell an und geht in das Rorwhed-Gebirge über. In den Wäldern und Klüften verbringen die Sternengoldsucher ihre Tage, in der Hoffnung, ein kleines Stück Glück zu finden. Nicht alle kehren von ihrer Suche wieder. Manche werden von neidvollen Konkurrenten im Streit erschlagen, andere verschluckt die urtümliche Wildnis. In jüngster Zeit wurden aber auch grausam entstellte Leichen gefunden, sodass das Gerücht die Runde macht, orkische Jäger würden mit unvorsichtigen Suchern grausame Treibjagden veranstalten. Wenn dieses Gerücht stimmt, ist der Frieden zwischen Schwarzpelz und Glatthaut in Gefahr. Vielleicht stimmt aber auch das andere Gerücht, das von einem erschlagenen Druiden erzählt, dessen Geist in den Körper eines Bären floh, um nun blutige Rache an seine Mörder zu nehmen ...

Rund um die charismatische *Gari die Eule* haben sich einige Räuber geschart, die für die Sternfelder wie für die Rorkveller gleichermaßen ein Ärgernis sind.
Im unmittelbaren Umfeld von Sternfeld liegen Weidewiesen und Felder der Siedler, die sich nicht am Sternenrausch beteiligen. Bei ihnen handelt es sich meist um Bauern, die aus ihrer Heimat geflohen sind, um hier ihr eigener Herr zu sein.
Durch das Gebirge führt ein schmaler Pfad nach Rorkvell, ein anderer Weg führt südlich um das Rorwhed herum zum Svellt und von da nach Tiefhusen. Es gibt aber auch einen Weg durch das Niemandsland nach Osten, der in Gashok mündet.

Sternfeld im Spiel

Sternfeld ist eine typische Siedlung, die als Folge des Sternenregen 1029 BF entstanden ist und seitdem stetig wächst. Es hat sich herumgesprochen, dass die Siedlung die Duldung der Rorwhed-Orks genießt und man hier relativ sicher leben kann. Das macht Sternfeld nicht nur für Sternengoldsucher interessant, sondern auch für Flüchtlinge und Personen mit zweifelhafter Vergangenheit, die hier ein neues Leben beginnen wollen.
Die Zukunft von Sternfeld liegt in Ihren Händen. In kommenden Publikationen wird die Siedlung nicht mehr thematisiert und nur noch am Rande erwähnt. Ihre Helden haben die Möglichkeit, die Entwicklung der Stadt mitzugestalten und selbst zu wichtigen Personen in Sternfeld zu werden.

Das Svelltland

Geographische Grenzen: Svellttal zwischen Finsterkamm, Thasch, Blutzinnen und Firunswall einschließlich des Rorwheds, der Steppe nördlich des Finsterkamms bis zum Golf von Riva. Geographisch, aber nicht politisch zugehörig ist das Mündungsdelta des Svellts um die Stadt Enqui.
Landschaften: Svelltsümpfe, Rorwhed-Gebirge, Große Öde, Brinasker Marschen, Rivaer Golfküste.
Wichtige Gewässer: der Svellt (380 Meilen) samt seinen Quellflüssen Lowanger Svellt und Finsterer Svellt und seinen Zuflüssen Svall, Ror, Hilval, Upval, die Flüsse und Seen der Brinasker Marschen und der bei Riva mündende Kvill.
Wichtige Verkehrswege: Svellt, Svellt-Straße zwischen Lowangen und Tjolmar, Karawanenpfade zwischen Tjolmar, Tiefhusen, Riva und Gashok.
Geschätzte Bevölkerungszahl: etwa 30.000 Menschen, 10.000 Orks, etliche Hundert Zwerge (Amboßzwerge in Finsterkamm, Thasch und Lowangen), einige Elfen, Achaz, Goblins, Grolme und Affenmenschen.
Wichtige Städte: frei: Riva, Tjolmar; tributpflichtig: Lowangen; besetzt: Gashok, Tiefhusen, Rorkvell, thorwalsch besetztes Enqui; Dörfer: Yrramis (orkische Grenzfeste) und Neulowangen (Siedlung der Dualisten nördlich Lowangens); geographisch zugehörig ist die Hausbootsiedlung Parkauki im Brack.
Sozialstruktur: Kastensystem der Orks mit herrschender Krieger- und Priesterkaste, Sippen- und Stammesverbände; unter den Menschen herrscht vielerorts das Faustrecht.
Herrscher: Arion III. (König von Tiefhusen, unter orkischer Kontrolle), Morak Mardugh (herrschender Häuptling in Rorkvell), gewählter Magistrat (Lowangen, Tjolmar)
Religion: Orkgötter, Zwölfgötterglaube mit verschiedenen sektiererischen Strömungen (Dualismus), aufblühende Kulte des Namenlosen.
Magie: Magierakademien in Lowangen (Halle der Macht, Akademie der Verformungen) und Riva (Stoerrebrandt-Kolleg), Druiden und Hexen, orkischer Schamanismus, Grolmenmagie, einzelne Geoden bei den Zwergen.
Ressourcen und Handel: **Ausfuhr**: Felle, Leder und Pelze, Lodenstoff, Schmiedeerzeugnisse der Zwerge, Nahrungsmittel (getrocknete Bohnen, Pökel- und Trockenfleisch), Seife, Moschus; **Einfuhr**: Leinen, Luxuswaren.
Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Durian Gashok (Begründer des Lowanger Dualismus), Kaiser Reno (selbsternannter Kaiser vom Svellt), Mardugh Orkhan (Gravesh-Priester, ehemaliger Häuptling in Rorkvell), Rik Tarlanen (das 'Gelbe Auge', Kopfgeldjäger), Bären-Benja (Jägerin), Hexenzirkel vom Rorwhed (Oberhexe Xerinn), Bringimox (uralter Hexer im Grauen Wald), Kantala (Nivesische Schamanin, Wolfskind), Larka (Tierkönigin der Silberwölfe), Klopfer Breitschwanz (Biberkönig).
Wundersame Örtlichkeiten und Talismane: Boron-Tempel in Rorkvell, Rahja-Tempel in Tiefhusen (Heilige Rebstöcke, Levthansband), Finsterkoppbinge (Angrosch-Heiligtum), der Graue Wald bei Ansvell, Hexentanzplatz auf dem Berg Silberkrone (Rorwhed), Suhlensümpfe am Atam-See, versunkene Stadt Swelt an der Küste
Wichtige Fest- und Feiertage: Mitte Phex und Travia 'Markt und Spiele' in Lowangen.
Was die Einwohner über die Region denken:
"Im Svelltland kannst du tun und lassen, was du willst. Kein Graf, Baron oder Pfaffe redet dir in dein tägliches Geschäft. Es könnte kaum besser sein – wenn nur nicht die verdammten Schwarzpelze wären!" (Svellttaler)
"Rikais Land – je stärker man es melkt, desto mehr Milch gibt es!" (ein Ork)

Weg und Steg durch die Region

"Der Weg führt entlang des Svellts durch den Wald. Die Fuhrleute erzählen sich von Orks und anderen Räubern, die die Gegend unsicher machen. Ich habe Angst.
Auch heute schaffen wir weniger, als wir vorhatten. Es ist bitter kalt, und wir sind gezwungen, hier in der Einöde zu übernachten. Wir entladen einen Wagen und sammeln Holz, auf dass wir die Kornsäcke stapeln können, sodass sie nicht nass werden. Der heiße Tee tut gut. Danach legen wir uns alle in den leeren Wagen, dicht an dicht, damit wir nicht erfrieren."
—aus dem Tagebuch der Doride Rastburger, 17. Peraine 1010 BF

Wer eine Reise in das Land am Svellt plant, der sollte sich auf einige Unannehmlichkeiten einstellen. Hier gibt es kaum Wege oder gar Straßen und häufig muss man große Umwege in Kauf nehmen. Selbst das, was der Svellttaler gern als Weg bezeichnet, erweist sich oft als Fahrspur, die mehr durch Benutzung als gezielten Ausbau entstand. Niemand kümmert sich um den Erhalt der Wege, sodass die Befahrbarkeit stark von der Witterung abhängt. Regnet es oder treten die Flüsse über die Ufer, so verwandeln sich die Pfade in Schlammpisten, auf denen Wagen, Pferde und selbst Wanderer stecken bleiben. Bei der oftmals folgenden Trockenheit erstarrt der aufgewühlte Schlamm wiederum zu knochenharten Rinnen und Wällen. Dazu kommen schwere Stürme im Herbst und Frühling, die Bäume umknicken und die Wege solange unpassierbar zurücklassen, bis Reisende die Trasse frei räumen oder sich einen Weg um die Blockade herum suchen.

Im Winter wird das Reisen zusätzlich durch eine dicke Schneeschicht erschwert. Ohne Schneeschuhe, Skier oder Schlitten ist dann an ein Vorankommen kaum zu denken. Hat man Glück, wurde der Pfad irgendwann mit Pfählen gekennzeichnet, die noch aus der eintönig weißen Landschaft herausragen und damit den Verlauf der Strecke erkennen lassen. Ist dies nicht der Fall – oder haben Wegelagerer sie entfernt – kann man nur hoffen, nicht auf eine der vielen überfrorenen Wasserflächen des Svellttals zu geraten. Wer dort einbricht, geht mit hoher Sicherheit zu Boron oder Tairach.

Die Schneeschmelze im Frühling löst Überschwemmungen im Flachland und Gerölllawinen an den Hängen der Gebirge aus. Die besten Zeiten des Jahres zum Reisen sind, wie jeder Svellttaler bestätigen wird, der späte Frühling und der Sommer. Dann fällt nur selten Regen, die Wege sind getrocknet und die schlimmsten Furchen von schweren Fuhrwerken geglättet. Auch im Orkland existieren kaum bekannte Straßen, doch hier kommt dem Wagemutigen die trockene Steppe zu Gute – besser befahrbar wäre ein ortsüblicher Pfad auch nicht. Trotzdem sollte man eine solche Fahrt höchstens mit einer so genannten 'Steppenschivone' aus den Stellmachereien Stoerrebrandts versuchen, denn Kaninchenlöcher und Felsbrocken sind schon manch weniger robustem Gefährt zum Verhängnis geworden.

Die wenigen bekannten Handelsstraßen durch Svellttal und Orkland seien hier genannt:

Der Bodirstieg: Die einstige Reichsstraße führt, immer am Bodir entlang, von Thorwal über Phexcaer bis nach Groenvelden, wo sie sich nach wenigen Meilen in der Wildnis verliert. Östlich von Bodon ist sie in einem erbarmungswürdigen Zustand und verschwindet teilweise über Meilen hinweg in den Ufersümpfen des Bodir.

Die Svellt-Straße: Von Lowangen über Tiefhusen nach Tjolmar verläuft die berüchtigte Straße immer entlang des Flusses. In den Svelltsümpfen zwischen Gut Handerthal und *Svellmja* ist der Knüppeldamm für Fuhrwerke nicht befahrbar, weshalb sie auf Flößen transportiert werden. Obwohl die Strecke in einem sehr schlechten Zustand ist und die Passage der Svelltsümpfe viel Zeit kostet, wird sie von vielen Fuhrleuten bevorzugt, um die hohen Zölle Gashoks zu umgehen.

Tiefhusen-Gashok-Trallop: Von Tiefhusen nach Gashok führt die Straße durch die Steppe der Großen Öde. Von Gashok nach Trallop geht der Weg durch das Nebelmoor und wird hauptsächlich von den ortskundigen Fuhrleuten Trallop-Gorges benutzt.

Lowangen-Gashok-Donnerbach: Zwischen Lowangen und Gashok wird die Straße von den Dualisten Neulowangens und Gashoks instandgehalten und ist in entsprechend gutem Zustand. Diese Pflege lassen sie sich jedoch an der Fähre über den Finsteren Svellt mit hohen Wegzöllen teuer bezahlen. Deshalb nutzen viele Händler, die nach Tiefhusen wollen, lieber die beschwerliche Svellt-Straße – zumal die Orks in Gashok nochmals einen Zoll für die Benutzung der Straße erheben.

Riva-Kvirasim-Gashok: Vom nördlichsten Mitglied des einstigen Svelltbundes führt die Straße durch die Ausläufer der Salamandersteine nach Gashok. Hier stören weniger die Orks den Verkehr als die Waldelfen. Dennoch ist die Straße in verhältnismäßig gutem Zustand und wird häufig genutzt, da viele Händler ihre Waren lieber über Riva

verschiffen, als die hohen Zölle der Orks auf dem Weg nach Enqui zu zahlen.

Kvirasim-Tjolmar: Der Pfad zweigt in Hillhaus von der Straße nach Gashok ab und trifft nördlich des Rorwheds auf die Straße von Riva nach Norhus.

Mit Floß und Kahn

»Langsam ziehen die öden Altsvelltsümpfe an uns vorüber. Ich langweile mich tödlich und glaube schon fast, dass die Fahrt niemals vorübergeht.«
—aus dem Tagebuch der Doride Rastburger, 26. Peraine 1010 BF

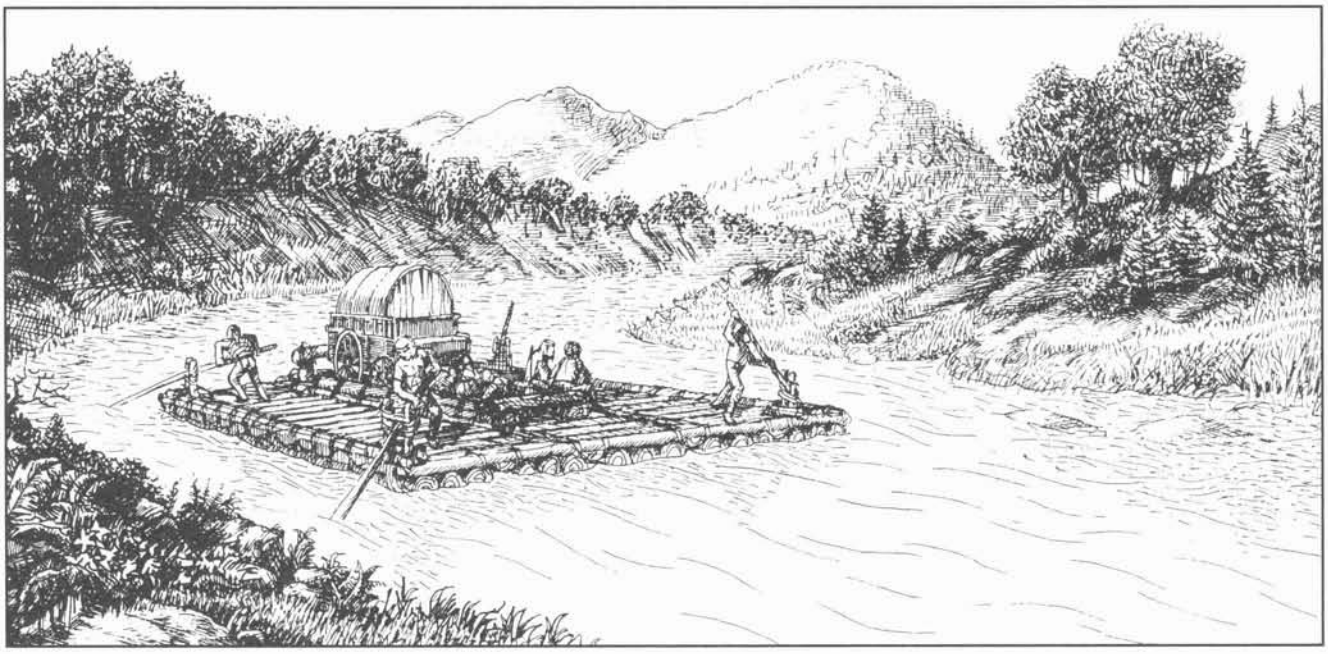
Da die Wege häufig nur schwer passierbar sind, weicht man gern auf den Svellt aus. Der Svellt gilt zwar erst ab Svellmja als schiffbar, doch Kähne und Flöße mit geringem Tiefgang können ihn schon wesentlich früher befahren. Im Frühjahr oder Herbst, wenn Schneeschmelze und Regenfälle den Fluss über die Ufer treten lassen, kommt es sogar vor, dass thorwalsche Ottas oder Knorren bis nach Lowangen hinauffahren. (Ähnliches gilt für den Bodir, der ab Bodon als unschiffbar bekannt ist – was die wagemutigen Nordleute nicht davon abhält, das Gewirr der Untiefen bis hinauf nach Phexcaer zu durchqueren. Einzig im Hochsommer, wenn er extremes Niedrigwasser führt, und im tiefen Winter, wenn er zufriert, ist der Bodir tatsächlich unpassierbar.)

Für die Durchquerung der Altsvelltsümpfe mit Fuhrwerken ist es sogar notwendig, diese auf Flöße zu verladen, da der alte Knüppeldamm der Svellt-Straße – der hier als Treidelpfad dient – für die schweren Gefährte nicht befahrbar ist. Diese Flöße sind sieben bis acht Schritt lang und drei bis vier Schritt breit und werden aus unbearbeiteten Baumstämmen zusammengesetzt. Oft wird darauf ein umlaufendes Geländer angebracht. Die Passage ist billig. Dafür muss sich aber jeder an den anfallenden Arbeiten beteiligen. Hauptsächlich gilt es, das schwer zu steuernde Floß mit Stangen um Hindernisse herum zu lenken.

Davon gibt es in den Flüssen reichlich: entwurzelte Bäume und Äste im Herbst und Frühling, Untiefen im Sommer und treibende Eisschollen im Winter. Hin und wieder bilden sich sogar kleine Strudel, die ein Floß auseinanderreißen können.

Dennoch bietet die Reise auf dem Wasserweg einige Vorteile. Zum einen ist man vor Räuber- oder Orkübergriffen verhältnismäßig sicher und zum anderen sind die Flüsse nur selten unpassierbar. Solange sich die Flussschiffer nicht im Gewirr der Svellt-Nebenarme verirren oder auf einer Sandbank stecken bleiben, sparen sie überdies viel Zeit und Aufwand für den Transport großer Warenmengen.

Ab Tjolmar ist der Svellt schließlich die einzige Möglichkeit, Waren oder Personen durch die Brinasker Marschen nach Enqui zu befördern.



Der Svellt

Aus mehreren Quellen an den Hängen der **Thasch-Berge** und des **Finsterkamms** entspringen die Bäche, die sich im Hügelland am Fuße der Gebirge zum *Lowanger Svellt* und zum *Finsteren Svellt* vereinen, und schließlich in den Svelltsümpfen zusammenfließen.

In trägen Windungen fließt der Lowanger Svellt Richtung Norden, begleitet von einer befestigten Straße am rechten Ufer, und breitet sich auf fast 50 Schritt mit nur geringer Tiefe aus. Zahlreiche Altarme sorgen für ein sumpfiges Umland. Im Peraine, zur Zeit der Schneeschmelze, tritt der Fluss weit über die Ufer und macht das Land nahezu unpassierbar.

Von dem Peraine-Hochwasser geprägt sind auch die **Lowanger Wälder** links des Flusslaufes. Diese sind dicht und morastig; nur *Silberweiden*, *Erlen* und andere Bäume, die längere Feuchtigkeit ertragen, wachsen hier.

Der Lauf wendet sich ein wenig nach Osten und erreicht bald **Lowangen** (siehe Seite 65). Früher umspülten an dieser Stelle zwei Arme eine Insel, doch der rechte Lauf ist längst versandet. Heute führt er kaum mehr Wasser als ein größerer Bach und wurde von Menschenhand in eine feste Form gezwungen. Rings um Lowangen ist der Boden fruchtbar, Felder und Weiden wechseln sich ab und versorgen die Stadt. Auf den ausgedehnten Wiesen, die sich bis nach **Neulowangen** erstrecken, werden die berühmten *Svellttaler Kaltblüter* gezüchtet, eine Pferderasse, die sich vor allem als Streitross eignet.

Von hier aus macht der Svellt eine weitere Biegung Richtung Norden. Die **Svellt-Straße**, die in Lowangen den Fluss auf einer mächtigen Brücke überquert hat, folgt dem Flusslauf immer noch. Jenseits der Stadt ist sie nun längst nicht mehr so gut befestigt und in den Frühjahrs- und Herbstmonaten oft unpassierbar. Dann und wann weicht sie für einen Weile vom linken Ufer, um schließlich ganz aus dem Uferbereich des Svellts zu verschwinden. Von nun an ist das Vorankommen entlang des Flusses beschwerlich. Sümpfe und Moore prägen das Landschaftsbild zwischen Svellt und **Svall**; ein unwirtliches Gebiet mit dem Namen

Altsvelltsümpfe, das an einigen Stellen eher als Gewässer denn als fester Grund bezeichnet werden sollte. Besonders tückisch ist das **Svalltermoor** westlich der Sümpfe beiderseits des Svalls. Der stete Wechsel von sicherem Boden und tiefen, morastigen Löchern hat schon viele Menschen das Leben gekostet, und sogar ortskundige, erfahrene Führer sind bereits im Svalltermoor verschollen.

Aus den **Schwarzkuppen** mündet der **Finstere Svellt** in den Flusslauf, ehe sich dieser durch karges, morastiges Gebiet westwärts wendet. Nördlich erstreckt sich die **Große Öde** (Seite 64), eine Steppe, auf der nur niedriges Buschwerk und Gras wachsen. Bis auf **Gashok** (Seite 80) am Rand der Öde gibt es hier kaum Dörfer oder Städte, lediglich einige Einsiedler hausen hier fernab jeglicher Zivilisation. Der Svellt fließt nun wieder langsamer und breitet sich erneut aus. Stellenweise ist er so flach, dass er problemlos überquert werden kann. Am linken Ufer gesellt sich erneut die Straße dem Flusslauf hinzu, jedoch ist sie inzwischen schmal und schlecht befestigt, sodass sie nur in den trockenen Sommermonaten problemlos passiert werden kann. Auf der gegenüberliegenden Seite windet sich ein Pfad nordwärts auf das **Ödenmoor** zu, der in den Nebeln des **Grauen Waldes** verschwindet – ein unheimlicher Erlbruch, dessen Bäume ein dichtes, kaum zu durchdringendes Gewirr bilden, in dem sich oft undurchdringlicher Nebel festsetzt.

Jenseits des Waldes liegt der Ort **Ansvell**. Von hier aus ist der Svellt schiffbar; nur zur Zeit der Schneeschmelze schwillt er so weit an, dass er bis nach Lowangen befahrbar ist. Hügel, feuchte Wiesen und karge Äcker prägen die Landschaft. Bei **Svellmja** mündet schließlich der *Svall* in den inzwischen auf eine Breite von 150 Schritt angewachsenen Strom. Am linken Ufer führt eine Straße entlang, auf der Waren mit Fuhrwerken stromaufwärts transportiert oder mit Ochsengespannen getreidelt werden. Hier beginnt auch ein gut versteckter Pfad hinauf in die Blutzinnen, der nach etwa einem Tagesmarsch auf die Siedlung **Friedland** (Seite 62) stößt.

Der Fluss wird im weiteren Verlauf schneller und nimmt die Wasser des reißenden **Orkvals** auf, der aus den Bergketten an der Grenze zum Orkland entspringt. Bei **Tiefhusen** (Seite 73) mündet zudem aus dem Osten kommend der **Ror** aus dem Rorwhed-Gebirge.

Nördlich von Tiefhusen wird der Fluss wieder langsamer und breitet sich in zahlreiche Nebenarme aus, die die Gegend in Sumpfland verwandeln. Die Stadt **Tjolmar** (Seite 77) wurde daher zum Teil auf Pfählen errichtet, um den regelmäßigen Überschwemmungen durch den Svellt zu entgehen. Die Straße endet hier, während der Svellt weiter durch die **Brinasker Marschen** bis in den **Brack** strömt, bis er schließlich bei **Enqui** mündet.

Kleinere Städte der Region

Es gibt einige kleine Dörfer, Wehrhöfe und Weiler die man im Svelltland finden kann. Einige von ihnen existieren nur einige Generationen lang und selbst einst wichtige Siedlungen wie **Qvalhus** und **Answhed** sind nur noch Historikern bekannt, ehemals wichtige Festungen sind nur noch auf alten Karten zu finden. Im Folgenden sind die wichtigsten und größten Ansiedlungen aufgeführt, die noch nicht zu den großen Metropolen des Svelltlandes gehören.

Neulowangen

Etwa eine Tagesreise nördlich von Lowangen, an der Straße nach Gashok, liegt Neulowangen: die 'letzte Bastion' der wahrhaften Dualisten – zumindest wenn man den etwa 500 Einwohnern glaubt.

Kurz bevor die Schwarzpelze das Städtchen während des Orkensturms erreichten, brachten die Neulowanger den größten Teil ihres Hab und Guts in die Wälder der Schwarzkuppen. Dann öffneten sie die Stadttore und ergaben sich, im Vertrauen darauf, dass der Lichtherr ihnen beistehen werde, kampflos. Und tatsächlich, der Kriegsherr der Orks soll beim Anblick der 'völlig verarmten Stadt mit ihren verrückten Einwohnern' so schockiert gewesen sein, dass er seinen Khurkach den Abzug befahl und den Dualisten gar einen Beutel voll Gold schenkte. Seitdem hat keiner der Orks sich wieder um das Städtchen gekümmert, obwohl es direkt vor ihrer Nase liegt.

Die Neulowanger halten dies für ein großes Wunder Praios', das ihnen als Ausgleich für ihre strenge Sittenhaftigkeit und Moral gewährt wurde (**185 A)**. Aus diesem Grund dulden sie keinerlei Nicht-Dualisten in ihrer Stadt. Selbst Durchreisende müssen sich ihren strengen Regeln unterwerfen, wollen sie nicht riskieren, mit einem Steinhagel vertrieben zu werden. Seit die Orks Gashok besetzt halten und die dortigen Götterhäuser geschlossen sind, haben auch die Hohen Priester von Praios und Boron ihren Sitz in Neulowangen und sind einflussreiche Mitglieder des fünfköpfigen Ältestenrats. Bekannt ist das Städtchen vor allem durch seine Zucht Svellttaler Kaltblüter, von denen es heißt, sie würden keinen Ork auf ihren Rücken dulden.

Svellmja

An der Mündung des Svall in den Svellt liegt auf einem kleinen Hügel das 400-Seelen-Örtchen Svellmja. Während des Orkensturms wurde das einstige Mitglied des Städtebunds mehrmals geplündert und seine kleinen Tempel geschleift. Darüber hinaus musste die Kleinstadt nicht allzu viel erdulden, liegt sie doch im Einflussbereich der Hilval-Orks (siehe seite 113), denen sie tributpflichtig ist. In den Wintermonaten wächst die Bevölkerung auf über 500 an, da einige Norbardensippen, die mit den Schwarzpelzen regen Handel treiben, am jenseitigen Flussufer ihr Winterlager aufschlagen. Das einzige Gasthaus, *Fuhrmanns Einkehr* (Q5/P5/S30) ist eine beliebte Anlaufstelle für Reisende und Svelltflößer. Hier residiert auch der 'Erzgraf Tares', ein meist volltrunkener, hünenhafter Holzfäller, der gern über die Befreiung des Svelltlandes schwadroniert und teilweise sehr fantastische Taten von Kaiser Renos Wildem Haufen (siehe Seite 169) zum Besten gibt.

Hilvalla

Gegenüber der Mündung des Hilval in den Svellt liegt das kaum 20 Bauernhöfe zählende Dorf Hilvalla. Die kleine *Dorfschänke* (Q3/P2) ist Rathaus, Krämerladen, Schmiede und Treffpunkt zugleich, bietet jedoch keine Übernachtungsmöglichkeiten. Bedeutung erlangt das Örtchen nur durch seine altersschwache Seilzugfähre, mit der man hier den Svellt überqueren kann. Erst bei einem längeren Aufenthalt mag man den neuen Dualismus bemerken: In Hilvalla opfert man den Orkgöttern als finsteren Wesenheiten, um sie zu besänftigen, und den Zwölfgöttern, um deren Rückkehr zu erflehen. In einem Wäldchen außerhalb des Dorfes steht die niedergebrannte Hütte einer mörderischen Jägerin: der *Blutigen Gretta*. Obwohl sie schon vor einigen Jahren von Abenteurern zur Strecke gebracht wurde (siehe das Abenteuer **Das vergessene Volk**), geht ihr Geist noch heute in Vollmondnächten um und sucht nach einsamen Wanderern, die sie ihrem Gott Tairach opfern kann.

Norhus

Die kleine Siedlung mit kaum 100 Einwohnern war bis zum Orkensturm ein nahezu bedeutungsloses Nest im Städtebund. Als die Rorwhed-Orks hier jedoch eine Wachstation einrichteten, die den Handel auf der Svellt-Straße kontrollieren und schützen soll, änderte sich dies. Schnell gesellten sich das *Gasthaus Schwarzpelz* (Q5/P5/S20) und einige Lagerschuppen hinzu, die als Umschlagsplatz genutzt werden. Etliche Händler versuchen auch, den Weg durch das vermeintlich verräterische Tjolmar zu meiden, und lassen deshalb schon in Norhus ihre Waren auf Karren verladen, um durch das Einhorngras nach Riva zu gelangen.

Die Ruinen von Rabangen (*)

Östlich des Svalltermoores, zu Füßen der Blutzinnen, stößt der Wanderer auf die überwucherten Ruinen des Städtchens Rabangen. Bis vor wenigen Jahren wurde der 150-Seelen-Ort vom korrupten Verwahrer Dai Kersham und dessen Räuberbande vor den Orks beschützt. Dafür hielten sie die Einwohner unter eiserner Knute. Dann wurde die Stadt vernichtet. Als Wanderer den Ort im Frühjahr 1026 BF erreichten, fanden sie nur noch Ruinen. Die Menschen waren spurlos verschwunden. Kein Anzeichen eines Kampfes ließ sich finden, kein Flüchtling hatte einen der Nachbarorte erreicht.

Die Häuser der Siedlung wirken, als wäre sie schon vor Jahrzehnten aufgegeben worden: Moder und Fäulnis bedecken die Balken, Dächer sind eingestürzt. In den Straßen und Gärten wuchern Heidekraut, Moos- und Heidelbeersträucher und auf dem Marktplatz blubbert gar ein tiefes Sumpfloch, in dem sich ein Grubenwurm eingenistet hat.

Die Svellttaler erzählen sich finstere Geschichten über das Schicksal Rabangens: Das Svalltermoor habe sich den Ort geholt, weil die Einwohner versuchten, ihre Felder trocken zu legen. Der alte Verwahrer Kersham habe, den Tod vor Augen, mit einem uralten orkischen Götzen herumexperimentiert, um sein Leben zu verlängern – mit der Folge, dass er auf Kosten der Lebenskraft des Städtchens zu einem jungen Burschen von 12 Jahren wurde, der nun ohne Erinnerung durch das Svellttal streune. Was auch immer Rabangen zugestoßen ist, es hält Mensch und Ork gleichermaßen fern und so wird es wohl nicht lange dauern, bis die Ruinen mitsamt ihres Geheimnisses im Schlamm des Svalltermoores versunken sind.

Friedland

Die *Freiherrschaft Friedland* ist eine fragile Oase des Friedens inmitten der von Arbach und Speer beherrschten Wildnis des Svellttals. Orks und Menschen leben dort friedlicher zusammen als in anderen Teilen der Region. Nur Wenige ahnen, dass sich hinter dem Gründer Friedlands, *Hildebald von Ramonte*, der ehemalige Kaiser Answin von Rabenmund verbirgt, der dort nach seiner Flucht 1013 BF aus Gareth einen sicheren Unterschlupf suchte. Im Schatten der Blutzinnen gelang es ihm, Menschen und Orks unter seinem Banner zu einen, um im Zeichen der Tsa eine neue Heimstatt zu erbauen. Man fand Edelmetall und einen geeigneten Ort zum Siedeln und warb bald darauf unter den versprengten Flüchtlingen aus den Städten des Svellts, später auch unter den Orks der Orichai Siedler an.

Answins wichtigster Erfolg waren jedoch Verhandlungen mit Mardugh Orkhan, die zu einem Bündnis führten, das Friedland Schutz und Frieden versprach, derweil dem aufstrebenden Orkhäuptling wertvoller Tribut zugesichert wurde. Unter dem Schutz dieses Vertrages und der klugen Führung des Darpatiers und seiner Getreuen – darunter sein Neffe *Corelian von Rabenmund*, sein engster Freund *Paske von Rosshagen* sowie ab 1023 BF sein Sohn *Ludeger* – ist es den Bewohnern gelungen, Friedland zu einer prosperierenden Siedlung zu machen. Die Erträge aus Wald und Feld und der Mine sowie der Handel mit den Gütern aus den Werkstätten sorgen für ihr Auskommen.

Die Zukunft Friedlands ist ungewiss, seit Answin sich Ende 1027 BF mit einer Armee aus Menschen und Orks auf den Weg machte, um Greifenfurt zu befreien (siehe **Rückkehr des Kaisers**). Seitdem versucht *Gerhelm von Rosshagen*, ein Bruder Paskes, die Gemeinschaft durch die Fährnisse der neuen Zeit zu führen. Er hofft auf die Rückkehr Corelians, der die *Schlacht der Drei Kaiser* überlebt hat, um die Geschicke der Domäne in die Hand zu nehmen – bislang vergeblich.

Nur noch einige Hundert Siedler sind zurückgeblieben, vornehmlich Bauern und Handwerker. Sie sind zähen Willens, ihre Heimat zu erhalten, wollen sie doch nicht noch einmal das verlieren, was sie sich mühevoll aufgebaut haben. Nicht anders als die Schwarzpelze, die ihren Gefallen am friedlichen Miteinander gefunden haben, aus dem auch sie ihren Nutzen ziehen. Viel hängt davon ab, ob es gelingen wird, mit Mardugh Orkhans Nachfolger den Bund zu erneuern.

In den Siedlungen am Svellt geht der Mythos vom tsageliebten, glücklichen Friedland jedoch immer noch von Mund zu Mund.

Die Svelltsümpfe

Am Oberlauf des Svellt wird ein 10.000 Rechtmeilen großer Landstrich von ausgedehnten Sümpfen und Mooren geprägt. Zwar unterteilen die Einheimischen das Gebiet in *Altsvelltsümpfe*, *Ödenmoor*, *Svalltermoor* und mancherlei mehr, doch gehören sie alle zur riesigen Landschaft der Svelltsümpfe. Sie sind mitnichten ein eintöniges Gebiet. Neben unproblematischen Feuchtwiesen und -wäldern und verhältnismäßig trockenen Anhöhen gibt es verlandende Altarme, mehr oder weniger gut zu erkennende Tümpel, offene Seen, trügerischen Morast und natürlich die stark verzweigten Läufe des Svellts. Die Unberechenbarkeit der Landschaft führt dazu, dass kaum ein Pfad durch den Sumpf verläuft. Es gibt nur wenige Jäger und Fallensteller, die sich tiefer hinein wagen – und nicht jeder kehrt zurück. Allein die Svellt-Straße quert auf einem halb verfallenen Knüppeldamm die Sümpfe. Sie ist zwischen *Gut Handerthal* und *Svellmja* jedoch nur für Fußgänger benutzbar.

Allerlei lichtscheues Gesindel nutzt die Gegend als Versteck: Räuber und Banditen, so mancher ausgestoßene Yurach und auch Kaiser Renos Wilder Haufen haben hier ihren Unterschlupf. Auch noch weit merkwürdigeres Volk lebt in den Sümpfen: Rachsüchtige Hexen und finstere Druiden, ja sogar einige Echsenmenschen haben sich hier niedergelassen und sind auf Eindringlinge oft nicht gut zu sprechen.

Jeder, der in oder bei den Sümpfen lebt, kann eine breite Vielfalt von Geschichten und Mythen über sie zum Besten geben. Etwa die Mär vom alten *Klopfer Breitschwanz*, dem König der Biber, dessen Damm aus purem Gold quer durch den Hauptarm des Svellts verlaufen und so erst für die Entstehung der Sümpfe sorgen soll. Wer ihn aufstöbert, erhalte als Belohnung für sein Schweigen einen ganzen goldenen Baumstamm. Auch finstere *Schwarzfeen*, die wahrscheinlich häufig mit *Grubenwürmern* verwechselt werden, sollen in tiefen Sumpflöchern lauern und jeden, der ihr hässliches Gesicht erblickt, in die Tiefe zerren. Und nicht zuletzt erzählt man sich seit kurzem die Geschichte vom *Schwarzen Morgendorn*, einem uralten Strauch mitten in den Sümpfen. Er ist angeblich der Ursprung aller Morgendornsträucher des Sumpfes und der Überrest einer geraubten Feenburg.

Neben all diesen merkwürdigen Bewohnern der Svelltsümpfe gibt es eine breite Vielfalt von Pflanzen und Tieren. An den Rändern von Altarmen wachsen vor allem *Erlen*, *Weiden* und *Espen*. Dazwischen wuchern Sträucher wie *Holunder*, *Gagelstrauch* und *Morgendorn*. Auf freien Flächen haben sich *Riedgräser* und *Schilf* ausgebreitet. Oftmals wachsen sie bis in überflutete Gebiete hinein und lassen nur schwer erkennen, ob eine Wiese trockenen Fußes überquert werden kann. An Moorlöchern findet man den blau blühenden *Donf*, einladend weiche *Feuchtgräser* und *Entengrütze*.

Größeres Jagdwild ist im Sumpfland ein seltener Anblick. Nur *Wildschweine* lieben das Moor und suhlen sich ausgiebig in den Schlammbädern der Feuchtwiesen. Die Wasserflächen werden von *Bibern*, *Fischottern*, *Fröschen* und *Lurchen* bevölkert. Auch *Enten* und *Gänse* gibt es in großer Zahl. Nicht ganz ungefährlich sind Tiere wie *Kvillotter* und *Grubenwurm*. Recht oft trifft man auf *Sumpfranzen*, die in ihrer natürlichen Form jedoch eine ausgeprägte Feigheit besitzen und meist Reißaus nehmen. Die häufigsten Sumpfbewohner sind *Mücken*, *Moskitos* und *Egelgetier*. Manche von ihnen, wie die *Borbarad-Moskitos* oder die *Orkland-Bremse*, können zu einer echten Gefahr werden.

*) Das Rätsel um die Ruinen von Rabangen wird in zukünftigen DSA-Publikationen keine weitere Erwähnung finden und steht Ihnen zur eigenen Abenteuer-Ausgestaltung zur Verfügung.

Die Brinasker Marschen

Nördlich von Tjolmar, vom *Joraani* im Westen bis zum *Nuran Kaeeli* im Osten, erstreckt sich die Seenplatte der Brinasker Marschen. Hier wechseln sich riesige Meere aus mannshohem *Kaauvilgras* und *Schilf* mit Flussarmen, Tümpeln, Sümpfen und Seen ab und erschweren die Orientierung im kaum mehr als 15 Schritt hohen Marschland. Oftmals lässt sich nicht einmal sagen, wo die Wasserflächen aufhören und wo festes Land anfängt, denn das Schilf verwischt die Übergänge. Auch folgen die Gewässer der Marschen – oder des Niederlandtes, wie es die Svellttaler nennen – keinem festen Verlauf. Jedes Jahr mit der Schneeschmelze und den Regenfällen im Herbst schwellen die Flüsse Joraani, Upval, Svellt, Brinask, Nuran Rorwhed und Nuran Kaeeli auf ein Vielfaches ihrer Größe an, setzen das Land unter Wasser und verändern ihren Weg.

Der größte See der Brinasker Marschen ist der **Brack**, zu dem sich der Svellt wenige Meilen hinter Tjolmar erweitert. Weitere große Seen sind das **Dornwasser** und der **Muunasee** am Nuran Rorwhed und der **Atamsee** am Nuran Kaeeli.

Weitere Informationen zu den Brinasker Marschen finden sie in **Unter dem Westwind** ab **S. 69**

Der Brack

Mit etwa 70 zu 18 Meilen Ausdehnung ist der Brack das größte Gewässer der Brinasker Marschen, ein fast stehender See, in den der Svellt wenige Meilen hinter Tjolmar einmündet und den er zehn Meilen vor Enqui wieder verlässt.

Das graugelbe Wasser ist an der tiefsten Stelle höchstens vier Schritt tief, an den meisten Stellen könnte ein Mensch sogar stehen, ohne zu ertrinken – wäre da nicht der tiefe Schlick am Grund des Sees, in dem sich so mancher Leichnam, manche Rüstung und sicherlich auch der ein oder andere größere Schatz verbergen mag. Bei Springfluten (und besonders bei Sturmfluten unter Nordwind) gelangt sogar Seewasser aus dem Golf von Riva in den Brack – der Svellt fließt dann auf den untersten Meilen rückwärts!

Die gelbe Farbe des Sees rührt zum Teil von unter der Wasseroberfläche liegenden Schwefelquellen her, die bisweilen blubbernd ihr warmes Wasser verströmen. In einigen Bereichen ist das Wasser auch mit Salzlake gesättigt, was auch den Namen des Sees begründet. Seit der Sternenregen von 1029 BF auch über dem Brack niederging, finden sich zudem auch noch kreisrunde, in allen Regenbogenfarben schillernde und metallisch riechende Wasserflächen. Da der Brack durch die Schwefelquellen aufgeheizt wird, ist er im Winter meist eisfrei, jedoch ziehen dann übel riechende Schwaden über das Wasser, die sich in der Nähe Parkaukis (s.u.), der Ansiedlung inmitten des Sees, mit den schwarzen Rauchschwaden und den Dünsten der Transiedereien vermischen und sich als fettige Salzkruste auf dem Schilf, auf Häusern und Booten niederschlagen.

Wie fast alle Gewässer der Brinasker Marschen hat auch der Brack keine festen Ufer oder eine festgelegte Ausdehnung – die jährlichen Frühlingshochwasser sorgen hier für stetige Verschiebungen. Der Ufersaum ist auf etwa drei Meilen Ausdehnung von Braunem Rohr umgeben, einer Schilfart, die für die hiesigen Wasserschlangen und ihre Jäger, die großen Schwarzstörche, ein perfektes Revier bietet. Die ‚alchimistischen Besonderheiten' lassen hin und wieder größere Mengen Fische absterben, die dann im Uferschilf verrotten und oft auch diesen eingehen lassen, was dann den Gerüchen über dem See eine besonders penetrante Note hinzufügt.

Es gibt keine festgelegte Fahrrinne durch den Brack, und wenn man sich nicht selbst mit Stangen langsam vorantasten will, ist man als Schiffer (und teilweise sogar als Flößer) auf die zweifelhaften Lotsen aus Parkauki angewiesen, die ihr einträgliches Geschäft hartnäckig gegen Außenstehende verteidigen. Die Strecke nach Tjolmar ist je nach vorangegangener Flut tückisch, die drei Fahrrinnen nach Enqui ebenso, zumal hier auch Sand- und Schlickbänke sowie regelrechte 'Flöße' aus Treibholz die Schifffahrt behindern. Der östlichste der Abflüsse ist auch für größere Schiffe befahrbar, aber auch dieser ist den Launen von Hochwassern und Gezeiten unterworfen.

Es existiert kein gangbarer Weg um den Brack herum, es sei denn, man nimmt einen deutlichen Umweg durch die Hügel am Fuß des Firunswalls und entlang des Upvals in Kauf.

Parkauki

Einwohner: wechselhaft, derzeit um 450
Garnisonen: keine regulären, dafür eine große Zahl mäßig bewaffneter, entschlossener Einwohner
Tempel: ein Schrein Borons und Efferds, verschiedene kleine Schreine
Wichtige Gasthöfe / Schänken: Kaiser Reno (Q3, P6, S12), *Mokolash* (Q2, P3, S8), *Snekkar* (Q2, P2, S20)
Besonderheiten: gesetzloser Hehlertreffpunkt
Stimmung in der Stadt: morbid, für zu neugierige Fremde tödlich

Inmitten des Bracks ist eine Ansammlung von Hausbooten um einen Kern von Pfahlbauten verankert: die Siedlung Parkauki, die man schon von weitem an ihren schwarzen Rauchfahnen und aus der Nähe an ihrer fettigen Salz- und Schwefelkruste erkennt. Hier wohnen Menschen, die selbst die Namenlosen Tage nicht mehr schrecken: dem Branntwein verfallene Nivesen, an Geist und Seele verwirrte alte Svellttaler Flussfischer, vom Glauben abgefallene Lowanger Dualisten, heimatlose Halbelfen und Halborks, verbannte Thorwaler, sippenlose norbardische Verbrecher, Gjalskerländer Söldner, eine Handvoll Goblins und ein über 130-jähriger ehemaliger Boroni des Al'Anfaner Ritus, *Gobert Boronward*, von dem es heißt, dass sein Gott ihm die Gnade des Todes versagt. Die genaue Zahl der Bewohner ist nicht bekannt (und auch ständig wechselnd), aber mit Sicherheit in den letzten Jahren angestiegen.

Der Fischfang auf dem See, die Vogeljagd, die in Käfigen gehaltenen Ziegen und Hühner und die auf einigen Inselchen am Nordwestufer des Sees (in der Nähe der Upval-Mündung) betriebene Landwirtschaft (Anbau von Emmer und Schweinehaltung) reichen aus, um den Ort nicht hungern zu lassen. Überschuss wird allerdings keiner erwirtschaftet, und außer gelegentlichen Schatzfunden im Schlick, ein wenig Trankocherei, ein paar alchimistischen Zutaten aus den Schwefelquellen des Bracks und einer erklecklichen Menge an Hehlerware (aus allen Orten entlang des Svellts) gibt es auch nichts, was die 'Wirtschaft' Parkaukis erwähnenswert macht. Lotsen durch den Brack, Ortskundige für das gesamte Gebiet der Brinasker Marschen und Schlagetots als Begleiter für Schatzsuchen können hier angeworben werden, und Flusspiraten, die auf der Strecke zwischen Tiefhusen und Enqui Beute machen, finden hier Unterkunft.

Durchreisende sind in Parkauki gar nicht selten (dafür sorgen schon die Lotsen), und so kann man als Ortsfremder zwischen drei Etablissements wählen, wenn man einige Zeit im Ort verbringen will (oder muss): Das *Kaiser Reno* hat akzeptables Essen und gilt als das 'beste Haus am Ort'. Das *Mokolash* ist gleichzeitig Spielhaus, während die Unterbringung nur für Reisende mit schmalstem Geldbeutel oder entschiedener Kleintierfreundschaft akzptabel ist. Das *Snekkar* schließlich ist ein 'thorwalsch' dekorierter Bootsschuppen ('Halla') ohne einzelne Zimmer. Alle drei Häuser fungieren zusätzlich als Stundenhotel und beherbergen auch ortsansässige Huren und Lustknaben; außerdem treffen sich hier auch die Bewohner Parkaukis abends auf dünnes Bier und scharfen Kornschnaps.

Die teilweise vierstöckigen Pfahlhäuser, die fünf bis fünfzehn Schritt langen Hausboote, die Bootsschuppen und auf Flößen zusammengezimmerten Verschläge und ein abgetakelter Holk sind untereinander

zu einem für Ortsfremde undurchdringlichen und undurchsichtigen dreidimensionalen Labyrinth verbunden. Das Krähennest des Holken dient als Wachtturm, und der Ort verfügt sogar über einige Rotzen, um sich ankommender Schiffe zu erwehren.

Tempel gibt es in Parkauki keine, nur einen größeren Schrein für Boron und Efferd und mehrere kleinere, die den Hausgottheiten verschiedener Zugereister gewidmet sind. Im Xeledon-Schrein ist ein Klumpen eines seltsam schimmernden Metalls untergebracht, der angeblich Teil des Sternenregens war – aber bei dem streitlustigen Hesindesohn kann man nie sicher sein, ob seine Anhänger nicht gerade die Gläubigen verspotten.

Die Ingibjara-Ottajasko hat, kurz nachdem ihr die Macht in Enqui zugefallen ist, mehrfach erfolglos versucht, Parkauki unter ihre Kontrolle zu bringen. Gerne betreten die abergläubischen Thorwaler die *Siedlung der Verfluchten* ohnehin nicht, aber inzwischen hat man sich arrangiert: Parkauki dient als Wachtposten gegen eventuell vorrückende Orks. Die Bewohner haben gelobt, die Stadt zu warnen, falls die Schwarzpelze sich regen, dafür lässt man sie weitgehend in Ruhe. Nur wenn Thorwaler auf der Suche nach einem Übeltäter aus Enqui sind, der sich nach Parkauki geflüchtet hat, kommt man in Berührung. Allerdings zeigen sich die Bewohner wenig hilfsbereit. *»Wir haben nichts gesehen und nichts gehört!«*, bekommen Neugierige zu hören und müssen meist unverrichteter Dinge wieder abziehen.

Zwei, jeweils etwa ein Dutzend Köpfe zählende, Banden haben im Ort das Sagen: **Alger ('Einaugen-Al') Sprakensehls** Haufen, der sich auf Flusspiraterie, Schutzgelderpressung und Aufrechterhaltung der Ordnung spezialisiert hat, und die 'Schwarzen Lotsen', denen die Kaschemmen und Spielhäuser tributpflichtig sind und die so etwas wie die 'Außenpolitik' Parkaukis betreiben (und tatsächlich fast alle Lotsen sind). Sprakensehl ist der inoffizielle 'Bürgermeister' Parkaukis, während die Halbelfe **Rowina Tiefwasser** Herrin der 'Lotsen ist'.

Die schillerndste Figur des Ortes ist sicherlich **Gobert Boronward**, dessen hohes Alter mittlerweile von den meisten Bewohnern Parkaukis nicht mehr auf einen Boronsfluch, sondern auf unheilige Mächte zurückgeführt wird. Der von ihm betreute Schrein zu Ehren Borons und Efferds jedenfalls ist nicht mehr geweiht, und dass er die Toten ordnungsgemäß auf dem winzigen Boronsanger auf einer Sandbank fünf Meilen von der Stadt entfernt bestattet, bezweifeln viele – es ist ihnen aber auch egal.

Weniger von Gerüchten als von Gerüchen umgeben ist ist **Janda Gerbensen**, eine füllige, knapp 50jährige (magiedilettantische) Alchimistin, die mit ihrem tauben nivesischen Gehilfen **Enuk** häufig den See befährt, um Schwefelwasser und Salzlake zu fördern und an die Magierakademien in Riva und Lowangen zu verkaufen. Dass sie auch schon einige kleine Brocken des Sternenregens geborgen hat, hat sich mittlerweile herumgesprochen.

Der einzige im Ort tolerierte Ork ist der Mokolash-Yurach **Gurash**, der zu Sprakensehls Bande zählt und der als schwimmender und tauchender Meuchler gewissen düsteren Ruhm genießt. Der halbelfische Kundschafter **Fredo Blutblatt** ist zwar verschlossen, gilt aber als zuverlässig, auch wenn kein Mensch weiß, welches Schicksal den 60jährigen ehemaligen Barden nach Parkauki verschlagen hat. **Struan bren Anchas** ist ein über und über behaarter gjalskerländer Söldner, ein Tierkrieger, von dem es heißt, dass sein Fischotter-Odûn schon lange die Überhand über seinen Geist gewonnen habe und ihn in hellen Mondnächten zu manchmal skurrilen, manchmal blutigen Taten treibe.

Die Große Öde

Nördlich des Finsterkamms, zwischen Nebelmoor im Osten und Svelltsümpfen und Rorwhed im Westen, erstreckt sich bis zu den Salamandersteinen im Norden ein riesiges Steppengebiet: die große Öde. Das flache Land, in dem kaum Büsche und Sträucher und noch seltener kleine Trockenwälder den Blick des Wanderers anziehen, wird von seinen Bewohnern in *Öde Steppe* und *Gashoker Steppe* unterteilt. Hüfthohes, gelb-grünes Gras wogt unter dem beständigen Nordwind, der im Winter mit beißender Kälte über das Land herfällt.

Einige Tagesreisen nordwestlich von Gashok bedeckt das Gras die versteinerten Baumstämme eines urzeitlichen Waldes. Bei Alchimisten ist ihr Material begehrt, stellt es doch eine eigentümliche Verschmelzung der Elemente Humus und Erz dar.

Nur wenige Bewohner haben die Ebene zu ihrer Heimat erkoren. Nivesen vom Stamm der Liska-Lie schlagen im Herbst ihr Winterlager am Westrand nahe den schützenden Hängen des Rorwheds auf und ziehen im Frühling mit ihren Karenen wieder nach Nordosten zum Einhorngras und den nördlichen Steppen. Auch die Orks vom Stamm der Gravachai (siehe Seite 113) wandern mit ihren Steppenrindern von Frühling bis Herbst durch die Öde. Erst im Spätherbst, wenn Schneefälle das Land unter einer weißen Decke begraben, schlagen sie ihr Lager vor den Toren Gashoks auf. Häufig geraten die Schwarzpelze mit den menschlichen Hirten der Rinderfürsten aneinander: Auch wenn die Steppe groß ist, so sind gute Weideplätze doch nicht überaus häufig.

Wilde Herden von *Karen*, *Steppenrind* oder *Halmar-Antilope* gibt es nur noch wenige, da Menschen, Orks und Elfen gleichsam Jagd auf sie machen. Die riesigen *Warzennashörner*, die einzelgängerisch die Steppe durchstreifen, werden dagegen von jedermann gemieden – ihre Raserei ist legendär und ihr dicker Lederpanzer bietet ausreichend Schutz gegen die Pfeile der Jäger. Vom Frühjahr bis in den Spätsommer hinein hallt das Gras vom Pfeifen der *Orklandkarnickel*, *Rotpüschel* und *Pfeifhasen* auf Brautschau wider. Nur wenn der gewaltige *Steppentiger* oder die hinterhältige *Schädeleule* auf die Jagd gehen, verstummen die pelzigen Gesellen.

Die einzige feste Siedlung ist *Gashok* (Seite 80), das durch einen kleinen Bach, der den Svelltsümpfen zustrebt, mit Wasser versorgt wird. Dieser ist auch der Ursprung für die einzige größere Waldfläche der Großen Öde, den *Gashoker Forst* nordöstlich der Stadt. Obwohl Holz in der Steppe selten ist, schlagen die Gashoker hier kaum Bäume. Der Wald gilt bei den strenggläubigen Dualisten als verhext und Häuser, die daraus errichtet werden, sollen Kobolde, Dämonen und andere finstere Geister anziehen.

Tatsächlich lebt in dem lichten Mischwald aus *Schwarzfichten, Rosskastanien, Birken, Schwarzerlen, Silberweiden* und *Eichen* eine kleine Sippe Auelfen. Während sie menschliche Eindringlinge meist nur unmissverständlich dazu auffordern, ihren Wald wieder zu verlassen, wird jeder Schwarzpelz, der sich hierher wagt, unerbittlich von ihnen gejagt und zur Strecke gebracht. Obwohl die Orks schon manchen Kurkach an die Elfen verloren haben, versuchen sie immer wieder in den Forst einzudringen, denn im Inneren soll sich nicht nur ein alter hochelfischer Wachposten verbergen, sondern auch ein uralter Tairach-Kultplatz.

Das Einhorngras

Nördlich der Großen Öde, hinter den Ausläufern der Salamandersteine und östlich der Brinasker Marschen, erwartet den Wanderer eine der wundersamsten Landschaften des Svelltlandes: das Einhorngras. Bis hinauf an die Küste des Golfs von Riva erstrecken sich sanfte Hügel, auf denen langes, stets saftig grünes *Einhorngras* unter Firuns Atem wogt. Dazwischen wachsen Wäldchen aus *Birken*, *Erlen* und *Fichten*. In ihnen wimmelt es geradezu von *Rehen, Hirschen, Karenen* und anderem jagdbarem Wild. Weiter nach Norden, in Richtung Küste, aber auch zum Kvill hin, wird das Land von kristallklaren Seen unterbrochen. Schmackhafte Fische wie *Hechte*, *Karpfen* und *Barsche* tummeln sich darin. In kleinen Bächen schwimmen *Forellen*, von denen die nur hier heimische *Kvillforelle* sogar des Zauberns mächtig sein soll. Aus dem Gras und den Gebüschen ist beständig das Pfeifen

von *Karnickeln* und wilden *Rivaner Schweinchen* – kleinen Nagern, die reiche Kaufleute gern als Spielgefährten für ihre Kinder halten – zu hören. Dazwischen mischt sich das Gurren von *Rebhühnern* und das charakteristische 'Gubbelgubbel' von *Truthähnen*. Wo Jagdwild so reichlich ist, da sind auch Jäger nicht fern: *Waldlöwen*, *Steppentiger*, aber auch *Dachse* oder *Firn-* und *Gänseluchse* lauern auf Beute. Eine weitere Gefahr ist die gelbgrüne *Kvillotter*, die sich durchs Gras schlängelt und mit ihrem Biss sogar Pferde zu lähmen vermag. In den strengen Wintern, vor allem seit der Entstehung des Eisreichs Gloranien, wandern außerdem *Schneelaurer* bis ins Einhorngras und werden zur Bedrohung für Mensch und Tier.

Obwohl das Land fruchtbar ist, leben hier nur wenige Menschen oder Orks. Ein Grund dafür sind die Steppenelfen, von denen einige Sippen mit ihren Ponys durch die Gegend ziehen und jeden Siedler vertreiben oder gnadenlos auslöschen. Der andere Grund sind die Einhörner. Sie hegen offenbar noch größeren Hass auf die Schwarzpelze als die Elfen. Gefahrvoll kann es sein, Holz aus den Salamandersteinen nach Riva zu flößen, doch erzielt man in den Werften dort einen guten Preis. Wenn Menschen das Einhornhorngras durchqueren, sollten sie sich an die gebahnten Wege halten. Ansonsten riskieren sie eine Auseinandersetzung mit den Elfen. Einzig die Nivesen können unbesorgt durch das Land ziehen.

Städte des Svelltlands

Lowangen – Zentrum des Handels

Lowangen für den eiligen Leser

Einwohner: um 11.500 (ca. 5% Zwerge und Elfen), darunter mittelreichische Flüchtlinge aus den Orkkriegen und dem Jahr des Feuers

Wappen: Ein doppelt schräggeteilter Schild von Grün, Blau und Grün; darauf oben und unten ein silbernes, fünfspeichiges Rad; auf der Herzstele ein silberner Turm.

Herrschaft/Politik: Stadtmagisterin Theodora Ivera Wittgenstein, der Magistrat wird vom Gildenrat alle zwei Jahre eingesetzt; die gewählten Vertreter des Gildenrates bestimmen über das Stadtrecht; Geld- oder Todesstrafen, kaum Haftstrafen; zwei Mal im Jahr Tributabgabe an die Krieger des Aikar Brazoragh

Garnisonen: ca. 400 Lowanger Gardisten, ca. 100 Leichte Reiter, im Ernstfall ca. 1.000 Bürgerwehr

Tempel: Phex, Travia, Tsa, Rahja, Firun, Hesinde, Peraine, Boron, Ingerimm, Efferd, Praios (noch ungeweiht), Rondra-Schrein, Noioniten-Kloster 'Golgaris Gnade' im nördlichen Finsterkamm

Wichtige Gasthöfe/Schänken: Wirtshaus *Hammer und Amboss* (Q4, P5), Schänke *Salamanderstein* (Q7, P9), Schänke *Orkentod* (Q3, P4), Hotel *Bunte Flucht* (Q8, P8), Hotel *Das Weiße Haus* (Q10,P10)

Handel und Gewerbe: Eisenerz- und Silberminen im nördlichen Finsterkamm; zahlreiche familiäre Handwerksbetriebe; Pelz- und Viehhandel; Lowanger Kaltblutzucht; befahrbare Handelsrouten nach Andergast, Gashok, Greifenfurt und Riva, schiffbare Handelsroute über Tiefhusen nach Enqui; Nordlandbank-Niederlassung; Handelskontore (Wellentor, Ludaal, Wittgenstein, Kolenbrander, Stoerrebrandt); Lowanger Svelltlandpresse: 'Lowanger Lanze'

Wichtige Fest- und Feiertage: Mitte Phex und Travia ('Markt und Spiele', mehrtägige Warenschau und Wettstreite); 24. Rahja ('Tag der Freiheit', Ende der Orkbelagerung); 18. Efferd (Sternennachtfest, Tag des Sternenregens im Svelltland)

Lokale Helden/Heilige/mysteriöse Gestalten: Firungald aus Lowangen (Firun-Geweihter, überquerte 1008 BF nach der Herausforderung seines Gottes nackt die Eiszinnen); verschiedene Helden im Kampf gegen die Orks

Besonderheiten: Akademie der Verformungen zu Lowangen (grau; Eigenschaft, Form); Halle der Macht zu Lowangen (schwarz; Herrschaft, Einfluss); Ordensburg der Grauen Stäbe von Perricum (Großmeister und Rohals-Stabträger Hagen Gerion); Svellttaler Kaltblüter-Pferdezucht auf Gut Stutenbruch

Stimmung in der Stadt: Nach dem Sternenregen über dem Svelltland herrscht wieder Aufbruchstimmung (der Makel der Zerschlagung des Svelltschen Städtebundes gerät in Vergessenheit); stets sind die Städter auf der Suche nach Verbündeten, um die orkischen Besatzer aus dem Svelltland zu vertreiben; das Zusammenleben mit den Schwarzpelzen im Land fällt auf Grund des Trotzes und Sturheit der Bürger schwer, doch für den Aufschwung von Handel und Handwerk werden Opfer gebracht

Was die Lowanger über ihre Stadt denken: „Die Schwarzpelze haben zwar das Svelltland besetzt, doch unsere Stadtmauern und unseren Widerstand nicht überwinden können"; die Antwort eines Lowangers auf die Frage nach der Grenze zwischen den Stadtteilen Eydal und Bunte Flucht: "Siehst Du einen Zwerg, bist du in Eydal, siehst einen Elf, dann bist in der Bunten Flucht"; "Die Stadtoberen sollen nicht nur von der neuen Blüte unserer Stadt sprechen, sondern für alle Bürger Sorge tragen"; "Seit dem Tod des alten Stadtkommandanten Erbert Domian ist auf die Garde kein Verlass mehr."

Politik und Verwaltung

Lowangen ist ein freier Stadtstaat, der keinem Reich angehört und nie einem Regenten untertan war. Die Gründer Lowangens gestalteten ihre Stadtverwaltung nach dem Vorbild der freien Reichsstädte ihrer Heimat, des Raulschen Reiches, und ließen sich dabei vom Willen nach Freiheit und Selbstbestimmung leiten. Die Stadt wird von einem Gildenrat regiert, dessen Beschlüsse durch einen siebenköpfigen Magistrat umgesetzt werden.

Gilden und Zünfte

Lowangen ist traditionell von Handel und Handwerk bestimmt, und so fällt den Gilden und Zünften eine wichtige Rolle im Stadtleben zu. Es herrscht Zunft- und Gildenzwang: Wer innerhalb der Stadtmauern oder im nahen Umfeld Lowangens einen zünftigen Beruf ausüben oder ein Gewerbe betreiben will, muss Mitglied in einer der zahlreichen Zusammenschlüsse sein, die Preise, Löhne und Arbeitszeiten ihrer Mitglieder festlegen. An ihrer Spitze steht ein Zunftmeister oder ein Gildenvorsteher. Zu bemerken ist, dass es in Lowangen

Stadtgeschichte Lowangens, ein historischer Überblick

450 BF: Siedler auf der Insel im Svellt geben ihrem Dörfchen den Namen 'Lohwangen', der Travia-Tempel wird geweiht.

532 BF: Erste Zusammenkunft des Gildenrates in der Markthalle, offizielle Gründung Lowangens mit etwa 900 Einwohnern durch Niederlegung des Stadtrechtes; Zentrum des städtischen Lebens ist von Anfang an der Handel.

546 BF: Am rechtssvelltschen Ufer lassen sich in der Nähe des Zollhauses mehr und mehr Siedler nieder, ein Peraine- und ein Ingerimm-Tempel werden eingeweiht, daraus entsteht das das Dörfchen Eydal mit selbst festgelegtem 'Stadtrecht'.

590 BF: Phexhochwasser: Plötzlich einsetzendes Tauwetter und starke Regenfälle überraschen die Bevölkerung und überschwemmen die Hälfte der Stadt.

599 BF: Lowangen wird von Orks fast ein ganzes Jahr lang belagert, die Stadtmauer erweist sich als sichere Verteidigungsanlage. Das Dörfchen Eydal wird vollständig niedergebrannt.

600 BF: Der Gildenrat beschließt die Wehrpflicht: Wer in Lowangen ein Gewerbe betreiben will, muss sich oder eines seiner Familienmitglieder an der Waffe ausbilden lassen.

617 BF: Eydal wird auf seinen Ruinen neu errichtet.

633 BF: Die berühmte Pferdezucht Lowangens wird in Eydal gegründet.

649 BF: Die *Akademie der Verformungen* zu Lowangen wird eröffnet. In den folgenden Jahren wird das Akademiegebäude am Marktplatz ständig ausgebaut und erweitert. Die *Grauen Stäbe von Perricum* (ODL) gründen nur wenige Monate später ihre Niederlassung in Lowangen.

653 BF: Gründung des *Svelltschen Städtebundes* mit Tjolmar und Tiefhusen; feierliche Besiegelung des Dokumentes in der Lowanger Markthalle.

662 BF: Die Siedlung Eydal wird in die Stadt aufgenommen, Land und Bewohner dem Lowanger Recht unterstellt.

675 BF: Im Phex werden zum ersten Mal *Markt und Spiele* in der Stadt abgehalten. Zunächst liegt der Schwerpunkt dieser jährlich stattfindenden Veranstaltung ganz und gar im Bereich des Handels.

681 BF: Eine Brücke zum linken Svelltufer wird errichtet. Bei der Einweihung kommt es zu einer Begebenheit, die dem Bauwerk zu seinem Namen Fuchsbrücke verhilft: Ein prachtvoller Fuchs verirrt sich auf die Brücke und wird vom örtlichen Phex-Geweihten sofort zum göttlichen Abgesandten des Einweihungszeremoniells erklärt.

690 BF: Die Pferdezucht wird größtenteils in ein Gestüt südlich der Stadt am rechten Svelltufer verlegt.

737 BF: Außerhalb der Mauern entsteht nördlich von Eydal das Dorf 'Bunte Flucht', in dessen Zentrum ein neu gegründeter Tsa-Tempel steht. Dort lassen sich auch einige Elfen nieder.

752 BF: Lowanger Mauererlass: Durch eine neue Stadtmauer wird ein für allemal eine Stadtgrenze festgelegt. Im Abstand von 100 Metern darf zukünftig kein Gebäude außen an die Stadtmauer gebaut werden.

753 BF: Auf dem letzten größeren unbebauten Fleck innerhalb der Stadt entsteht der Rahja-Tempel nebst Parkanlage.

755 BF: Die *Grauen Stäbe von Perricum* errichten im Norden der Stadt eine Ordensburg.

941 BF: Die *Halle der Macht* verlegt ihren Sitz von Greifenfurt nach Lowangen.

955 BF: Zum ersten Mal seit 590 BF droht das jährliche Hochwasser wieder die Stadt zu überfluten, die Gefahr kann aber durch die Errichtung notdürftiger Dämme abgewendet werden. Der Umbau der Eydaler Brücke und die Errichtung einer Schleuse nördlich der Regenbogenbrücke sollen in der Zukunft die Überflutungsgefahr mindern.

988 BF: Die Zorgan-Pocken breiten sich in der Stadt aus, die meisten Lowanger Bürger kommen glimpflich davon.

1010 BF: Orks überfallen die Städte am Svellt und zerschlagen den Städtebund. Flüchtlinge aus dem gesamten Svelltland finden in Lowangen Zuflucht.

1010-1011 BF: Lowangen wird vom Heer der Orks belagert. Hunger, Not und Elend gehören zum Stadtalltag.

1012 BF: Die Belagerung wird aufgehoben, nachdem sich die Stadt zu Tributzahlungen verpflichtet hat.

Phex 1020 BF: Sphärenriss im Lowanger Museum. *Eolan Süstermund*, Großmeister des ODL, bannt die erste Gefahr durch Selbstopferung.

Firun 1026 BF: Ein Kult des Namenlosen wird zerschlagen. Der Magistrat bewilligt die Mittel zum Bau eines Praios-Tempels zur Stärkung des Zwölfgötterglaubens.

28. Hesinde 1027 BF: Weihe des Efferdtempels.

30. Firun 1027 BF: Das Lowanger Schneerennen: Wettstreit zwischen der Stadt Lowangen und den Orken als Schlittenrennen durch das verschneite Svelltland.

Rondra 1028 BF: Spektabilität *Oswyn Puschinske* kehrt von einer längeren Studienreise zurück und beendet einen ausufernden Streit zwischen den Lehrkräften seiner Akademie.

18. Efferd 1029 BF: *Sternenregen* über dem Svelltland; die Suche nach Phexens Schätzen beginnt.

Phex 1031 BF: Großbrand in Alt-Lowangen; unter der Bevölkerung bricht Panik und Verwirrung aus. Unbekannte zetteln einen bewaffneten Aufruhr an, der von der Garde blutig niedergeschlagen wird (180 G).

Hesinde 1031 BF: Unter ihrem Häuptling *Harkhash Drugh* belagern die Drughash Lowangen.

Ende Firun 1031 BF Arglescha Tochter der Angrarda und ihre Gefährten befreien die Lowangen-Mine und vertreiben die Finsterzwerge.

Tsa 1031 BF Menschen, Angroschim sowie Orks aus Khezzara bezwingen gemeinsam die Drughash und brechen die Belagerung Lowangens. Harkhash Drugh stirbt, sein Stamm wird stark dezimiert.

weder eine Diebesgilde noch eine Gilde der Gastwirte gibt. Preisabsprachen und Ähnliches sind im Gaststättengewerbe eher unüblich, und unter den Wirten, Pensions- und Hotelbesitzern Lowangens herrscht starke Konkurrenz.

Der **Gildenrat** ist somit auch das zentrale Organ der Stadtverwaltung und setzt sich aus gewählten Vertretern der Zünfte und Gilden sowie der Vorsteherin des Lowanger Phex-Tempels zusammen. Seine Mitglieder wählen oder bestätigen alle zwei Jahre den Magistrat, bestehend aus einem Stadtmagister und sechs Stadtsekretären. Im Gildenrat werden die Grundzüge der Lowanger Stadtpolitik und Gesetze diskutiert und verabschiedet, die der Magistrat dann umzusetzen hat. Ferner übernimmt der Gildenrat im Falle von schwerwiegenden Verbrechen die Gerichtsbarkeit. Die für vier Jahre gewählte Gildenratsvorsitzende *Dimiona Anjuhal* ist für ihre harten Urteile bekannt.

Magistrat

Die jüngst gewählte **Stadtmagisterin** *Theodora Ivera Wittgenstein*, und ihre sechs Stadtsekretäre sind für die ordnungsgemäßen Abläufe in der Stadt verantwortlich. Der **Sekretär für das Wehrwesen** ist für die Stadtgarde zuständig. Ihm und Stadtkommandantin *Cella Honarald* obliegen Maßnamen zur Sicherung und Verteidigung der Stadt und des Umlandes. *Hendor Fuhrmann*, der **Sekretär für Handel,** steht dem **Markt- und Handelssekretariat** (I7, 18) vor. Zu seinen Aufgabenbereichen gehört der Stadthandel, das Markt- und das Zollrecht sowie das Wege- und Flussrecht. Er legt die Höhe der Handelszölle fest, überprüft die Einhaltung von Handelsgesetzen und ahndet

kleinere Vergehen gegen die guten Handelssitten. Der **Sekretär für Finanzen** ist für das Eintreiben der Steuern, die Stadtkasse und die Zolleinahmen zuständig. Amtshilfe erhält er durch seine Bediensteten, die Questoren. Das **Sekretariat für städtische Angelegenheiten** wird zurzeit von *Gilla von Hedengrund* geleitet. Sie ist unter anderem dafür verantwortlich, Amtmänner und -frauen einzustellen sowie offene Posten in der Stadtverwaltung zu besetzen. Ferner ist sie die Dienstherrin aller Adjutoren sowie niederen Stadtangestellten und verantwortlich für die Durchführung des Festes *Markt und Spiele*. Nach dem Niedergang des Svelltschen Städtebundes wurde zudem das **Sekretariat für außerstädtische Angelegenheiten** geschaffen. Der Amtsinhaber vertritt die Stadt gegenüber dem Raulschen Reich, Andergast, den Thorwalern, den Städten und Dörfern des Svelltlandes sowie den Orks. Die Zwergin *Dorella Tochter der Nira* ist als **Sekretärin für Stadtbau** verantwortlich für alle städtischen Baumaßnahmen. Im Fall von Überschneidungen der einzelnen Bereiche entscheidet die Stadtmagisterin, die Zuständigkeit.

Recht und Gesetz

Alle Stadtbewohner über 12 Jahren gleich welcher Rasse oder Profession, die länger als fünf Jahre innerhalb der Stadtmauern wohnen und ihren städtischen Pflichten wie Abgabenleistung und Dienst in der Bürgerwehr nachkommen, erhalten das Lowanger Bürgerrecht zugesprochen. Zum Unwillen manches Städters können Zugezogene das Bürgerrecht mit einer einmaligen, verhandelbaren Zahlung an die gebeutelte Stadtkasse erwerben.

Das Bürgerrecht ermöglicht die Stimmberechtigung in den Gilden und Zünften, die Befreiung von rigiden Zöllen und die Arbeit als städtischer Amtmann oder Adjutor.

Verstöße gegen das Stadtrecht werden vom Magistrat geahndet, der gleichzeitig das Stadtgericht darstellt. Seine öffentlichen Gerichtsverhandlungen finden in der großen Eingangshalle des Magistratsgebäudes statt. Sofern nicht mindere Bußgelder verhängt werden, müssen seine Entscheidungen vom Gildenrat abgesegnet werden. Bei besonders schweren Vergehen wie Verrat und Mord übernimmt der Gildenrat selbst die Gerichtsbarkeit. Das gemeinsame Zunftgericht aller Lowanger Gilden und Zünfte ist hingegen dafür zuständig, Verstöße gegen die Zunft- und Gildengebote zu verhandeln.

Stadtkommandantur und Stadtgarde

Die Lowanger Stadtgarde untersteht direkt dem Sekretariat für Wehrwesen und wird von der Stadtkommandantin *Cella Honarald* befehligt. Die rund 400 Stadtgardisten sind in der Garnison stationiert, sofern sie nicht anderweitg eine Unterkunft haben. Hinzu kommen etwa 120 Wehrdienstleistende der Bürgerwehr, die dort ausgebildet und später für den leichten innerstädtischen Dienst herangezogen werden, sowie eine 50-köpfige Schwadron der Lowanger Ulanen. Die zweite Schwadron der im Jahre 1023 BF gegründeten leichten Reiterei hat ihr Quartier im Brückenkopf. Organisatorisch eine Untergruppe der Stadtgarde und deshalb ebenfalls in der Garnison beheimatet, ist die Nachtwache.

Außerdem gibt es noch die – im Bedarfsfall etwa 1.000 Mann starke – Bürgerwehr. Zu ihr gehört die noch recht junge Brandwehr, eine zwölfköpfige Gruppe, die sich Tag und Nacht bereithält, um bei Ausbruch eines Feuers auf Stadtgebiet dieses zu bekämpfen.

Wirtschaft und Bildung

Die drei Säulen des Wachstums der Svelltmetropole waren lange Zeit der Handel, das Handwerk und die Bildung seiner Bewohner. Mit dem Einfall der Orkhorden ins Svelltland und der anschließenden Belagerung Lowangens begann eine Zeit des wirtschaftlichen Niedergangs. Der Handel im Svelltland ließ sich nicht nur eingeschränkt sowie unter großen Gefahren für Leib und Leben aufrechterhalten, sondern warf auch weniger Gewinn ab. Die Versorgung der Lowanger erwies sich deshalb lange Zeit als schwierig und kostspielig. Außerdem lasten die halbjährlichen Tributabgaben an die Schwarzpelze schwer auf den Schultern der Stadtbewohner. Erst in den letzten Jahren, in denen die orkischen Besatzer zu Bewohnern des Svelltlands wurden, entspannte sich die schwierige Lage wieder. Die Glücksritter, die auf Grund des Sternenregens ins Svelltland reisten, brachten der Stadt wieder einen wirtschaftlichen Aufschwung.

Dem jahrzehntelangen Einsatz der Hesinde-Kirche ist es zu verdanken, dass jeder zweite Lowanger lesen und schreiben kann und über eine überdurchschnittliche Bildung verfügt. Die vom Hesinde-Tempel verwaltete Bibliothek steht jedem Lowanger Bürger offen. Dazu haben sich viele Gelehrte und Künstler in der Stadt niedergelassen haben, da sie hier auf eine recht weltoffene Atmosphäre stoßen.

Handel

Die Lage Lowangens ermöglicht den Handel per Floß, Treidel- und Segelkahn über den Svellt bis nach Enqui. Für Schiffe mit größerem Tiefgang wurde unweit des Brückenkopfs eine Anlegestelle samt Fährstation errichtet, da der Hafen nur für Schiffe mit geringem Tiefgang wie eine Otta schiffbar ist. Und selbst diese haben zu Zeiten, in denen der Svellt wenig Wasser führt, bisweilen Probleme, den Hafen der Stadt zu erreichen.

Verschiedene Handelsstraßen und -wege, die nach dem Krieg nur selten instand gehalten wurden, erlauben Fuhrwerken je nach Jahreszeit den Weg nach Teshkal, Andergast, Greifenfurt, Nordhag, Donnerbach, Uhdenberg, Trallop, Norburg, Gashok und Kvirasim. Auch

Enqui und Riva, in deren Häfen die Waren für den Fernhandel verschifft werden, sind auf dem Landweg erreichbar. Der Tauschhandel mit den Siedlungen im Svelltland erfolgt fast immer über Esels- und Maultierkarawanen und basiert meist auf Naturalien.
Die günstige Lage Lowangens führte auch zur Ansiedlung aventurischer Handelshäuser wie Stoerrebrandt und Kolenbrander. Die ebenfalls in Lowangen beheimateten Kontore Ludaal, Sverenson, Bellentor und Wassenaer betreiben ihren Handel hingegen fast ausschließlich im Svelltland, und inzwischen gibt es auch wieder eine Filiale der Nordlandbank.
Die Einnahmen der Stadtkasse bestehen zum einen aus den vierteljährlichen Abgaben der Bürger und zum anderen aus den Zolleinahmen. Zu den Zöllen zählen Stadt- und Marktzölle sowie Wegezölle für die Lowanger Brücken und Fähren. Ferner gilt in Lowangen das Stapelrecht, sodass Händler ihre Waren in der Stadt ausladen und den Einwohnern für drei Tage ein Vorkaufsrecht einräumen müssen. Die Zollstationen finden sich an den beiden Stadttoren und am Hafen.
Die Stadt unterhält im östlichen Finsterkamm zwei gut bewachte Bergwerke, die vor allem Eisenerz, Silber, Blei und Zinn fördern. Um die Minen vor dem Zugriff Fremder zu schützen, hat der Magistrat ein Abkommen mit den Finsterkamm-Zwergen geschlossen (181 A).
Ausgeführt werden Lowanger Tuche, Lederprodukte, Pelze, Eisenwaren, Fässer.
Es vergeht kaum ein Tag, an dem in der Stadt kein Markt stattfindet. Zentrum des städtischen Handels ist der große Marktplatz samt Markthalle in Alt-Lowangen. Neben dem üblichen Marktwesen finden hier die über die Stadtgrenze hinaus bekannten Pelz-, Vieh-, Fisch-, Geflügel-, Eisenwaren-, Töpfer-, Stoff- und Pferdemärkte statt. Nur am Praiostag ruht der Handel.
Zwei Mal im Jahr, jeweils Anfang Phex und Travia, organisiert das Sekretariat für städtische Angelegenheiten das Fest *Markt und Spiele*. Zu diesem Anlass begeben sich viele Händler, Handwerker, Viehzüchter, Prospektoren, Gaukler, Künstler und Besucher auf den gefährlichen Weg nach Lowangen, um dort ihre Waren zu präsentieren. Anfänglich war *Markt und Spiele* eine reine Warenschau, die sich im Laufe der Zeit zu einem großen Volksfest gewandelt hat. Zu den Höhepunkten gehört das *Lowanger Steineziehen* genannte Pferderennen, der traditionelle Schießwettbewerb mit Bogen und Armbrust, ein Wettstreit der Barden, Musikanten und Gaukler, der Wettlauf über die *Lowanger Meile* sowie das 12-Meilen-Rennen zu Pferd und Gespann.

Handwerk, Gast- und Landwirtschaft

Die Lowanger Handwerker sind seit Stadtgründung in verschiedenen Zünften organisiert und waren am wirtschaftlichen Aufstieg der Stadt maßgeblich beteiligt. Die Handwerkserzeugnisse decken zum einen den Eigenbedarf der Bevölkerung und zum anderen werden sie im gesamten Svelltland gehandelt. Dank der hier ansässigen Angroschim finden sich in Lowangen hervorragende Schmiede, Harnischmacher, Feinmechaniker, Armbruster und Steinmetze. Weitere bedeutende Handwerker – darunter auch elfische – sind die Kürschner, Gerber, Schneider, Tuchmacher und Bogenbauer.
Reisende wissen von der einfachen aber herzlichen Gastfreundschaft der Lowanger Wirtsleute zu berichten, die beinahe aus allem eine warme Mahlzeit kochen können. Auch erlesene Gaumen können in Lowangen auf ihre Kosten kommen, denn für jeden Geldbeutel gibt es in der Stadt Unterkunft, Speisen und Getränke. Zu den Spezialitäten gehören die Variationen gekochter Bohnen mit Speck, Wurst und Kraut im Brotmantel, der Lowanger Schmortopf (ein Eintopf mit Fleisch und Wurzelgemüse), ein Kräuterschnaps namens Lowanger Mundschenk, Fruchtweine und -liköre sowie das Lowanger Kirschbier.
Die Bewohner der umliegenden Dörfer und Güter beliefern die Stadt mit ihren Erzeugnissen zu niedrigen Preisen und erhalten dafür Schutz durch die Lowanger Stadtgarde. Neben der Landwirtschaft mit verschiedenen Feldfrüchten wie Gerste, Dinkel, Hafer, Roggen und der Obstwirtschaft spielt die Viehwirtschaft eine bedeutende Rolle. Die *Svellttaler Kaltblüter* werden auf Gestüten rund um Lowangen gezüchtet und zu Streit- und Kutschrössern ausgebildet. Die Aufsicht der Zucht obliegt dem in Stutenbruch ansässigen Gestüt Eydal. In den Nutztierställen der Region findet sich meist Abilachter Fleckvieh, Schafe, Schweine und verschiedenes Federvieh.

Alt-Lowangen

»Pah, Alt-Lowangen ist die Wiege der Stadt und hier leben die wahren Lowanger ... Wenn ich diese Sprüche schon höre, wird mir ganz anders! Wenn es darum geht, Gründe zu finden, um sich vor den städtischen Abgaben zu drücken, sind in dieser Stadt alle gleich.«
—Stadtgardist Reo zu einem Kameraden beim Wachdienst an der Fuchsbrücke 1029 BF

Alt-Lowangen ist der älteste der drei Lowanger Stadtteile. Auf einer Insel inmitten des Svellts gelegen, befinden sich dort alle wichtigen öffentlichen Einrichtungen und Gebäude der städtischen Verwaltung. Hier ist der alte Geist des Handels, der die Stadt einst zum Herzen des Svelltschen Städtebundes gemacht hatte, noch besonders lebendig. Mittelpunkt des Stadtteils ist der große Marktplatz. Die ortsansässigen Händler versuchen stets, dort ein Kontor oder zumindest eine Filiale zu besitzen.

Über den befestigten **Brückenkopf** (F/G5/6, 3) kann die Stadt von Norden her betreten werden. Seine bis zu fünf Meter dicken und bis zu zwölf Meter hohen Mauern sind von bedachten Wehrgängen abgeschlossen. Von drei mächtigen mit Rotzen ausgerüsteten Rundtürmen kann das nördliche Ufer des Svellts unter Beschuss genommen werden.
Ganz in der Nähe des hinter dem Brückenkopf liegenden Stadttores steht der **Borontempel** (H6, 5), erkennbar an der Darstellung eines großen schwarzen Raben, der sich auf einem Boronsrad niedergelassen hat. Seine vier Schritt hohen Mauern aus weißem Granit zeigen keinerlei Spuren der Verwitterung. Das mit schwarz gefärbten Tonziegeln gedeckte Dach verleiht dem Hause Borons eine gewisse Unheimlichkeit. Hochwürden *Belona Aldare Hemriken* obliegt die Aufsicht über den Tempel und den sich außerhalb der Stadtmauern befindlichen Boronsanger. In Glaubensdingen stehen ihr vier Geweihte zur Seite, während der Tempelbesitz von zwei Golgariten bewacht wird.
Die 587 BF errichtete **Garnison** (H/I4/5/6, 4) im Nordwesten Alt-Lowangens ist Wohnort und Kommandantur für die Mehrheit der 400 städtischen Gardisten inklusive einer Schwadron der Leichten Reiterei. Sie beherbergt auch die Kommandantur der Lowanger Bürgerwehr. Das große Tor der Anlage, die im Lowanger Volksmund 'Feste' genannt wird, ist Tag und Nacht geöffnet, doch Besucher der Garnison sind meist unfreiwillige Gäste des kleinen Gefängnisses (181 B).
Rund um den Markplatz stehen die größten und prächtigsten Häuser der Stadt, so auch die Lowanger **Markthalle** (J7, 20). In dem rund 500 Jahre alten Gebäude aus rotbraunen Backsteinen bieten ortsansässige Händler ihre Waren feil. Die Markthalle dient jedoch nicht nur allein dem Handel, vielmehr tagt dort unter Vorsitz von Meisterin *Dimiona Anjuhal* auch der Lowanger Gildenrat.
Der neben der Markthalle stehende weiß verputzte und reich verzierte Bau ist das **Magistratsgebäude** (I/J7, 19) und damit der Amtssitz des Lowanger Stadtmagisters und der sechs Stadtsekretäre. Neben zahlreichen Amtsstuben finden sich hier auch mehrere Schreib- und Kopierstuben sowie das städtische Archiv. Da dieses aber durch ein Feuer im Jahre 951 BF vollständig vernichtet wurde, finden sich dort keine Dokumente, die älter als 80 Jahre sind.
Der Glaube an Phex spielt für viele Lowanger eine große Rolle in ihrem Leben. So ist es nicht verwunderlich, dass der **Phextempel** (J7,

Eine Auswahl gastfreier Häuser in Lowangen

Name	Quad., Nr.	Q	P	S	Beschreibung/Besonderheiten
Taverne *Klonballas*	H8, 7	8	6	8	Kneipe mit bornländischem Flair; jeden Markttag bornländisches Menü
Wirtshaus *Fuchsstübchen*	I5, 25	9	10	–	beliebte Adresse für Händler
Herberge *Svelltjepalast*	I9, 16	4	3	8	reichhaltige Auswahl an Fischgerichten
Hotel *Bunte Flucht*	I10, 15	8	8	16	gehobener Komfort
Wirtshaus *Hammer & Amboss*	J6, 32	4	5	44	eine der ältesten und berühmtesten Lokalitäten Lowangens; bunt gemischtes Publikum
Herberge *Die Herberge*	J6, 29	3	1	60	wenig komfortable, aber preiswerte Übernachtungsmöglichkeit; keine Mahlzeiten
Hotel *Kreuzer und Dukat*	J7, 33	7	6	25	gepflegtes Hotel, das in der siebten Generation von der gleichen Familie betrieben wird
Schänke *Salamanderstein*	J10, 34	7	7	–	beliebtester Treffpunkt der Lowanger Elfen sowie von Künstlern und Schöngeistern; ab und zu Vorführungen auf der kleinen, hauseigenen Bühne
Bordell *Tausend Wünsche*	J11, 35	5	7	–	Etablissement im tulamidischen Stil
Bordell *Wunderland*	K5, 28	6	5	–	traditionsreicher Familienbetrieb; Sonderpreise am 1. Tag jeden Jahres
Hotel *Das weiße Haus*	K10, 39	10	10	20	noble Einrichtung und ein Bedienungskomfort der gehobenen Spitzenklasse; das Restaurant stellt auch Gäste zufrieden, die schon einmal im Garether 'Seelander' gegessen haben
Schänke *Orkentod*	L6, 45	3	4	–	der Wirt ist ein Orkenhasser, üble Spelunke mit häufigen Schlägereien
Herberge *Große Freiheit*	L11, 40	2	3	6	billige Absteige mit zwielichtigen Gästen
Bordell *Stute und Rute*	L11, 41	8	9	–	Luxusbordell mit "strengen Sitten"
Taverne *Wasser und Wein*	L11, 42	5	5	–	umfangreiche Speise- und Getränkekarte; geöffnet bis in den frühen Morgen zur sechsten Stunde
Taverne *Hammer und Amboss*	M8, 48	4	6	6	profitiert vom Ruf des gleichnamigen Wirtshauses; beliebter Treffpunkt der Zwerge Lowangens; Spezialitäten: Zwergenbier und Premer Feuer
Pension *Haus Eydal*	M8, 47	5	4	12	Pension mit familiärer Atmosphäre und kleinen, gemütlichen Fremdenzimmern
Gasthaus *Zum Tatzelwurm*	M10, 52	7	5	–	zwergische Küche
Herberge *Zum Grabenbruch*	M11, 53	4	2	38	einfache und zweckmäßige Herberge für den kleinen Geldbeutel
Taverne *Am Wassergraben*	N9/10, 54	5	4	–	Spezialität: verschiedene Met-Sorten
Herberge *Wegrast*	O12, 55	5	7	41	Anlaufstelle für Reisende, die nach Toresschluss Lowangen erreichen; gute, aber teure Unterkunft

21) hinter der Markthalle zu den bedeutendsten Gebäuden der Stadt zählt, zumal er zu den wenigen Phextempeln Aventuriens gehört, die der Öffentlichkeit bekannt sind. Der hohe Stellenwert des Händlergottes findet überdies seinen besonderen Ausdruck darin, dass Vogtvikarin *Karnilia Gilian* (siehe S. **164**) ständiges Mitglied des Lowanger Gildenrates ist. Als Gott der Diebe besitzt Phex in Lowangen indes eine eher untergeordnete Bedeutung.

In einem schlichten Backsteinbau am Westende des Marktplatzes befindet sich der **Traviatempel** (J5, 26). Er ist die älteste heilige Stätte in Lowangen, und der Einfluss der Göttin hat das Stadtbild entscheidend geprägt. Bedingt durch zahlreiche Flüchtlinge, die während des Orkensturms Zuflucht in Lowangen suchten und fanden, ist die Göttin der Gastfreundschaft und des Herdfeuers bei der Bevölkerung sehr beliebt. Tempelvorsteherin ist Mutter *Mirhiban Kasimsuni*, eine in Fasar geborene Manadhistani. Sie wird bei ihrer Arbeit von drei weiteren Geweihten sowie zwei Novizen unterstützt. Letztere sind auch für die ein Mal in der Woche stattfindenden Armenspeisungen verantwortlich.

Erst Anfang 1028 BF wurde der Bau des neuen **Praiostempels** (I7, 13) fertiggestellt. Um die Errichtung des Gotteshauses zu ermöglichen, musste auf Grund fehlenden Platzes ein altes Stadthaus abgerissen werden. Der Tempelvorsteher *Erlan Falkenbach* kann dank der zahlreichen Spenden für den Götterfürsten ein prächtiges Götterhaus verwalten – alleine die Weihe konnte auf Grund der Vorkommnisse im *Jahr des Feuers* noch nicht durchgeführt werden.

Mit dem **Hesindetempel** (I6/7, 23) befindet sich an der Nordseite des Marktplatzes ein drittes Gotteshaus an diesem Platz. Der Tempel ist aus dem ewigen Granit des Thaschs gebaut und wirkt durch die graue Farbe eher unscheinbar. Sein Dach aus grünbemalten Ziegeln wird durch einem kreuzförmigen Aufbau unterbrochen, der von einer Statue Hesindes gekrönt wird. Sie blickt mit ausgestreckten Armen gen Norden, und Tempelvorsteher *Melchior Arenbruch* wird nimmer müde, den Besuchern zu erklären, die Statue sei ein Symbol dafür, dass die Erforschung des Nordens von Lowangen aus geführt wurde und noch heute geführt wird.

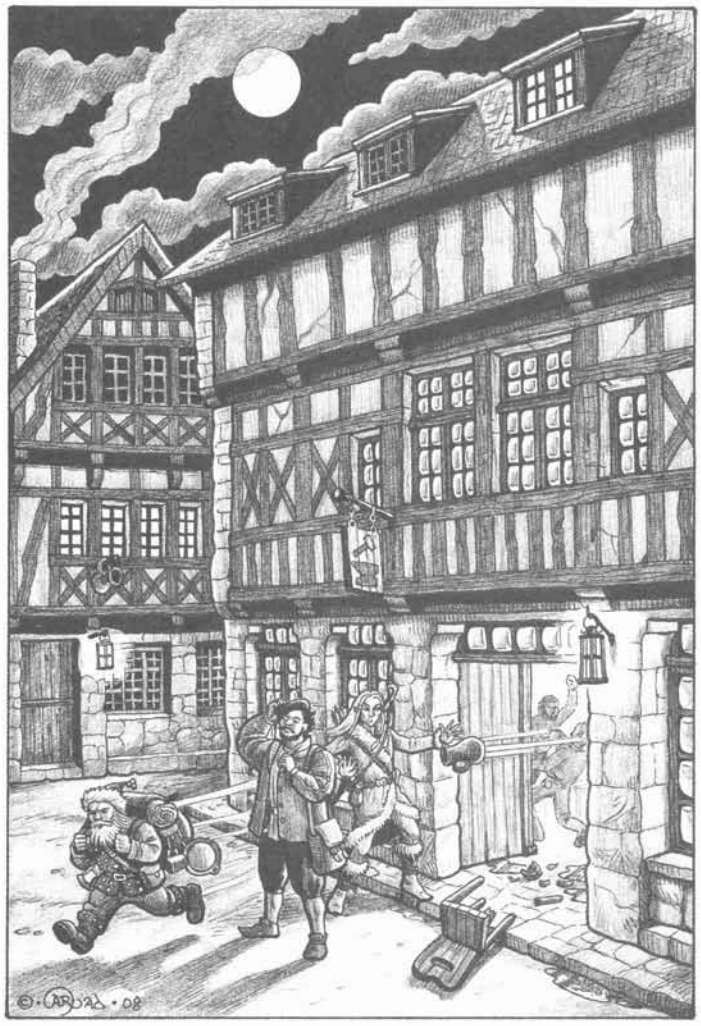
Gleich neben der Halle der Wissenden Herrin befindet sich die 651 BF gegründete **Akademie der Verformungen** (I6, 24). Sie gehört der *Grauen Gilde des Geistes* an und hat sich besonders dem Gebiet der Verwandlung und den Heilzaubern verschrieben. Der vierflügelige Prachtbau beherbergt nicht nur die Räume der Akademie, sondern auch noch einen großen Wirtschaftstrakt, in dem nicht nur die etwa 60 Dienstboten der Lehranstalt wohnen, sondern auch Gästezimmer für Patienten oder sonstige Besucher eingerichtet sind. Akademieleiter ist Erzmagus *Elcarna Erillion von Hohenstein*, der in ganz Aventurien als kundiger und erfahrener Heilmagier bekannt ist (siehe S. **163**). Gemeinsam mit seinen zehn Magistern unterrichtet er rund 45 Schüler, die allesamt ein hohes Ansehen in Lowangen genießen, da die Magierschule ohne Murren ihre Künste in den Dienst der Stadt stellte, als die Orks vor den Toren dräuten. Ein Blick in den Lehrplan der Akademie zeigt schnell, dass den Eleven dort eine der 'klassischsten' Magierausbildungen Deres zuteil wird (**WdM S. 279**).

Auf der gegenüberliegenden Seite des Markplatzes hat seit 1019 BF die Edle *Larona Hesindiane vom Berg* in der **Gesandtschaft des Mittelreichs** (J6, 31) Quartier bezogen, um offiziell für das Neue Reich die Beziehung zu den Mitgliedern des zerschlagenen svelltschen Städtebunds zu erneuern und zu pflegen. Insgeheim scheint sie jedoch aus persönlichen Gründen eine Rückkehr in das Reich zu vermeiden.

In einem zweistöckigen Fachwerkbau an der Südseite des Marktplatzes befindet sich mit dem Wirtshaus ***Hammer & Amboss*** (J6, 32) eine der berühmtesten Lokalitäten Lowangens, deren Ruf weit über die Stadtgrenzen hinausreicht. Nicht etwa, dass ein besonderes gutes Bier ausgeschenkt oder eine breite Palette erlesener Getränke angeboten würde. Es ist vielmehr das bunt gemischte Publikum selbst, welches das Gasthaus so interessant macht: Zu den Gästen zählen Leute des einfachen Volkes ebenso wie weit gereiste Abenteurer, Elfen oder höher gestellte Persönlichkeiten. Eine bunt gemischte Gästeschar bevölkert allabendlich die Wirtsstube, in der bis zu 100 Personen einen Sitzplatz finden können, doch meist sind mehr Gäste anwesend, als die Tische fassen. Die Wände des schlicht eingerichteten Schankraums sind mit vielen Geschenken und Mitbringseln der Gäste dekoriert. In

den letzten Jahren hat sich eine Menge angesammelt, sodass an den Wänden kaum noch Platz für weitere Andenken vorhanden ist.

Seit etwa 80 Jahren ist das *Hammer & Amboss* im Besitz der Familie Jostran, und es ist genau der richtige Anlaufpunkt für Leute, die außergewöhnliche Handel abschließen wollen. Hier werden eine Menge Geschäfte abgewickelt, deren Gegenstand vor allen Dingen seltene oder nicht frei käufliche Kleinodien oder wichtige (und oft wirklich) brauchbare Informationen darstellen. Wirt *Torik Jostran* ist wahrscheinlich einer der reichsten Bürger Lowangens, kassiert er doch oftmals Schweige- und Schutzgeld, wenn in seinem Lokal wieder einmal seltsame oder außergewöhnliche Geschäfte abgewickelt werden.



Unter Oberst *Otho Urdorf von Svalltingen Bispelquell* nahm die **'Gesandtschaft Kaiser Renos I.'** (L6/7, 46) ihren Dienst in Lowangen auf. Sie befindet sich im ehemaligen Gasthof *Zum kleinen Fürsten*, dessen Äußeres sich auch nach seiner Umwidmung kaum geändert hat. Lediglich einige auf die Außenmauern gemalten Wappen Kaiser Renos und derer von Svalltingen-Bispelquell zeugen davon.

Weitere wichtige Gebäude in diesem Stadtteil sind das **Gildenhaus der Händler und Kaufleute** (H8, 6) im Norden von Alt-Lowangen, das **Zunft- und Gildenhaus** (J5, 27) der übrigen Lowanger Zünfte und Gilden sowie die im Jahr 1025 BF eröffnete Filiale der **Nordlandbank** (J7, 22) und das erst seit 1027 BF – wieder – in Lowangen ansässige **Kontor Stoerrebrandt** (J6, 30).

Bunte Flucht

»Die Bunte Flucht ist das Beste, was Lowangen passieren konnte. Hier kann ich mich Hesindes Eingaben widmen, ohne von jedermann gefragt zu werden, wie ich meine Kunst in klingende Münze verwandeln kann. Mein Vermieter hat Verständnis dafür, dass ich mein geborgtes Geld auf Kreuzer und Heller zurückzahle, wenn ich erst meine ersten Bilder und Skulpturen verkauft habe.«

—Famione, halbelfische Malerin aus der Bunten Flucht 1027 BF

Der jüngste Lowanger Stadtteil bietet eine Heimstatt für viele Bewohner, die kreativen und künstlerischen Berufen nachgehen. Die Bewohner der Bunten Flucht lieben die Freiheiten und Annehmlichkeiten ihres Stadtviertels. Das Gerede der Eydaler und Alt-Lowanger kann ihr Selbstbewusstsein nicht trüben, wird es doch als purer Neid ausgelegt. Die Angehörigen der Elfenvolks, die hier sesshaft geworden sind, bereichern die kulturelle Vielfalt dieses Stadtteils um ein weiteres. Die Grenze zum südlichen Stadtteil Eydal ist fließend.

Über die **Regenbogenbrücke** (I9, 17) ist die Bunte Flucht mit Alt-Lowangen verbunden. Seit 800 BF überspannt sie den rechten Svelltarm – *Svelltje* genannt. Weil das Bauwerk aus Mitteln des Tsa-Tempels finanziert wurde, ist es üblich, ein symbolisches Opfer an die Junge Göttin in Höhe von einem Kreuzer in eine bereitgestellte Opferschale zu legen, wenn man die Brücke überqueren will.

In dem auf Alt-Lowanger Seite stehenden Brückentorhaus sind die Gerätschaften der Lowanger Brandwehr untergebracht. Direkt südlich der Regenbogenbrücke liegt der **Hafen** Lowangens. Dort werden die Waren, die Lowangen per Schiff erreichen, zwecks Umladung auf Fuhrwerke oder zum Weitertransport in eines der Lowanger Lager- und Speicherhäuser zwischengelagert.

Der Lowanger **Tsa-Tempel** (I10, 12) wurde im Jahr 737 BF geweiht. Die Entwicklung des jüngsten Lowanger Stadtteils ist daher eng mit dem aufstrebenden Tsa-Glauben verbunden.

Den kleinen Platz, auf dem der Tempel steht, nennen die Lowanger den *Kirschblütenplatz*, weil vier alte Kirschbäume an der Nord- und Ostseite des Tempels wachsen. Sie wurden bei der Weihung des Tsa-Tempels eingepflanzt und blühen seither mehrmals innerhalb eines Jahres, jedoch immer zu unterschiedlichen Zeiten. Die Vertraute der Eidechse, *Eolanda Sinzig*, ist zurzeit nominelle Tempelvorsteherin.

Ganz in der Nähe des Tsa-Tempels steht im *Neuen Weg* das **Schauhaus der handwerklichen Künste** (I11, 11), ein Museum für besonders aufwändig gestaltetes und schön gearbeitetes Kunsthandwerk. Für zwei Kreuzer Eintritt kann der Besucher zahlreiche Gemälde, Bildhauer- und Schmiedearbeiten oder Schnitzereien und Töpferhandwerk bestaunen.

Nur klein ist der **Rondra-Schrein** (H12, 10) an der Ecke *Farbenweg/Neuer Weg*. Gerade vier Schritt im Geviert misst das Gebäude aus Granit, in dessen Inneren eine drei Meter hohe Statue der Göttin steht. Eine Tafel trägt die Namen der Lowanger, die im offiziellen Register der rondragefälligen Recken genannt sind.

Im Norden der Bunten Flucht findet man ein eher unscheinbares, dreistöckiges Gebäude aus Backstein, in dem die **Halle der Macht zu Lowangen** (H10, 8) beheimatet ist. Über einer ungewöhnlich großen Tür aus schwerer, eisenbeschlagener Steineiche prangt in schmiedeeisernen, mächtigen Lettern: *Kaiser-Perval-Akademie der Kontrolle von Mensch und Getier in der Halle zu Lowangen* (**WdM S. 279**) Betritt man das Gebäude, so bietet sich, zumindest dem einfachen, abergläubischen Aventurier, ein enttäuschender wenn auch beruhigender Anblick. Kein grauer, wabernder Nebel und kein grausamer Dämon, der die geheimen Hallen der Akademie schützt, sind zu sehen. Stattdessen erblickt man das einfache Innere eines großen Wirtschaftsgebäudes.

An der Spitze der Akademiehierarchie steht Spektabilität *Oswyn Puschinske* (siehe S. **164**), ihm folgen fünf Magister und Magisterinnen, die an der Schule lehren. Die Akademieführung hat sich auf die Merkmale Herrschaft und Einfluss spezialisiert. Seit der Bedrohung durch die Orks hat das Curriculum die Kampf- und Verteidigungsmagie in den Lehrplan aufgenommen. Da man die Stadt während

der entbehrungsreichen Belagerung in den Orkkriegen mit Magie genauso wie mit harter Arbeit unterstützte, wird die Schule von den Lowangern vollauf akzeptiert. Die Eleven und Studiosi müssen schon seit langem nicht mehr mit düsteren Seitenblicken kämpfen. Trotzdem ist seine Spektabilität Puschinske darum bemüht, die Akademie gegen die Außenwelt abzuschirmen und keine Interna nach außen dringen zu lassen.

Auf einem aufgeschütteten Hügel nahe der nördlichen Stadtmauer steht die wehrhafte **Ordensburg der Grauen Stäbe zu Perricum** (H11, 9). Sie ist Hauptsitz der Ordensprovinz, dem die Niederlassungen in Thorwal, Riva, Andergast und Donnerbach unterstehen. Das vierflügelige Gebäude bietet Wohn- und Lebensraum für die Provinzverwaltung, das Ordenskapitel und die Mitglieder der Grauen Garde. Ferner verfügt es über verschiedene alchemistische Labore, eine Ordensbibliothek, ein Scriptorium, ein umfangreiches Archiv sowie eine Kammer aus Koschbasalt für gefährliche magische Artefakte. Das Ordenshaus ist der Aufbewahrungsort von Robureon, einem der vier Stäbe Rohals des Weisen. Unter der Leitung von Großmeister *Hagen Gerion* (siehe S. **164**) widmet sich der Lowanger ODL besonders dem Kampf gegen schwarzmagische Gefahren aller Art – vor allem dem als gefährlich eingestuften orkischen Schamanentum, über das bisher jedoch nur wenig Erkentnisse vorliegen.

Im Zentrum der Bunten Flucht fällt dem Besucher schon von weitem ein großzügig angelegter Park auf, in dem der Besucher unter anderem Oleander, Flieder, Maienstrauch, Jasmin und Rhododendron findet. In der Mitte der Parkanlage, die *Rahjagarten* genannt wird, steht der **Rahja-Tempel** (K11, 38), ein tulamidisch anmutender Turmbau mit rotem Kuppeldach, dem sich an beiden Seiten zwei kleinere Kuppelbauten anschließen. Im Gebäude ist in verschwenderischer Fülle rosafarbener Eternenmarmor verbaut, und wohlriechende Parfums sowie der berauschende Duft von Kräutern steigen in die Nase der Gläubigen, wenn sie den Tempel betreten. *Elayoë Tausendschön*, die halb-waldelfische Gastgeberin der Freude, verwaltet den Tempel seit mehr als zwanzig Jahren und genießt in der Stadt ein hohes Ansehen (siehe auch **ALuT S. 112**).

Nahe des Rahjagartens befindet sich ein schmuckes Backsteinhaus mit markant gelben Fensterläden (**J11, 36**), das gerne von auswärtigen Gesandten angemietet wird, wenn sie sich in der Stadt befinden. Hier residierten bereits (im Wechsel) eine Ambassadora des Horasreichs, ein Gesandter aus Andergast und Handelsagenten des bornländischen Freibunds. Das Hauptaugenmerk letzterer liegt darauf, die Handelsbeziehungen zwischen dem Svellt- und dem Bornland zu verbessern und dabei das Handelshaus Stoerrebrandt zu isolieren.

Eydal

»Beim nächsten Floßrennen auf dem Gevatter Svellt werden die Schöngeister aus der Flucht wieder nur unser Heck sehen, falls sie nicht erneut sofort untergehen. Es wird Zeit, dass die Fluchtler endlich mal wieder an die Pieke gehen und ordentlich in die Hände spucken.«
—Talik, Eydaler Schmiedegeselle zum Lehrmädchen Ricke 1028 BF

Die Eydaler blicken auf eine lange und stolze Tradition ihres Stadtteils zurück. Gegründet als Vorposten und selbstständiges Dorf, bewahrten sie lange ihre Selbstständigkeit, doch die Gefahren, die von marodierenden und brandschatzenden Orks ausgingen, überzeugten selbst die größten dort ansässigen Sturköpfe, ein Teil Lowangens zu werden.

Mit der Niederlassung der Angroschim begann die Blütezeit des eydaler Handwerks. Neuerungen stehen die fleißigen und bodenständigen Eydaler eher skeptisch gegenüber. Die Grenze zum nördliche Stadtteil Bunte Flucht ist fließend, während die befestigte **Eydaler Brücke**, an der ein Brückenzoll erhoben wird, den Stadtteil mit Alt-Lowangen verbindet.

Gemeinsam mit dem Stadttor bildet die **Vanderen-Olgosh-Brücke** (O7, 56) den südlichen Ein- und Ausgang Lowangens. Die Brückenkonstruktion wurde als Doppelturm mit Tor und Zugbrücke errichtet und stellt die einzige Verbindung zum südlichen Festland dar. Im unteren Bereich der Türme ist eine Abteilung der Stadtgarde und die eydaler Zollstation untergebracht.

Im Herzen des Stadtteils steht der 546 BF geweihte **Ingerimm-Tempel** (M/N8/9, 49), der auch *Haus der Heiligen Sylvette* genannt wird. Der einstöckige Tempel wurde aus großen feinbehauenen Granitblöcken ohne verbindenden Mörtel erbaut. Eine marmorne Freitreppe führt zum imposanten und einzigen Eingang des Gebäudes, der von je drei alten mächtigen Tannen flankiert wird. Der noch relativ junge Erzzwerg *Lagosch Sohn des Lugin* ist der Meister der Esse in Lowangen. Er vertritt sowohl den zwergischen Angrosch-Glauben als auch den menschlichen Ingerimm-Glauben.

Dem Tempel gegenüber liegt die **Ingerimm-Schmiede** (M9, 50), in der unter anderem Waffen für die Lowanger Stadtgarde und Bürgerwehr hergestellt werden. Das zweigeschossige Gebäude liegt am *Mährenstieg* und wurde von den Ingerimm-Geweihten aus dem gleichen Stein wie der Tempel erbaut.

An der Kreuzung *Mährenstieg/Alte Gashoker Straße* steht der Lowanger **Peraine-Tempel** (M9, 51), der den Namen *Therbûn-von-Malkid-Tempel* trägt. Das Fachwerk des zweigeschossigen Gebäudes ist mit zahlreichen Schnitzereien perainegefälliger Motive wie Feldfrüchten, Kräutern und Störchen verziert. Ihre Ausführung ist jedoch einfach und unaufdringlich. Im Gegensatz dazu fällt dem Betrachter sofort der Dachgarten des Tempels auf, der gut die Hälfte des Daches einnimmt. Die Tempelvorsteherin *Gunda Trondesdottir* widmet sich mit vier Geweihten und einem Novizen aufopferungsvoll der Pflege von Kranken und Verletzen und berät die Bauern des Umlandes in allen Belangen der Landwirtschaft.

Finanziert durch Spenden von Bürgern und Reisenden, wurde am 24. Hesinde 1027 BF der **Efferd-Tempel** Lowangens (L8/9, 44) ge-

weiht – das *Haus der heiligen Liaella*. Das zweistöckige Gebäude wurde aus großen behauenen Blausteinquadern errichtet. Verzierungen und Fresken mit efferdgefälligen Motiven zieren die Wände und das große Eingangsportal, über dem zwei springende Delphine und eine Neckerin wachen. Geistiges Zentrum ist die große Tempelhalle mit einem Altar aus Korallenstücken und einer prächtigen Efferdstatue aus Alabaster. *Tjeika Selwine Stoerrebrandt*, die Vertreterin des Handelshauses Stoerrebrandt, stiftete dem Efferd-Tempel nicht nur ein prächtiges Muschelhorn aus dem fernen, sagenumwobenen Südmeer, sondern war auch Hauptgeldgeberin für den Bau des noch jungen Tempels (181 C). Die Efferd-Geweihte *Ayla y Borinor* wurde zur Praetorin des Lowanger Tempels ernannt.

In der Nähe des Efferd-Tempels beheimatet ein großes Fachwerkhaus in der *Schellengasse* die **Svelltland-Begleitdienste** (L9, 43) von *Fiana Timmerlan* und *Raskal Grabensang*. Die beiden Lowanger sind exzellente Kenner des Svelltlandes und vermitteln zuverlässige Waffenknechte an Händler und Reisende. Fiana sucht immer zuverlässige Recken, die gegen guten Sold ihr Schwert und ihren Mut zur Verfügung stellen. Da stets Mangel an guten Leuten herrscht, bildet die Söldnerin bis zu sechs junge Lowanger im Waffenhandwerk aus. Auch erfahrene Helden können bei den Svelltland-Begleitdiensten gegen ein Lehrgeld viel über die Gefahren und Gegebenheiten des Svellt- und Orklands lernen.

Umgebung Lowangens

»Endlich die Mauern Lowangens! Jetzt sind wir in Sicherheit vor dem Schwarzpelz. Das mit der sicheren Zone, ich glaube zehn Meilen, darfst nicht so ernst nehmen. Der Hauerträger darf hier nicht siedeln, leere Worte. Früher, in der guten alten Zeit, haben wir ein Seil genommen und die Brut am nächsten Baum aufgeknüpft, wenn sie uns ausrauben wollte. Heute zahlen wir an die Schwarzpelze Wegzoll.«

—Rollkutscher Wolfheim zu seiner Gehilfin Jenna, vor den Toren Lowangens 1028 BF

Das Lowanger Umland wurde von geflohenen Leibeigenen aus dem Mittelreich besiedelt, die verschiedene Dörfer und Güter wie **Buchenbach** und **Finsternanger** gründeten. Aus Furcht vor marodierenden Orks und menschlichen Räuberbanden sind die meisten Gehöfte befestigt.

Im Norden Lowangens führt eine Straße nach Arsingen und über Ansvell nach Svellmja, von wo aus die nördlicher gelegenen Städte entlang des Flusses per Schiff erreicht werden können. Über den Svelltuferweg im Süden der Stadt ist Yrramis zu erreichen. Von dort geht es zum einen über den Finsterkammpass nach Greifenfurt, zum anderen durch die Messergrassteppe nach Andergast. Die nordöstliche Straße nach Gashok erlaubt Warentransporte nach Riva und ins Weidensche.

In einem Wäldchen 10 Meilen südöstlich von Lowangen liegt die Burgruine *Svelltstein*. Während der Belagerung Lowangens im Orkensturm wurde ein fast in Vergessenheit geratener Tunnel genutzt, der die Ruine mit der Ordensburg der Grauen Stäbe in der Stadt verbindet (181 B).

Gemäß einer Vereinbarung, die nach der zweijährigen Belagerung mit den Orks 1011 BF geschlossen wurde, ist Lowangen zu halbjährlichen, für die Städter sehr empfindlichen Tributzahlungen an Khezarra verpflichtet. Im Gegenzug ist es jedem Orkstamm untersagt, innerhalb eines 10-Meilen-Umkreises um Lowangen dauerhaft zu siedeln. Diese Bannmeile wird von den Lowangern übervorsichtig gehütet, und bisweilen kommt es heute noch vor, dass ein rachsüchtiger Städter einen Ork vom Leben zum Tode befördert, weil er sich nur in der 10-Meilen-Zone aufgehalten hat, was in der Regel dazu führt, dass der nächste Tribut höher auszufallen hat, um die Schwarzpelze wieder gnädig zu stimmen. Überwacht werden die halbjährlichen Zahlungen von den Burrkuzk, einer Sippe vom Stamm der Orichai.

Von der Straße nach Arsingen zweigt ein kleiner gewundener Pfad in den dichten Tannenwald ab und führt zum **Firuntempel** (B2, 1), der 757 BF auf einer Lichtung begründet wurde. Wundersamerweise ist das schlichte Blockhaus mit Spitzdach bis heute trotz plündernder Orks vollkommen unzerstört geblieben. Der kleine Waldsee neben dem Tempel wird *Mirielsee* genannt und erhielt seinen Namen von dem Tempelbegründer Miriel Dreiercker. Tempelvorsteher ist *Irian Eiskristall*, dem seine Tochter, die Geweihte *Zelda*, hilfreich zur Seite steht. Sie bieten glücklosen Jägern ein Obdach, wenn sie zum Schutz vor dem strengen Svelltländer Winter eine Bleibe benötigen. Im Inneren des Tempels steht die fast lebensgroße Holzstatue eines Braunbären mit annähernd menschlichem Kopf. In den Händen hält sie den Speer des Heiligen Firungald aus Lowangen, der der Legende nach im Jahr 1008 BF nackt die Eiszinnen überquerte.

Lowangen im Spiel

Die Stadt Lowangen kann auf eine bewegte Geschichte zurückblicken. Noch immer leidet der Stolz der Lowanger auf Grund der bitteren Niederlage gegen die Heere der Schwarzpelze. Doch um die Versorgung der Stadt und deren Bewohner nicht zu gefährden, arrangiert man sich widerwillig mit den Orkstämmen der Region. Jeder Lowanger glaubt fest, dass es eines Tages gelingen wird, die Orks wieder aus dem Svelltland zu vertreiben. Zu diesem Zweck sind die Stadtoberen stets bemüht, Reiseberichte und Informationen über die Schwarzpelze zusammenzutragen.

Die Bürger Lowangens, deren Angehörige sich aus verschiedenen Völkern und Kulturkreisen zusammensetzen, leben als Nachbarn einträchtig nebeneinander. Ihnen gemeinsam ist die Abneigung und Furcht gegenüber den verschiedenen Volksgruppen der Orks. Seit dem Verrat der Tjolmarar Zwerge zu Beginn des Orkenfeldzugs und dem hinterhältigen Angriff der Finsterzwerge auf die Erzminen werden fremde Angroschim misstrauisch beobachtet.

Lowangen ist auch weiterhin ein Knotenpunkt des Handels per Schiff und Tross mit dem Mittelreich, dem Orkland, Andergast, Tiefhusen, Riva und dem hohen Norden. Viele Händler, Schiffe und Fuhrleute schließen sich zu Reisegemeinschaften zusammen und heuern tatkräftige Abenteurer als Begleiter an. Reisende im Svelltland finden in der Stadt eine sichere Unterkunft und können ihre Ausrüstung und Vorräte ergänzen. Die Erzeugnisse der Lowanger Bürgerschaft, insbesondere die Handwerksprodukte, sind eine Reise wert. Insbesondere für gefährliche Abenteuerreisen ins Orkland bietet sich Lowangen auf Grund der Möglichkeit, sich bei den Akademien, Tempeln und Krämern mit dem Notwendigsten zu versorgen, als Ausgangpunkt an.

Handelshäuser, Akademien und Tempel bieten ebenso für Abenteurer Forschungsaufträge in die bisher wenig bereisten Regionen im Orkland und hohen Norden an. Weiterhin besteht für mutige Recken die Möglichkeit, von Oberst Otho Urdorf von Svalltingen-Bispelquell angeheuert zu werden, um *Renos wildem Haufen* Informationen zu überbringen.

Auf Grund der Vorkommnisse der letzten Jahre herrscht im Gildenrat großes Misstrauen untereinander, sodass sich die Vertreter der Zünfte und Gilden über anstehende Entscheidungen meist uneinig sind. Die amtierende Gildenratsvorsitzende *Dimiona Anjuhal* aus der zurzeit bestimmenden Kürschner-Zunft ist bei vielen Mitgliedern unbeliebt und gefürchtet. Insbesondere ihre offene Opposition gegenüber den Stadtsekretären hat ihr wenig Sympathien eingebracht.

Ehrgeizige Mitglieder aus der Gilde der Kaufleute versuchen heimlich, wagemutige Abenteurergruppen anzuheuern, um die Tributzahlungen auf dem Weg nach Khezzara abfangen und heimlich zurück in die Stadt schaffen zu lassen.

Der Lowanger **Boronsanger** (G1, 2) wurde schon vor langer Zeit außerhalb der Stadtmauern an der Straße nach Finsternanger errichtet. Dass er sich vor den Toren Lowangens befindet, ist dem Umstand geschuldet, dass es auf der Svelltinsel nicht ausreichend Platz für eine Anlage dieser Größe gab. Der Anger liegt mitten im Wald und besitzt den Grundriss eines Boronrads, dessen Speichen durch die mit Kies bestreuten Hauptwege gebildet werden. Von einer einfachen, etwa einen Schritt hohen Palisade umgeben, befinden sich auf dem Areal ein Golgari- und ein Marbo-Schrein. Während ältere Grabstätten – insbesondere diejenigen bekannter und wohlhabender Lowanger Familien – zumeist aus edlem Stein erbaut und üppig verziert sind, sind jüngere Gräber, die während und nach dem Orkensturm errichtet wurden, wesentlich einfacher gestaltet und mehrheitlich aus Holz gefertigt.

Im Weiler **Stutenbruch** befindet sich mit dem **Gestüt Eydal** (Q/R4/5, 57) die berühmte Svellttaler Pferdezucht, die vor rund 400 Jahren in Eydal gegründet wurde. Ein Erlass verfügt, dass die wertvollen Pferde unverzüglich in die Stadt zu bringen sind, wenn Gefahr im Verzug ist. Die Kaltblüter des Gestüts gelten als besonders ausdauernd und vielseitig.

Königsstadt Tiefhusen

Tiefhusen für den eiligen Leser
Einwohner: um 2.250 (davon 10% Orks)
Herrschaft / Politik: König Arion III. von Westak-Tiefhusen, Hauptmann Shadur Orrn, Statthalter für Morak Mardugh
Garnisonen: 20 königliche Leibgardisten, 50 Khurkach der Rorwhed-Orks
Tempel: **Rahja, Hesinde,** Firun, Boron, Travia, Phex-Tempel (geheim), Tairach (früher Rondra)
Wichtige Gasthöfe / Schänken: Herberge *Nordlicht* (Q5/P5/S20), Herberge *Firuns Gruß* (Q3/P6/S25), Gaststätte *Goldschatz* (Q8/P10/S10), Schänke *Dolch und Schwert* (Q3/P4), Schänke *Zum Entenschnabel* (Q6/P4), Schänke *Zum Silberfuchs* (Q4/P4)
Besonderheiten: Ruinen der Feste Roremund, Königsfamilie von Westak-Tiefhusen, Zusammenleben von Menschen und Schwarzpelzen, großer Pelz- und Viehmarkt, Elfenbeinmarkt
Wichtige Händler: Königliches Handelskontor
Stimmung in der Stadt: Dank der Besonnenheit des Königs herrscht mit den orkischen Besatzern ein reger Warenverkehr und ein nicht ausgesprochener Waffenstillstand; die Kulturen beider Völker mischen sich in Ansätzen.

»Tiefhusen, die Stadt, wo sich Svellt und Ror vereinigen, lässt den Glanz der alten Tage vermissen. Die Zeit wird kommen, wo die Menschen zu Schwert und Schild greifen, um sich der orkischen Besatzer zu entledigen, auf dass wieder die Fahne der Könige Tiefhusens über den Zinnen wehe.«
—Oberst Otho Urdorf von Svalltingen Bispelquell, Botschafter Kaiser Renos, 1025 BF

Mit inzwischen etwa 2.250 Einwohnern ist Tiefhusen eine Stadt, die hier im Svelltland nur Lowangen und Riva in der Größe nachsteht. Die Stadt liegt auf einer natürlichen Anhebung am Zufluss des Ror in den Svellt. Hohe Dämme schützen Stadt und Umland vor den Hochwassern der Flüsse. Die Gründer Tiefhusens orientierten sich bei der Stadtplanung an den Städten des Raulschen Reiches, dabei stand ausreichend Baugrund zur Verfügung, um großzügige Straßen, Gärten und Plätze anzulegen. Solide Fachwerkhäuser und vornehme Stadtvillen prägten das Stadtbild bis zum Orkensturm. Die Einwohner waren darauf bedacht, ihre Stadt als Juwels des Svelltlandes erscheinen zu lassen. Inzwischen werden die neuen Häuser aus schlichtem Holz gezimmert und die Gassen verkommen zum Unwillen des Königs langsam zur Kloake.

Mit Tempeln der Hesinde, des Firun, des Boron, der Travia und der Rahja, von denen ersterer und letzterer von hoher Bedeutsamkeit für ihre jeweiligen Kulte sind, besitzt die Stadt im Gegensatz zu den kleinen Ansiedlungen wie **Ansvell** und **Svellmja** ein geradezu unerhörtes 'großstädtisches Flair'. Der Tempel der Rondra wurde nach dem Tod der letzten Geweihten **Odelinde Radker** nicht neu besetzt. Die tapfere Dienerin Rondras gilt bei der Jugend Tiefhusens fast schon als Lokalheilige, denn sie starb im Kampf gegen eine Übermacht Orks, als sie zu verhindern trachtete, dass die Statue der Rondra vom Sockel gerissen und gen Orkland abtransportiert wurde.

Historischer Überblick
Um 395 BF: Gründung der Stadt Roremund
595 BF: Die Feste und Stadt Roremund werden von den Orks erobert und **geschleift,** die meisten Einwohner fallen dem Massaker anheim; seither spukt es in den Ruinen der Feste.
645 BF: Gründung Tiefhusens, Radher Westak ruft sich zum König aus.
653 BF: Unter Radhers Tochter Irina beteiligt sich Tiefhusen an der Gründung des Svelltschen Städtebundes
762 BF: Königin Miona II. bringt von einem Jagdausflug ins Orkland einen wundersamen Vogel mit, dessen Eier heilende Fähigkeiten besaßen.
812 BF: König Alarich führt das Heer des Svelltischen Städtebundes erfolgreich gegen marodierende Schwarzpelze an und treibt die Orks ins Orkland zurück.
993 BF: Unterhändler von König Arion III. verhandeln in Gareth mit den Gesandten von Kaiser Reto über ein Abkommen. Der Tod des Kaisers führt zum abrupten Ende der Verhandlungen.
Ende Peraine 1010 BF: Beginn des Orkensturms.
2. Rahja 1010 BF: Nach kurzer Belagerung brechen die Orks mit Hilfe von zwergischen Katapulten ein Loch in die Stadtmauer. Viele Bürger fliehen auf die königliche Burg, während die Schwarzpelze die Stadt plündern.
Mitte Rahja 1010 BF: König Arion III. von Westak-Tiefhusen kapituliert, erreicht jedoch mit der Zusage von hohen Tributzahlungen, dass die Bevölkerung verschont wird. Ein Teil seiner Stadtgarde kann sich absetzen und schließt sich unter dem ehemaligen Leutnant Otho Urdorf der Armee Kaiser Renos an. Tiefhusen jedoch steht von nun an unter orkischer Besatzung.
Ende Rahja 1010 BF: Die alte Rondra-Geweihte Odelinde Radker fällt bei dem Versuch, die Entweihung ihres Tempels zu verhindern.
1011 BF: Tiefhusen gerät unter den Einfluss der Rorwhed-Orks. Mardugh Orkhan setzt von Rorkvell aus Statthalter ein, die die Tributzahlungen in seinem Sinne überwachen.
1017 BF: Prinzessin Morgwyn wird von den Nachtwandlern im Alter von fünf Jahren entführt.
Effeerd 1022 BF: Raub des Levthansbandes aus dem Rahja-Tempels
1028 BF: Unterhäuptling Shardur Orrn besiegt den alten Hauptmann T´Rrahgh im Zweikampf und lässt am Tjolmarer Tor ein orkisches Holzkastell errichten.

Das Leben mit den Orkbesatzern ist längst zum Alltag geworden. Allerdings sind die Schwarzpelze keine ausdauernde Besatzungsmacht, und kaum ein Häuptling kann seine Krieger stetiger, nicht nachlassender Disziplin unterwerfen. Seit dem Orkensturm ist mehr als eine volle Orkgeneration ins Land gegangen, und wer bereits unter menschlicher Zivilisation aufgewachsen ist, kann kaum als echter

wilder Ork bezeichnet werden. So verwundert es nicht, dass sich einige Orks in der Stadt angesiedelt haben und mit ihren menschlichen Nachbarn Handel treiben. Mischehen zwischen Orkmannen und Menschenfrauen sind eher die Ausnahme, da die Ork-Priester keine Verwässerung des Orkblutes wünschen. Die Menschen Tiefhusens lehnen die unter Orks übliche Sklaverei ab. Teile der Burg dienten den Orkkriegern früher als Behausung. Der neue orkische Kommandant **Shadur Orrn** ließ nahe des Tjolmarer Tors auf den Ruinen eines ausgebrannten Stadthauses ein Holzkastell errichten , wo er und seine Krieger untergekommen sind. Von hier aus organisieren die Schwarzpelze ihre Patrouillen und Zollwachen. Der Rondra-Tempel wurde geschändet und in einen Tairach-Tempel umgeweiht. Der Tempel wird von einem Schamanen und seinem Schüler verwaltet. Die anderen Häuser der Zwölfgötter blieben allerdings unangetastet. Dies beruht teils auf Bemühungen der Geweihten, dem Schutz der Götter oder kluger Überlegung der Orken: Sie haben kein Interesse, die Glatthäute zu ihren Göttern zu bekehren, da die Menschen in ihren Augen unwürdig sind, die orkischen Götter zu verehren. Alleine die Priesterschaft des Praios' und der Rondra gelten bei den Orks als wahre Gegner und Bedrohung. Belässt man die restlichen Tempel, wie sie sind, hält man zugleich die Bevölkerung relativ ruhig und zufrieden – eine Strategie Mardugh Orkhans, die sich in Tiefhusen tatsächlich ausgezahlt hat. Bisher hat Morak Mardugh, der neue Häuptling der Rorwhed-Orks und Oberherr der Stadt, keine Befehle gegeben, die etwas an dieser Vorgehensweise ändern würden.

Ungeahnte schriftliche und künstlerische Schätze, an denen die Orks einfach kein Interesse haben, liegen in den Kellern des Hesinde-Tempels verborgen. Der Rahja-Tempel gilt nach wie vor als einer der bedeutendsten des Kultes – auch wenn die Tiefhusener den Geweihten bisweilen hinter vorgehaltener Hand vorwerfen, dass sie schon Orks im Tempel willkommen geheißen haben. Im Folgenden werden die wichtigsten Gebäude beschrieben.

Der König von Tiefhusen konnte den neuen orkischen Stadtkommandanten überzeugen, dass eine vollständige Wiederherstellung der städtischen Bausubstanz den Handel beleben würde, so dass **Zolleinnahmen** für die Schwarzpelze künftig steigen würden. Die Königsfamilie genießt bei den Bewohnern der Güter und Höfe rund um Tiefhusen, deren landwirtschaftliche Erzeugnisse die Versorgung der Stadt sichern, trotz der Besetzung hohes Ansehen. Auf dem tiefhusener Marktplatz bieten die Umländer wöchentlich ihre Erzeugnisse an. Die Königlich Tiefhusener Handelskompagnie müht sich durch Absprachen, Preisbindungen und Verträge, den tiefhusener Außenhandel mit den menschlichen Siedlungen im Svelltland zu dominieren.

Geweihte Häuser

Der **Boron-Tempel (1)**, ein großes, mit dunkelgrauem Schiefer verkleidetes Gebäude, steht nördlich der Rormündung außerhalb der Stadt. Geleitet wird er nun schon seit mehr als dreißig Jahren von *Bruder Harad*, einem hageren, hoch aufgeschossenen Mann mit wachsbleicher Haut. Die Kapuze seines Gewandes trägt er weit ins Gesicht gezogen, seine Augen sitzen so tief in den Höhlen, dass man sein Antlitz schon leicht mit dem eines Totenschädels verwechseln kann. Der tiefhusener Totenritus ist von eigener Art: Wer genügend Gold besitzt, kann sich innerhalb der Tempelmauern eine Grabstatt erkaufen. Die Leichname der übrigen werden auf ein kleines Floß gelegt und unter Gebeten und Gesängen dem Strom anvertraut.

Bruder Harad, vor dem sich viele Orks fürchten, hat das Mädchen Ludmilla als Novizin bei sich aufgenommen.

Der **Hesinde-Tempel (2)** zu Tiefhusen hat unter der aventurischen Gelehrtenschaft einen hervorragenden Ruf, da Forschung und Lehre hier große Freiheiten genießen, die in anderen Regionen weniger denkbar wären. Im Inneren des siebeneckigen Gebäudes, einer architektonischen Meisterleistung, war jedoch nicht alles eitel Sonnenschein. Vor einiger Zeit gipfelte die Rivalität zwischen der Hohen Lehrmeisterin *Tersana Godal* und ihrem Bibliothekar *Lokratz Faldem* darin, dass Letzterer bei einem 'Unfall' ums Leben kam und die Tempelvorsteherin zur Untersuchung dieser Geschehnisse nach Kuslik abberufen wurde. Hohe Lehrmeisterin des Tempels ist inzwischen die knapp über fünfzig Jahre zählende Moha *Aressia* (siehe Seite 161), durch die sich der Ruf der im Hesindehaus eingerichteten Malschule weit über das Svelltland hinaus verbreitet hat. Innerhalb der Tempelmauern wird der Kristall der elementaren Wandlungen, ein heiliges Artefakt der Kirche, aufbewahrt (siehe **WdG 86**). In der Haupthalle des Hauses hängt ein großes Bild, dessen Leinwand eine tote Senke zeigt. Der Legende zufolge soll das Bild vom Halbgott Xeledon, dem Sohn Hesindes stammen und früher ein entlegenes Tal, ein von Grolmen bewohntes Tal gezeigt haben. (Weitere Informationen zum Hesinde-Tempel finden sich in den Abenteuern **Xeledons Rache**, S. 9f und **Das Vergessene Volk**, S. 23f.)

Direkt gegenüber vom Hesinde-Tempel steht der **Firun-Tempel (3)**, das Haus des Jagdgottes. Geweihte, die dem Tempel angehörten, kehrten jedoch einer nach dem anderen von Jagdausflügen nicht zurück. Ob sie von Orks getötet wurden oder einer Vision folgen, ist in Tiefhusen unbekannt. Waldläufer, die den Tempel besuchen, sind es gewohnt, alleine ihren Gott um Jagdglück zu bitten, und hinterlassen kleine Gaben oder kümmern sich um das Gebäude. In unregelmäßigen Abständen kümmert sich *Riva Salmfang* (siehe Seite 165), die Hochgeweihte des Firun zu Lowangen, um das verlassene Gebäude.

Am Weg zur Burg hinauf steht einsam der ehemalige Rondra-Tempel Tiefhusens, der nach der Kapitulation durch die Königlich-Tiefhusener Garde zu einem **Tairach-Tempel (4)** umgewandelt wurde. Dass das die uralte Geweihte *Odelinde* nicht ohne Gegenwehr geschehen ließ, ist selbstverständlich, kostete die alte Kämpin aber auch ihr Leben. Seither verehren sie die Tiefhusener als Märtyrerin, ja fast als Heilige, die dereinst von Rondra zu ihnen zurückgesandt werden soll, um den Befreiungskampf anzuführen.

Der blutige Halbmond Tairachs starrt den Betrachter von allen Wänden her an. Es wird gar gemunkelt, dass das Skelett der Odelinde sich noch irgendwo im Tairach-Tempel befinde, um *Zarrach*, dem Priester des Blutgötzen, als Wache zu dienen. Helden, die Odelindes Tod rächen wollen, sollten daran denken, dass sie einer Übermacht von Orks gegenüber stehen, die sich mit Repressalien gegen die Bewohner der Stadt revanchieren würden. Die Orks sind die Besatzer, und wer den niedergerissenen Tempel wieder aufrichten möchte, muss zunächst die Schwarzpelze aus der Stadt vertreiben. Kronprinz Darian hat insgeheim gelobt, den Rondra-Tempel während seiner Regentschaft wieder aufzubauen und die Diener der Orkgötzen zu erschlagen.

Das Haus der **Travia (5)** steht direkt am Lowanger Tor, und seit der Orkbesatzung kümmern sich die Geweihten um viele Flüchtlinge und Vertriebene, denen sie in der Stadt zu notdürftigen Unterkünften verholfen oder an Familien als Arbeitskräfte vermittelt haben. *Vater Halman und Mutter Birsel* nehmen sich stets Zeit für die Sorgen und Ängste der Gläubigen ihrer Heimatstatt. Reisende, die im Gotteshaus eine einfache warme Mahlzeit genießen, werden dazu angehalten, ausschweifend von ihren Erlebnissen zu erzählen. Novizin Fiara, eine halbelfische Waise, die von den Geweihten gefunden und als eigene Tochter aufgezogen wurde, ist bald soweit, die Weihe ihrer Göttin zu empfangen. Sie kümmert sich liebevoll um den Gemüsegarten und die heiligen Gänse.

Geht man die Fuhrmannsstiege vom Marktplatz aus entlang in Richtung Süden, trifft man auf den **Rahja-Tempel (6)**. Das imposante Gebäude liegt inmitten eines wohlgepflegten Parks. Fünf Geweihte kümmern sich um das Wohl der Gläubigen. Bemerkenswert sind die Weinstöcke im Tempelgarten. Sie tragen das ganze Jahr keine Früchte, nur im Rahjamond biegen sie sich regelrecht vor Trauben. Werden die Rebstöcke abgeerntet, sind sie am folgenden Tag auf wundersame Weise wieder mit dicken, prächtigen Weinbeeren behangen. Es ist das Geheimnis des Tempels und der Hochgeweihten *Alimee* (siehe Seite 161), wie aus den Beeren der heilige Tharf gekeltert wird. Der im Vorjahr gekelterte geweihte Wein wird dann jedem Besucher zum Beginn

des Rahjafestes ausgeschenkt. Schwarzpelze, die einen Krug Wein aus dem Tempel beschlagnahmt hatten, klagten am nächsten Morgen über starke Kopf- und Magenschmerzen. In der Tempelhalle, dem Allerheiligsten, symbolisiert die Statue der 'Gefesselten Rahja' die rauschhafte Selbstaufgabe in der Ekstase der Göttin. Die steinernen Hände der Göttin sind mit dem *Levthansband* (182 A) gefesselt. Neben der Statue ist das heilige Wasser der Rahja das Herz des Tempels. Das Wasser ist geweiht und befreit die Geweihten bei ihrem täglichen Bad von Blessuren und Krankheiten. Im Abenteuer **Das Levthansband**, S. 22f., wird der Rahja-Tempel ausführlich beschrieben.

Stadtrundgang

Ariona Silbertau, eine Auelfe, verkauft in ihrem **Kräuterladen (8)** schon seit Jahrzehnten die selbstgesammelten Kräuter und Pflanzenprodukte. Ursprüngliche Vertreter dieser Art würden sie vermutlich als recht *badoc* bezeichnen, für die Tiefhusener ist sie immer noch rätselhaft und elfisch genug. Sie weiß über die Umgebung Bescheid und kann Reisenden hilfreiche Angaben zu den orkischen Bewohnern von Rorkvell, den Elfen des Svelltlandes oder dem Weg am Ror entlang machen.

Der etwa fünfzigjährige *Arion von Westak-Tiefhusen* lebt noch als König auf **Burg Tiefhusen (10)**, doch von seiner einst weithin bekannten Leibgarde haben ihm die Orken gerade einmal zwanzig Männer und Frauen gelassen – die Bewachung der Stadt und das Eintreiben der Zölle wird heutzutage von Orktruppen übernommen. Die einzige Handelsquelle, die das Tiefhusener Königshaus nun noch besitzt, ist sein **Handelskontor (20)**. Inzwischen haben sich die orkischen Besatzer aus der Burg zurückgezogen und dem König und seiner Familie das Gemäuer wieder überlassen. Aus den Gewinnen des Handelskontors hat der König in einer Kaverne unter der Burg ein Arsenal anlegen lassen, um im Kriegsfall bis zu 200 Mann bewaffnen zu können. Viele Angehörige seiner ehemaligen Leibwache sind nun Angestellte des Handelskontors und bewachen die Fuhrwerke und Schiffe des Handelshauses. Königin Daria, die einem nordmärkischen Adelsgeschlecht entstammt, hat die Burg nach dem Abzug der Orks wieder herrichten lassen, um ihren zukünftigen Enkelkindern eine geordnete Heimstatt zu bieten.

Auf der kleinen Insel in der Rormündung in den Svellt findet sich die **Ruine der Feste Roremund (11)**, die die Orks im Jahre 595 BF erstürmt und verwüstet haben. Bei dem Massaker unter der Bevölkerung dieses ersten Orkensturms wurden fast alle Bewohner dahingeschlachtet, und man sagt, ihre Seelen spuken noch immer auf der Insel. (182 B)

In der **Tiefhusener Markthalle (16)** findet der Pelzmarkt statt. Hier werden Pelze im großen Maßstab gehandelt. In der Zeit von Ingerimm bis Efferd finden vierzehntägig Auktionen statt, in denen die kostbaren Felle an den Meistbietenden verkauft werden. Im Mond des Schmiedegottes werden dann die weichen, dichten und besonders wertvollen Winterpelze, die die Jäger in der kalten Jahreszeit erbeutet haben, versteigert. Während des Pelzmarktes strömen viele Händler und Waldläufer aus fernen Landen nach Tiefhusen, um Handel zu treiben. Die Orks beteiligen sich inzwischen rege am Geschäft mit den Pelzen.

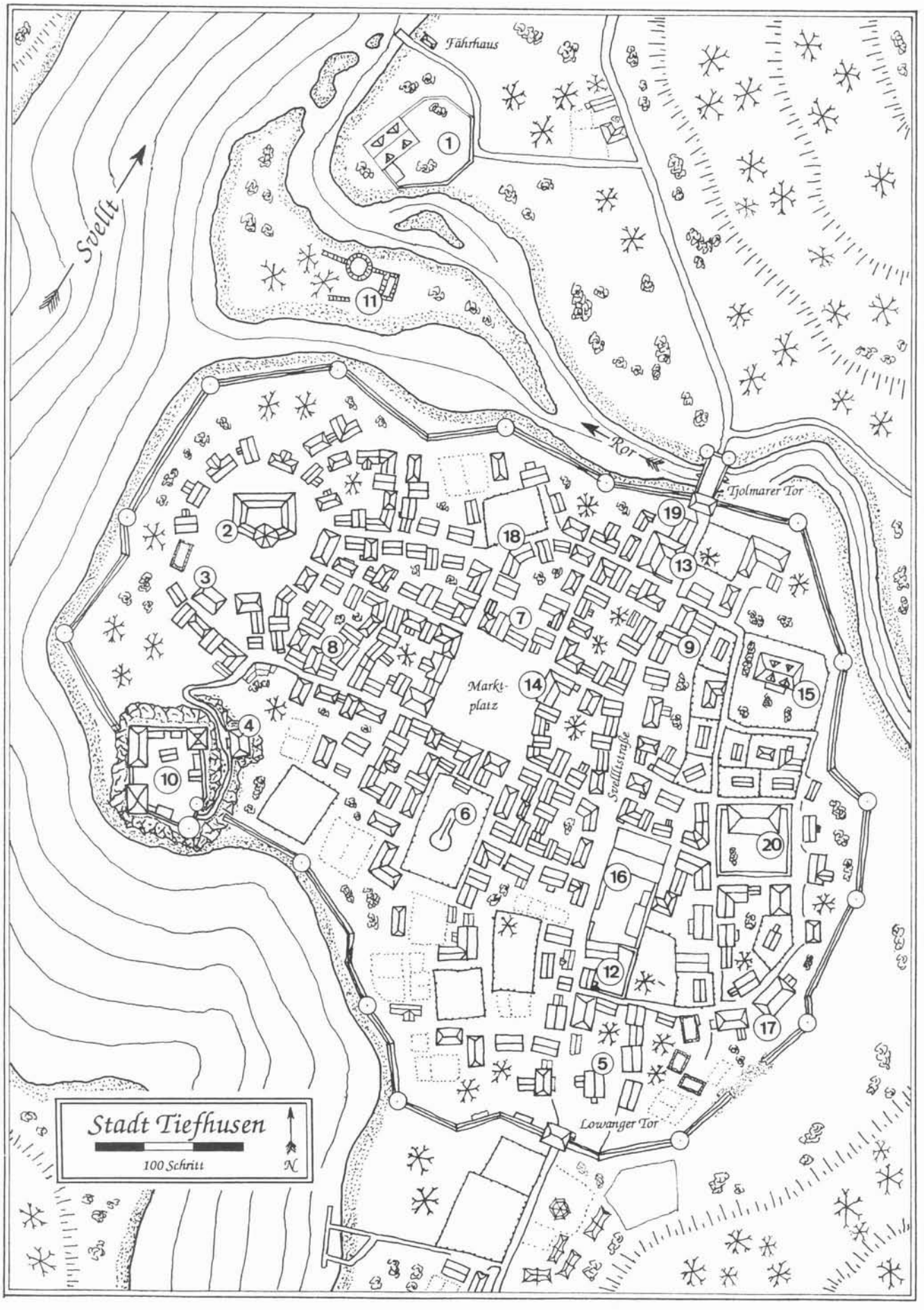
Während des Pelzmarktes handeln insbesondere die Schwarzpelze mit riesigen Stoßzähnen und Klauen, gelten sie doch als Symbole der Macht und Manneskraft. Aus diesem Grund gilt Tiefhusen als wichtigster Markt des Nordens für den Beinhandel. Selbst Gjalskerländer und Elfen des Eises besuchen mitunter den Markt.

In einem geheimen Keller des Handelskontors (20) verbirgt sich der Altarraum des **geheimen Phex-Tempels**. Nur wenige Eingeweihte wissen von der Existenz dieses Tempels, da sich die Geweihten des Tempels seit dem Orkensturm darauf spezialisiert haben, die Besatzer um ihre wertvolle Habe zu erleichtern. Die zwei Geweihten, Angestellte des Kontors, bemühen sich ferner, den Sternenregen zu deuten und die gefallenen Schätze aus den Händen der Orks und anderer Ungläubiger zu bergen.

Tiefhusen im Spiel

Die Stadt Tiefhusen liegt im Zentrum des Svelltlandes. Von hier aus können Expeditionen ins Orkland und in den Hohen Norden geplant und organisiert werden. Auftraggeber können sowohl die Geweihten und Stadtoberen als auch die ansässigen Orks sein. Der orkische Hauptmann Shadur Orrn befürchtet, dass andere Orksippen Einfluss auf sein Herrschaftsgebiet ausüben wollen, und verlangt insbesondere von orkischen Reisenden ausführliche Berichte. In Tiefhusen leben Menschen und Orks Seite an Seite. Man liebt sich zwar nicht, aber redet und handelt miteinander. Der König von Tiefhusen unterhält geheime Kontakte zu den anderen Städten des Svelltlandes und zu Renos wilder Bande. Für die Übermittlung von Nachrichten ist er auf erfahrene Abenteurer, Händler oder Jäger angewiesen.

Gerade zur Zeit des Pelzmarkts kann es unter den Händlern sehr rau werden, sodass sie nicht nur für den Handelsweg Bedeckung benötigen. Kampferprobte Abenteurer werden daher von den reichen Pelzhändlern gerne zum Schutz der eigenen Person und der wertvollen Fracht angeheuert.


Fährhaus
Svellt
Ror
Tjolmarer Tor
Lowanger Tor
Markt-
platz
Svellstraße
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
Stadt Tiefhusen
100 Schritt
N

Übersicht Stadtplan Tiefhusen

Nr	Etablissement	B	Q	P	S	Eigentümer
1	Boron-Tempel	2				
2	Hesinde-Tempel	5				
3	Firun-Tempel	1				
4	Tairach-Tempel	2				
5	Travia-Tempel	3				
6	Rahja-Tempel	5				
7	Schänke *Zum Entenschnabel*	1	6	4		Ame Graks, Treffpunkt der Flussschiffer, viele Biersorten
8	Kräuterladen	1	7	5		Ariona Silbertau
9	Barbier	2	1	3		Rupert Hasam
10	Burg Tiefhusen	50				Königsfamilie
11	Ruine der Feste Roremund	?				
12	Herberge *Firuns Gruß*	6	3	6	25	Vitus Gelringer, Unterkunft der Fuhrleute, schmackhaftes Essen, Wildspezialitäten
13	Hufschmied	5	4	6		Tjall Hövenson
14	Waffenhändlerin	3	5	8		Runhild Hermertal
15	Pelzhändler	5	6	8		Rogald Gemebsen
16	Markthalle / Pelzmarkt					
17	Gasthaus *Goldschatz*	6	8	10	10	Selinde Wieland, das beste Gasthaus in der Stadt,
18	Herberge *Nordlicht*	4	5	5	20	Maline & Elira Melchers, saubere Betten und hervorragende Eintöpfe und Aufgesetzte
19	Schänke *Dolch & Schwert*	2	3	4		Grasberg Kendrarer, viele Orks und üble Spielhölle
20	Kgl. Tiefhusener Handelskompagnie					
21	Phex-Tempel (geheim)	2				
22	Holzkastell	50				Shadur Orrn
23	Schänke *Zum Silberfuchs*	2	4	4		Zirrbald und Selene Rauknecht; große Getränkeauswahl, gesellige Stimmung, viele Orklandreisende
24	Lagerhaus *Zur verstimmten Laute*	2	6	5		Alrik Joborn

Tjolmar - die Alte Stadt

Tjolmar für den eiligen Leser
Einwohner: um 1.400 (davon 5% Zwerge)
Herrschaft / Politik: Magistrat, Friedensabkommen mit den Orks
Garnisonen: 20 Stadtbüttel, 10 Ork- sowie 10 Zwergenkrieger in den beiden Brückenfestungen
Tempel: **Angrosch/Ingerimm**, Firun, Ifirn, Rahja
Wichtige Gasthöfe / Schänken: Gasthaus *Tralloper Riese* (Q6/P9/S20), Gasthaus *Tjolmarer Hof* (Q5/P5/S20), Taverne *Brückenwacht* (Q5/P3), Taverne *Bierbart* (Q3/P4)
Besonderheiten: viele Pfahlbauten, uralte Zwergenbrücke mit zwei Rampenfesten, Stollen unter der Stadt
Stimmung in der Stadt: Zwischen Menschen und Angroschim ist das Verhältnis immer noch gespannt. Fremden gegenüber ist man misstrauisch, man fühlt sich vergessen und missverstanden.

»Tjolmar ist eine alte Stadt der Angroshim, nicht der Menschen. Auch wenn die Thorwaler behaupten, Tjolmar vor fast anderthalb Jahrtausenden gegründet zu haben. Tjorlmarsch *ist der alte Name, 'Tor des Marschlandes'. Sie ist fast so alt wie die Stollen von Umrazim.«*
—Xenos von den Flammen zu seiner Gefährtin Ayalamone Silberstreif, 1015 BF

Historischer Überblick
um 2200 v.BF: Tjorlmarsch ist ein Vorposten Umrazims oder wird von überlebenden Zwergen der untergegangenen Binge gegründet
um 520 v.BF: Die erste menschliche Siedlung wird von Hjaldingern gegründet.
um 200 v.BF: Die hjaldingsche Siedlung gerät in Vergessenheit.
um 440 BF: Flüchtlinge aus dem Mittelreich siedeln in Tjolmar.
653 BF: Tjolmar begründet zusammen mit Lowangen und Tiefhusen den Städtebund.
1010 BF: Die Zwerge Tjolmars schließen ein Abkommen mit den Orks unter *Mardugh Orkhan*. Die Stadt wird im Orkensturm verschont, während die anderen Städte des Svellttals fallen.
Rahja 1010 BF: *Tjolmarer Henkersnacht.* Die Menschen nehmen Rache an den Zwergen, 16 Angroshim werden hingerichtet.
1015 BF: Der Eisgeode *Gandresch* versucht, die Pforten nach Umrazim zu öffnen, wird aber von *Xenos von den Flammen* und seinen Gefährten aufgehalten.

Tjolmar, die Alte Stadt, das Tor in die Marschlande: An der Stelle, an der der Svellt eine Schleife um das Vorgebirge des Firunswalls zieht, bevor er seinen Weg durch die Brinasker Marschen zum Golf von Riva antritt, liegt die älteste menschliche Siedlung des Svellttals. Schon lange bevor um 440 BF mittelländische Flüchtlinge eintrafen, siedelten hier um 520 vor BF die Hjaldinger. Doch auch sie waren nicht die Ersten: Anderthalb Jahrtausende vor ihnen gründeten hier die Angroschim vom Stamme Aboralms eine befestigte Siedlung – *Tjorlmarsch*, (rog.: 'Tor des Marschlandes'). Es ist unklar, ob Tjorlmarsch ein Vorposten der legendären Zwergenbinge Umrazim war oder von Überlebenden des Untergangs dieser Binge gegründet wurde. Allerdings

Das Goldauge von Umrazim und der Verrat von Tjolmar

Der Verrat der Zwerge von Tjolmar hatte einen hohen Preis und kam nicht so plötzlich, wie es den Anschein hatte. Tatsächlich hatten die Sippe der Aborlom in den Jahren vorher Kontakte mit der Sippe der Gravachai aus dem Stamm der Korogai gepflegt, vor allem mit dem damals noch jungen Gravesh-Priester Mardugh Orkhan. Der habgierige Sippenälteste *Angrik Sohn des Angrasch* war von der Idee besessen, die legendären Schätze Umrazims zu finden. Dem gerissenen Mardugh gelang es schließlich bei einem Vorstoß in eine vergessene Zwergenmine, das legendäre *Goldauge von Umrazim* (169 A) von den Tiefzwergen zu erlangen. Nichts Geringeres als dieses mächtige Artefakt war der Preis für den Verrat der Zwerge.

Doch auch die Verräter wurden verraten: Kaum, dass die Schwarzpelze die Zwergenbrücke passiert hatten und ihren Feldzug gegen das Svellttal begannen, stahl sich Angrik mit dem kostbaren Artefakt davon.

Die Zwerge Tjolmars

Die etwa 70 Köpfe zählende Sippe der *Aborlom* behaupten von sich, Nachfahren der Kinder Aboralms zu sein, den Herren Umrazims und Erbauern von Tjorlmarsch. In den Chroniken der Angroschim gelten diese als die Habgierigsten und Gotteslästerlichsten aller frühen Zwergenvölker, von dem Drachen Pyrdacor mit Hochmut und Gier verflucht (siehe **Angroschs Kinder**). Die Tjolmarer Aborlom preisen jedoch vor allem die Fertigkeiten ihrer Vorfahren als Handwerker und Künstler.

Bis 1010 BF führten die Aborlom ein angroschgefälliges Leben, galten als aufrecht und waren zudem Nutznießer des Wohlstandes im Städtebund. Doch das *Goldauge*, das schon Umrazim den Untergang brachte, führte auch sie zum Verrat. Da ihr Sippenältester bald darauf mit dem begehrten Artefakt verschwand, verloren die Aborlom durch ihren Verrat mehr als sie gewannen.

Trotz des Hasses der Menschen haben die Aborlom Tjolmar nicht verlassen. Das liegt zum einen in der Sturheit der Zwerge, sich von einem 'jungen Volk' nicht aus einer Stadt vertreiben zu lassen, die 'sie' gebaut haben, vor allem aber in dem Schutz, den sie durch die Schwarzpelze genießen: Mardugh Orkhan hat bereits 1010 BF deutlich gemacht, dass er weitere Vergehen gegen seine 'Bündnispartner' nicht duldet.

Die Angroschim leben unter ihresgleichen und wollen mit den Menschen wenig zu tun haben. Sie unterhalten einen eigenen Tempel, den sie dem Kult des Angrosch geweiht haben, ordnen sich nur halbherzig den Gesetzen der Stadt unter und zahlen ihre Abgaben unregelmäßig. Da sie jedoch einen Großteil der Tjolmarar Handwerker stellen und mit ihren Erzeugnissen die menschlichen Konkurrenten überflügeln, will man sie trotz aller Anfeindungen nicht vertreiben.

halten sich die Gerüchte, dass sich in den Stollen unter der Stadt ein Zugang nach Umrazim befinden soll.

Bei Tjolmar führt eine uralte Brücke über den Svellt, deren Ursprung den Zwergen zugeschrieben wird und die Teil eines Weges vom nördlichen Firunswall zu den Walbergen ist. Diese Brücke und ihre Erbauer waren es, die Tjolmar im Orkensturm einen zweifelhaften Ruhm einbrachten. Die Größe der Brücke war ideal, um das orkische Heer hier über den Svellt und in den Städtebund zu führen, mit zwei massiven Rampenfestungen an ihren Enden aber auch nur schwer zu erobern. Die Angroschim, die traditionell die Wacht über die Brücke hielten, gewährten jedoch dem von *Mardugh Orkhan* (siehe Seite 153) geführten Heer am 4. Rahja 1010 BF den Durchmarsch und erkauften der Stadt damit die Freiheit. Die Menschen nahmen den Zwergen den Verrat jedoch übel und in der *Tjolmarer Henkersnacht* Ende Rahja wurden sechzehn der achtzig Angroschim ermordet.

Allein die Protektion durch die orkischen Besatzer verhinderte weitere Eskalationen. Auch heute noch ist der Schutz, den die Zwerge durch die Gravachai des Rorwheds genießen, der einzige Garant für den fragilen Waffenstillstand zwischen den Völkern.

Herrschaft und Handel

Tjolmar muss weder Tribut zahlen noch Repressalien durch die Schwarzpelze fürchten. Die Stadt liegt im Herrschaftsgebiet der Gravachai des Rorwhed (siehe Seite 113), deren Gebiet allerdings am Svellt endet. Das jenseitige Ufer und die dortige Rampenfestung der Brücke ist in der Hand der Marrykai vom Hilval (siehe Seite 113), die sich jedoch um die Stadt selbst kaum kümmern.

Tjolmar wird nach wie vor von einem Magistrat regiert, der sich aus Geweihten, der Händlern und Handwerkern zusammensetzt. Großen Einfluss hat der Kupferhändler *Perdan Warfal* (182 D), der jedoch auf Grund seines Alters zurückgezogen lebt.

Nach dem Orkensturm drohten mit dem zum Erliegen kommenden Handel die Einkünfte der Stadt zu versiegen, und nur der Handel mit den benachbarten (und verhassten) Schwarzpelzen konnte Tjolmar vor dem Niedergang retten. Gehörte Tjolmar zu Zeiten des Städtebundes zu den ärmsten Städten der Region, war man später so arm wie alle anderen auch. Doch der Sternenregen des Jahres 1029 BF erweist sich auch für Tjolmar als Segen: Der Kontor des Handelshauses Stoerrebrandt in Riva versucht, unter anderem über die Tjolmar-Route Einfluss auf den Handel mit dem Sternengold zu nehmen, gerade weil Tjolmar von allen Tributzahlungen befreit ist. Schon erwachen im Magistrat lange vergessene Träume von einem Ausbau der Svellt-Straße bis hinauf zu der Stadt am Golf.

Stadtrundgang

»Steine über Wasser, gegründet in Erde, hinaufragend in Luft, gebaut von Angroschs Kindern, ist es nur das Eis, das sie dereinst zerstören wird.«
—Angram-Runen am mittleren Pfeiler der Zwergenbrücke (182 E)

Der schmale, kaum begangene *Orkpfad* aus dem Firunswall endet am linken Ufer des Svellts. Hier führt die uralte **Zwergenbrücke** über den Fluss in die mit einem Palisadenwall gesicherte Stadt. Die Rampen, die beidseitig zur Brücke hinaufführen, werden von trutzigen Festungen gesichert. Das linke Ufer ist in der Hand der Hilval-Orks, die für das Passieren der breiten Brücke Zölle erheben, während die gegenüberliegende Festung auf Weisung der Gravachai von zehn Zwergenkriegern bewacht wird.

Hinter der Brücke beginnt die **Unterstadt**. So gut wie alle Gebäude, die sich hier zwischen dem Ufer und der Svellt-Straße erstrecken, sind auf Pfählen errichtet worden und durch überdachte Stege miteinander verbunden. Diese Stege und kleinen Brücken bewahren die Tjolmarer davor, einen Großteil des Jahres durch knietiefen Schlamm waten zu müssen. Denn wenn sich das Schmelzwasser aus den Hochländern in die Ebenen und Marschen ergießt, tritt regelmäßig der Svellt über die Ufer und bedroht auch die Stadt Tjolmar: Jeden Frühling reißen die Fluten einen Teil der hölzernen Bauten ein und jeden Sommer bauen die Menschen ein Stück der Stadt wieder auf. Von Dach zu Dach spannt sich zudem Tauwerk wie ein gewaltiges Spinnennetz, das während des Hochwassers als Verkehrsnetz dient. In der Unterstadt liegt auch die Schänke ***Bierbart*** (Q3/P4).

Die **Altstadt** rund um die **Schmiedegasse** östlich des **Marktgevierts** bietet ein ganz anderes Bild. Obwohl sie nur wenige Schritt höher liegt, sind hier die meisten Gebäude aus dem Gestein des Firunswalls errichtet. Die niedrigen, breiten Türen, die schmalen Fenster und schweren Läden, die steilen Dächer und ihre Höhe von höchstens zwei Stockwerken, von denen sich das untere in die Erde hineinzukauern scheint, sind deutliche Zeichen zwergischer Bauweise. Hier

liegt auch die Taverne ***Brückenwacht*** **(Q5/P3)**, in der der Angroscho unter seinesgleichen ist.

Auf der höchsten Erhebung steht das **Magistrat**, mit drei Stockwerken der größte Bau der Stadt, in dem die Herren Tjolmars ihre Träume von Reichtum und Handel pflegen (182 E).

Nur zwei Gasthäuser haben den Rückgang der Reisenden und Händler überstanden: Der schlichte und traditionsreiche ***Tjolmarer Hof*** (Q5/P5/S20) in der Nähe des Südtores sowie das direkt am Marktgeviert gelegene Gasthaus ***Tralloper Riese*** (Q6/P9/S20), das von *Ola Marschelk* und ihrer Familie geleitet wird.

Das bekannteste Gotteshaus ist der **Angrosch-Tempel**, in dem die Zwerge ihren Gott verehren. Aber auch Menschen beten hier zu Ingerimm. Es hält sich der Glaube, dass, solange das Feuer des Tempels brennt, das Hochwasser Tjolmar nie zur Gänze wegspülen kann. Bis zu seinem Verschwinden war auch Mardugh Orkhan gelegentlich in dem Gotteshaus anzutreffen. Die beiden **Tempel von Firun und Ifirn** sind schlichte Gotteshäuser und werden von den Jägern und Fallenstellern der Region aufgesucht. Der vierte **Tempel** Tjolmars ist der **Rahja** geweiht. Er steht im Schatten des bedeutendsten Tempels von Tiefhusen (Seite 74f.), zumal die mürrischen Tjolmarer mit der heiteren Göttin wenig anfangen können. Die drei Geweihten halten sich deswegen auch überraschend bedeckt.

Die Stollen unter der Stadt

Da Tjolmar ursprünglich von Zwergen gegründet wurde und zum Teil auch heute noch von Angehörigen des Kleinen Volks bewohnt wird, verwundert es nicht, dass sich unter der Stadt ein Netz von Stollen und Höhlen erstreckt, das sich, so erzählt man sich, bis in den Firunswall erstrecken und eine geheime Pforte nach Umrazim bergen soll. Auch Hinterlassenschaften der ersten menschlichen Siedler, der Hjaldinger, sollen sich hier finden, doch der Mutige muss es wagen, sich Wühlschraten und Höhlendrachen sowie weiterem Ungetier zu stellen, das verborgen in den Untiefen hausen soll. Es hält sich zudem hartnäckig das Gerücht, dass die Flüchtlinge aus Umrazim manche ihrer Schätze unterwegs zurücklassen mussten.

1010 BF gelang es einigen Abenteurern, in den Kavernen unter der Stadt einen Kult des Namenlosen auszuheben (nachzuspielen im Computerspiel **Sternenschweif** aus dem Jahr 1994).

Offiziell ist kein Zugang zu den Stollen bekannt, aber manches von Angroschim bewohnte Haus soll in seinem Keller einen Eingang in die Unterwelt hüten. Auch der Angrosch-Tempel soll einen Zugang sein Eigen nennen. Ähnliches erzählt man sich über das Magistrat.

Tjolmar im Spiel

Auch wenn man es dem kleinen Flecken nicht direkt ansieht, blickt Tjolmar auf eine längere Geschichte zurück als jede andere Siedlung im Svellttal. Ebenso wie sich ihre Geschichte dem flüchtigen Blick verbirgt, sind ihre Geheimnisse verhehlt: Sie schlummern tief in Sumus Grund und sind so alt wie die Legenden der Angroschim – und einige vielleicht sogar noch älter.

Auf dem Weg nach Riva kann die Helden ihre Reise zu dem Tor in die Marschlande führen. Vielleicht beginnen die Helden aber auch hier, von Norden kommend, ihre Reise in das Svellttal. Die Zwergenbrücke ist der wichtigste Übergang über den Svellt im Norden des Landes, die Pforte in das Reich der Gravachai und der Weg in den Firunswall. Auch als Handelsposten, dessen Stern gerade beginnt wieder zu steigen, kann Tjolmar in Ihren Abenteuern eine Rolle spielen. Der tief sitzende Konflikt zwischen Mensch und Zwerg kann der Gegenstand vieler Abenteuer seien, in denen die Helden zwischen den verhärtenden Fronten vermitteln und die Wiederholung eines Ereignisses wie die Henkersnacht verhindern müssen.

Die Menschen Tjolmars sind mürrisch und wortkarg. Sie geben sich Fremden gegenüber sehr verschlossen, eine offenherzige Gastfreundschaft ist ihnen fremd. Die harten und langen Winter und die Überschwemmungen im Frühling haben sie abgehärtet, zudem sitzt der Verrat noch tief in der Seele der Tjolmarer. Ein menschlicher Held aus der Stadt wird nur langsam Vertrauen zu anderen fassen können und sollte in jedem Fall über den Nachteil *Vorurteile gegen Zwerge* verfügen.

Gashok

Einwohner: um 900 (etwa 10% Orks)
Herrschaft / Politik: Besatzung der Korogai-Orks
Garnisonen: 30 Khurkach
Tempel: Tairach, Phex (geheim). Den Menschen sind Götterdienste auf einem Feld vor der Stadt erlaubt.

Wichtige Gasthöfe / Schänken: Zum wilden Mann (Q5/P7/S12), *Bruzughs Saufhalle* (Q2/P1), *Sterntaler* (Q4/P5)
Besonderheiten: In der Stadt leben strenggläubige Dualisten, enttäuschte Ex-Dualisten, Huren, Gesetzlose, Orks und Halborks.
Stimmung in der Stadt: Zwischen Sittsamkeit, Zügellosigkeit und Gewalt herrscht ein äußerst explosives Klima.

Stadtgeschichte

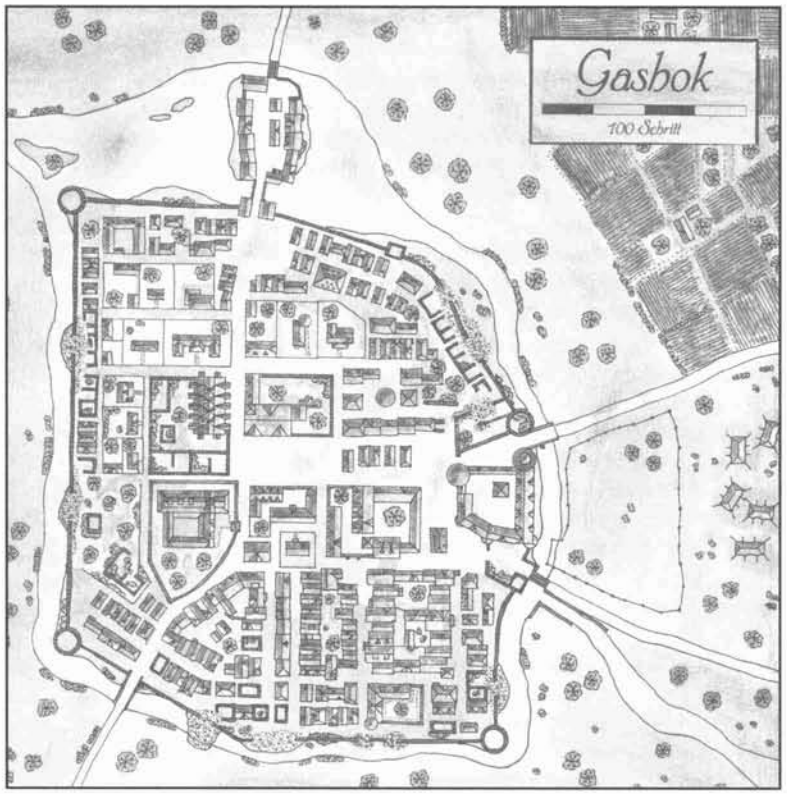
612 BF: *Durian Gashok* gründet einen Handelsposten am Kreuzungspunkt der Straßen *Donnerbach-Lowangen* und *Tralloppp-Tiefhusen-Riva*, der sich schnell zu einem wichtigen Warenumschlagsplatz entwickelt.
677 BF: Beitritt zum Svelltschen Städtebund.
753 BF: Der Stadtrat beschließt den Bau einer Wallanlage. Außerdem werden der Ausschank von Alkohol und 'jedwedes sittenwidrige Verhalten' verboten.
1010 BF: Ein Heer der Korogai zerstört mit zwergischen Geschützen die Mauer und erobert die Stadt. Sie verzichten auf die Vernichtung oder Versklavung der Bevölkerung, machen sie jedoch mit einer Besatzung tributpflichtig.
1016 BF: Die Durchführung von Götterdiensten auf einem Feld vor der Stadt wird gestattet.
Eff. 1030 BF: Nach einem Sumpfranzenüberfall wird die Ausbesserung der Stadtmauer mit Palisaden veranlasst.

Stadtrundgang

Seit dem Einfall der Orks hat sich das Bild der Stadt stark gewandelt. Wo es früher von sauberen Fachwerkhäusern der Dualisten geprägt wurde, entdeckt man heute Unrat und Verfall. Die notdürftig geflickte **Stadtmauer** (**179 B-F, 180 A-G**) mit ihren vier Toren ist von Unkraut überwuchert. Ähnlich schlecht steht es um das **alte Rathaus** und die Häuser der ehemals wohlhabenden Bürger im Norden der Stadt. Seit sich die Schwarzpelze darin einnisteten, verkommen sie zusehends, da Instandsetzungen durch Sklaven die Ausnahme bilden.
Schlimm steht es um die verwaisten Tempel der Stadt, die im Zuge der Eroberung geschleift und geschändet wurden. Die **Halle der Finsternis**, der einstige Boron-Tempel, ist vernagelt und wird bewacht. Das Betreten ist streng verboten (**179 C**). Von der gegenüberliegenden **Halle des Lichts**, dem ehemaligen Praios-Tempel, steht nur noch das baufällige Haupthaus. Im früheren **Phex-Tempel** wurde inzwischen die Schänke ***Sterntaler*** eingerichtet, die ihren Namen einem Einschlag während des Sternenregens im Efferd 1029 BF verdankt. Hin und wieder behauptet einer der zumeist menschlichen Gäste von *Balthamos Gutacker*, im Giebelfenster eine silberne Flamme gesehen zu haben (**179 D**). So schlecht es um die Tempel der Zwölfe bestellt ist, so sehr erfreut sich der **Ritualplatz des Tairach** wachsenden Zulaufs. Die Orks haben nichts gegen die Anwesenheit von Menschen bei den blutigen Ritualen, solange sie ihren Platz in der Weltordnung kennen. Bei den Konvertiten handelt es sich meist um Opportunisten, die sich Vorteile bei den Besatzern erhoffen.
Womöglich einzigartig ist ***Bruzughs Saufhalle***, eine echte Ork-Spelunke. *Bruzugh*, der Wirt, ist der wohl fetteste Ork des Svelltlandes. Seine Vorstellung von Behaglichkeit ist beschränkt auf monatlich frische Streu auf dem Boden und Ausschank in wirklich großen Krügen. Neben dem selbstgebrauten *Schädelmalmer*, einem kräftig-bitteren Bier, das leicht nach Blut schmeckt, serviert er vor allem orkische Spezialitäten wie Blutsuppe oder lebende Maden. Das einzige Gasthaus des Orts ist der ***Wilde Mann*** direkt am Marktplatz. Nach wie vor dient die Schänke als Treffpunkt der Gashoker, um Neuigkeiten aus aller Welt zu erfahren. Auch hier kümmert man sich nicht mehr um das Alkoholverbot und braut selbst ein dünnes Bier.
Sogar über ein Bordell, die ***Rote Laterne***, verfügt die Stadt inzwischen. Vor allem in den Wintermonaten, wenn wandernde Orksippen ihr **Zeltlager** vor den Osttoren aufschlagen, erfreut es sich großen Zulaufs.

Zwischen Sittsamkeit und Zügellosigkeit

Der marode Zustand der Stadt spiegelt sich auch in ihren Bewohnern wieder. Da sich die neuen Herren wenig um das Treiben der Menschen kümmern, hat Gashok, einst Inbegriff dualistischer Sittsamkeit, eine Vielzahl von sonst Ungeduldeten angezogen: Glücksritter, Streuner, Freudenjungs und -mädchen und Goldsucher nutzen heute die aufgegebenen Häuser. Zahlreiche enttäuschte Ex-Dualisten hängen obskuren Riten an, ergehen sich in Vermischungen von Ork- und Zwölfgötterglauben oder sind ganz von den Göttern abgefallen.
Zwischen all diesen Gottlosen und Götzendienern erscheinen die verbliebenen Dualisten mit ihrer schwarzen Lodenkleidung und den strengen Sitten wie Fremdkörper.



Das Aufeinandertreffen so unterschiedlicher Weltanschauungen sorgt für ein angespanntes Klima, das nur auf einen Funken wartet, um sich in einem rasenden Mob zu entladen. Allein das harte Durchgreifen der Orks verhindert die Eskalation.
Die Frustration der Bevölkerung entlädt sich oft auf dem Rücken der Halborks, dem Erbe der Eroberung. Von vielen werden sie als tumbe Missgeburten angesehen, die nur als billige Arbeitskräfte und Fußabtreter zu gebrauchen sind. Die Dualisten sehen in ihnen eine Prüfung Praios' und versuchen sie in dessen Sinne zu erziehen.

Die Stadt im Spiel
Gashok eignet sich besonders, um menschliche und orkische Helden zusammenzuführen. Die Unterschiede der Völker sorgen für allerlei Probleme beim Zusammenleben – hier sind Helden als Vermittler gefragt. Die Stadt kann auch Ausgangspunkt für die Jagd nach den Schätzen des Sternenregens sein.

Das Tal der gefallenen Sterne

»Besuche die Sternenfelder im Norden und kehre als reicher Mann zurück.«
—gehört in der Wildermark, 1031 BF

Im Efferd 1029 BF ging ein 'Sternenregen' über dem Svellttal nieder, der nicht nur einen Rausch nach Himmelsmetall entfachte, sondern auch die Phantasie derer beflügelte, die davon berichteten. Dies löste in den Folgejahren einen Zustrom von Siedlern aus, der sich auf den Weg an das Land am Svellt machte, um dort das Glück zu finden und sich eine neue Existenz aufzubauen. Die Folge waren und sind neue Siedlungen, die teils über Nacht aus dem Boden schießen, aber nur selten von Bestand sind. Andere wurden bald zu wichtigen Zentren der Sternengoldsucher, wie etwa die Siedlung *Sternfeld* im Süden des Rorwhed-Gebirges (siehe Seite 56). Aber auch einzelne oder in Gruppen auftretende Glücksritter prägen seitdem das Bild des Svellttlandes. Neben diesen zog es auch andere Menschen in das Land, von denen nun berichtet werden soll.

Der schnelle Reichtum (und seine Folgen)

Gerüchte über die Funde seltener Metalle (wie der Goldrausch von Paavi 1018 BF) haben bei Menschen und anderen Rassen stets ein besonderes Fieber ausgelöst, das dazu führte, dass ganze Familie ihre Heimat verließen und in die Fremde aufbrachen. Meist sind es einzelne Funde oder gar nur Gerüchte, die zu Massenbewegungen führen können. Dann werden in den Gegenden der Funde – nach dem Metall auch 'Gold-' oder im aktuellen Fall des Svellttlandes 'Sternenfelder' genannt – ganze Siedlungen aus dem Boden gestampft, und mit den Glücksrittern kommen jene, die an dem möglichen Erfolg verdienen wollen.

Dabei ist es nicht nur der Wunsch nach Reichtum und dem Neuanfang, die die Menschen in oft unwirtliche Regionen treibt. Je seltener ein Metall ist, desto mystischer sind die Eigenschaften, die ihm zugeschrieben werden. Das gilt nicht nur für das begehrte Gold, sondern auch gerade für 'das Sternenmetall'.
Auch die Lebenssituation, die die Siedler und Schatzsucher verlassen, spielt eine große Rolle: Je schlechter und unsicherer diese ist, desto eher ist ein Mensch bereit, das Abenteuer zu wagen und in das gefahrvolle Unbekannte aufzubrechen. Gerade in schlechten Zeiten ist man für die Verheißungen des schnellen Glücks empfänglich.
Ein 'Goldrausch' bietet also die Möglichkeit für eine Vielzahl von Abenteuern.
Ob Gold- oder Sternenmetallrausch, Entwicklung und Anzeichen sind ähnlich und auch auf andere Zeiten und Regionen anwendbar:

Der Fund

»Alle Gehörnten der dreizehn Höllen sollen mich holen, wenn ich lüge! Ein Klumpen, groß wie der Kopf eines Kindes. Und als ich ihn berührte, sang er das Lied der Sterne.«
—gehört in Gashok, 1029 BF

Am Anfang eines jeden Goldrauschs steht ein außergewöhnlicher Fund – oder das Gerücht eines solchen. Die Geschichte wird von Händlern und fahrendem Volk weitergetragen und in der Regel immer phantastischer, bis es am Ende heißt: "Das Gold liegt auf der Straße." Dabei kann man nie sicher sein, ob es sich bei dem Fund um ein Einzelstück oder gar um eine schurkische Finte handelt – so wie bei den sagenhaften Goldfunden in den Gebieten der Letta im Jahr 1018 BF, bei denen es sich um gezielt gestreute Gerüchte handelte, um Menschen und Zwerge in den Hohen Norden zu locken. Vielleicht ist es auch eine unbedachte Prahlerei, die ungeahnte Folgen nach sich zieht. Im Falle des Svellttales ist das Gerücht aber sehr real, denn den Sternenregen, der 1029 BF auf das Land niederging, war unübersehbar.

Glücksritter und andere Gestalten

Wenn das Gerücht eines großen Fundes sich ausreichend verbreitet hat, sind nur Wenige gegen den Rausch gefeit – egal ob Hofmagier oder Geweihter, entwurzelter Flüchtling oder einfache Magd, verarmter Ritter oder Handelmagnat, jede gesellschaftliche Schicht ist für die Träume empfänglich, die die Erzählungen von dem Fund mit sich bringen. Bald darauf brechen Hunderte in ein ihnen fremdes Land auf und nehmen dafür auch die Folgen einer Schollenflucht in Kauf, in der Hoffnung, ihrem adligen Herrn weit genug zu entkommen.
Die Motivationen der Glücksucher sind sehr unterschiedlich und nicht immer rechtschaffen. Nicht alle treibt dabei der Wunsch nach schnellem Reichtum, manche ersehnen ein gesegnetes Land, das demjenigen ein besseres und freieres Leben verspricht, der wagt, es aufzusuchen, und die Kraft hat, die neue Freiheit zu verteidigen.

»Sicher haben wir von den Schwarzpelzen und ihren finsteren Götzen gehört, aber es heißt, die im Svellttal wären nicht so schlimm und würden gar die guten Götter kennen. Außerdem hat Phex das Land mit seinen Schätzen gesegnet. Wenn man dort nicht das Glück findet, wo dann?«
—Arvin Timberdan, ein Flüchtling aus der Wildermark auf dem Weg in den Norden, neuzeitlich

Manche lassen alles hinter sich, andere ziehen mit der gesamten Familie. Wieder andere werden von einflussreichen und vermögenden Auftraggebern entsandt, um für diese das begehrte Metall zu bergen. Andere gehen es pragmatischer an: Sie wagen nicht selbst das Risiko, sondern wollen an den Schatzsuchern verdienen – sei es auf mehr oder minder rechtschaf-

Besonderheiten des Sternenmetallrauschs

Die Suche nach den gefallenen Sternen unterscheidet sich vom klassischen Goldrausch, da es hier nicht um natürliche Vorkommen geht, die ausgebeutet werden. Während 'klassische' Goldsucher ein überschaubares Gebiet abstecken, eintragen lassen und gegen Konkurrenten verteidigen, ziehen die Sternensucher in einem weitläufigeren Gebiet oft umher. Zuerst suchen sie nach Absturzstellen, um Sternengold zu finden, das sich nicht tief in die Erde gegraben hat – und sind immer wieder mit Enttäuschungen konfrontiert. Daneben gibt es aber auch jene, die nach den Himmelsschätzen graben (lassen).

Auch die Siedlungen nehmen hier eine andere Stellung ein. Goldgräbersiedlungen entstehen in der Nähe bedeutender Funde und sind für einen überschaubaren Bereich bedeutend. Zwar entstehen die Sternensuchersiedlungen auch bei besonders ertragreichen Sternenfeldern, sind aber vor allem *Ausgangspunkt* für Expeditionen, Umschlagplatz und Angelpunkt. Da Sternenfelder oftmals schneller ausgebeutet sind als natürliche Goldvorkommen (bei denen man noch die Hoffnung haben kann, tiefer in der Erde oder im Verlauf eines Flusses mehr zu finden), ergibt eine Neugründung nur selten Sinn. Zudem wehren sich die bestehenden und etablierten Siedlungen des Svelltlandes auch vehementer gegen Neugründungen, um ihre Existenz zu verteidigen.

fene Weise (durch Handel oder Glücksspiel) oder durch Raub und Verbrechen.

Auf dem Weg in das verheißene Land kann man allerlei Gestalten begegnen: Flüchtlingen aus Kriegsregionen, Prospektoren im Dienst von Handelshäusern, die das Gerücht überprüfen sollen, einfallsreichen Geschäftsleuten, die die Siedler mit allem Nötigen versorgen wollen, zwielichtigen Gestalten, Alchimisten, Abenteurern und dergleichen mehr.

Der Weg in ein fremdes Land

Reisen ist in Aventurien nie ungefährlich. Die neuen Siedler nehmen besondere Strapazen auf sich und viele von ihnen erreichen niemals das Land ihrer Träume. Sie fallen wilden Tieren oder der unerbittlichen Natur zum Opfer, werden von Räubern überfallen oder – zum Beispiel im Fall flüchtiger Bauern – von den Häschern ihrer alten Herren eingeholt. Gerade einfache Siedler ahnen vorher gar nicht, wie gefährlich der Weg tatsächlich ist, oder sie haben keine Vorstellung, welche Entfernungen sie zurücklegen müssen. Dazu droht immer wieder, dass auf der Reise das Geld ausgeht.

Manche schließen sich zu Siedlungszügen zusammen und heuern für ihre Reise Beschützer an. Reisende, die im Auftrag vermögender Magnaten oder der Kirchen reisen, sind besser organisiert und erreichen ihr Ziel bedeutend eher.

Am Ort des Glücks

Der einsame Sucher, der in der Wildnis sein Glück macht, ist ein Ideal, das die Wenigsten verfolgen. Zwar kommen die meisten Glücksritter als Individualisten an, aber sie lernen bald, dass in der Gemeinschaft ihre Überlebenschancen steigen. Wo sich ein paar Goldsucher zusammenfinden, entstehen bald Siedlungen, die – vor allem wenn sich die Region als ertragreich erweist – rasant anwachsen. Den Goldsuchern folgen Krämer, die die Glücksritter mit Werkzeugen und Lebensmitteln versorgen, dazu entstehen Kneipen, Spielhöllen und Hurenhäuser, in denen man seinen gewonnenen Reichtum schnell wieder verlieren kann. Im Sternengoldrausch des Svelltales, bei dem die Sternensucher oft weitaus größere Gebiete absuchen, werden diese oder bestehende Siedlungen zum Ausgangsort und Angelpunkt weitläufiger Regionen.

Siedlungen bieten Schutz gegen Bedrohungen von außen. Neben menschlichen und orkischen Räubern und wilden Tieren sind dies vor allem Orkstämme, die es nicht gerne sehen, wenn ihr Stammesgebiet geplündert wird, und vermögende Handelsmagnaten, die die Gewinne für sich beanspruchen.

Die Siedler zeigen bald einen gewissen Pragmatismus. Die Herkunft tritt in den Hintergrund, die Vergangenheit zählt nicht. Man ist derjenige, als der man sich beweist. Widrige Lebensumstände und äußere Gefahren schweißen zusammen und so kann aus ein paar Dutzend einander misstrauender und neidischer Fremder eine eingeschworene Gemeinschaft werden.

Bis es soweit ist, ist es jedoch ein langer Weg. Innere Konflikte stellen die neue Siedlung vor schwierige Prüfungen. Bis sich andere Gesetze durchsetzen, gilt das Recht des Stärkeren. Neid und Gewinnsucht führen zu offenen und verborgenen Streitereien, ein Leben kann schnell ein Ende finden. Und mit jedem Neuankömmling, der Unruhe mitbringt, wird das zerbrechliche Gebilde der entstehenden Gemeinschaft vor eine neue Prüfung gestellt.

Gefährliche Nachbarn und mächtige Gegner

Nach einigen Streitigkeiten gelingt es den Siedlern – gerade im Gebiet von Hilval und Rorwhed – oft sehr schnell, sich mit den herrschenden Orks zu arrangieren, solange sie ihren Tribut zahlen. Gerade die Gravachai des Rorwheds sind sehr an den Sternengoldfunden menschlicher Siedler interessiert und gewähren ihnen dafür eine gewissen Protektion.

Eine andere Gefahr droht von menschlichen Nachbarn. Alteingesessene wollen die neuen Siedler nicht akzeptieren oder fürchten unliebsame Konkurrenz. Sie versuchen die Neuankömmlinge mit Intrigen in Misskredit zu bringen oder notfalls mit Gewalt zu vertreiben. Gierige Handelsmagnaten im und außerhalb des Svellttales wollen ihre Gewinne vergrößern und scheuen sich nicht, unsaubere Methoden wie Erpressung und Mord anzuwenden. Oft versuchen sie auch, die herrschenden Schwarzpelze bei den Tributzahlungen zu hintergehen, was für die Siedler oft fatale Folgen haben kann, wenn die Orks das Spiel durchschauen.

Nach dem Rausch

Irgendwann ist das letzte Stück Sternenmetall geborgen, der letzte Klumpen Gold gefunden. Manche Siedler ziehen dann wieder fort, einige Glücksritter folgen anderen Gerüchten, doch die meisten bleiben. Sie haben hier eine neue Heimat gefunden, die sie selbst aufgebaut haben und auf die sie stolz sind. Nach allen überwundenen Hindernissen sind sie nicht bereit, das Geschaffene aufzugeben. Diese Siedlungen bleiben, wenn sie kein schlimmes Schicksal ereilt, weit über das Fieber hinaus bestehen.

Auftraggeber und Gegenspieler

Der Sternenregen wird von vielen als Zeichen gedeutet, dass im Svellttal eine neue Zeit beginnt. Die Schätze des Himmels beflügeln die Träume der Menschen und Zwerge, die sich zu Hunderten auf den Weg machen, das Glück zu finden. Vielleicht ist hier auch ein Trick des Listigen Gottes verborgen: Indem er einen Teil seiner Schätze opfert, lockt er andere Völker in die Länder der Schwarzpelze.

Neben den einzelnen Sternengoldsuchern, die oft alles aufs Spiel setzen, um im Norden Aventuriens der Spur der gefallenen Sterne zu folgen, gibt es auch mächtige Individuen, die Glücksritter, Abenteurer und zwielichtiges Gesindel für sich vereinnahmen, um an das bekehrte Metall zu gelangen. Viele der hier vorgestellten Personen und Gruppen können sowohl als Auftraggeber als auch als Gegenspieler der Helden verwendet werden.

Handelsherren

Da es im Svelltland oft an direkten Abnehmern – wie sie etwa Alchimisten und Artefaktmagier darstellen – mangelt, zeigen viele Händler großes Interesse an den Sternschnuppen, vor allem, um die kostbaren Metalle weiterzuverkaufen. Sie sind stark bemüht, für möglichst

Der Sternenmetallrausch im Spiel

Je nach den Fähigkeiten der Helden werden ihre Aufgaben anders aussehen. **Prospektoren** können von Gesellschaften, Handelsherren oder Kirchen angeheuert werden, um nach ertragreichen Feldern zu suchen – oder Beschützer anwerben. **Waffenfähige Helden** können als Begleitschutz für einen Siedlerzug auf dem Weg nach Norden angeheuert werden. Ein **Geweihter** möchte die Siedler vielleicht nicht ohne den Beistand der Götter lassen und bittet seine Gefährten, ihn auf seiner Mission zu begleiten. Oder es führen ihn Visionen in das Svelltland, die ihm zeigen, dass er jetzt dort gebraucht wird, um den zwölfgöttlichen Glauben zu verteidigen.

In einer längerfristigen Kampagne kann eine Handelsherrin ein falsches Spiel mit den herrschenden Schwarzpelzen treiben und heuert dafür die Helden als Helfer an. Allerdings nimmt sie dabei keine Rücksicht auf einige Siedler und ist sogar bereit, diese für ihre Pläne zu opfern. Die Helden können sich dann auf die Seite der Siedler stellen und müssen ebenso den fragilen Frieden mit den Orks erhalten, wie sie nun gegen eine neue, mächtige Feindin kämpfen müssen.

Ein anderer Schurke hat das falsche Gerücht eines Fundes in die Welt gesetzt, um Menschen in ein bestimmtes Gebiet zu locken. Dabei muss es sich nicht unbedingt um einen finsteren Schwarzmagier handeln, der Blutopfer benötigt. Es kann auch ein Menschenhändler oder ein gerissener Räuberhauptmann sein, der an den ankommenden Siedlern verdienen will.

Vielleicht folgen die Helden aber auch selbst dem Ruf des Goldes, sei es, weil sie abenteuerliche Naturen sind oder in ihrer alten Heimat entwurzelt sind und einen Neuanfang wagen wollen.

Sie können rund um eine Siedlung eine ganze Kampagne spinnen, beginnend mit der Anreise. Es müssen Streitigkeiten zwischen den Siedlern geschlichtet werden, bald folgen Schwierigkeiten mit den Nachbarn. Dass die Siedlung anerkannt wird, sollte ein Verdienst der Helden sein, die hier eine neue Heimat finden und immer wieder hierher zurückkehren können, auch wenn das Schicksal sie mal weiter fortführt. Ein Beispiel für ein solches Setting finden Sie mit der Siedlung Sternfeld auf Seite 56.

geringen finanziellen Aufwand an die Himmelsschätze zu gelangen – und manche schrecken dabei auch nicht vor unlauteren Mitteln zurück, indem sie Sternengoldsucher einschüchtern oder ausrauben.

Natürlich hat auch das mächtige Handelshaus *Stoerrebrandt* hier seine Finger im Spiel und bemüht sich von seinem Kontor in Riva aus, Einfluss über den Handel mit dem Sternenmetall zu gewinnen. Die Magier des Stoerrebrandt-Kollegs in Riva (**WdZ 285**) sieht man oft als zusätzliche Bedeckung für die Handelszüge.

Magier und Alchimisten

Der Sternenregen hat nahezu umgehend das Interesse mächtiger Magier geweckt. Vor allem die finstere Lowanger Spektabilität *Osuyn Puschinske* (Seite 164) lässt verstärkt nach den Himmelsschätzen forschen, investiert in die Suche Unmengen Gold aus der Schatzkammer der Akademie und schreckt auch nicht davor zurück, über Leichen zu gehen. Dabei erweckt er den Eindruck, als suche er nach etwas Bestimmtem (179 A). Das hat das Misstrauen des Erzmagiers *Elcarna Erillion von Hohenstein* (Seite 163) geweckt, der ebenfalls geeignete Leute ausgeschickt hat, um Metalle zu bergen. Dabei treibt ihn auch die Sorge, dass es wiederholt Todesfälle nach dem Kontakt mit Sternenmetall gegeben hat. Auch der Alchimist und erste kaiserliche Hofmagier *Meluyn* (**Herz 169**) hat im Praios 1030 BF mehrere Abenteurer ins Svellttal entsandt, da er fürchtet, dass hinter dem Sternenregen andere Mächte als die Zwölfgötter stehen. Währenddessen hat der Lowanger Großmeister des ODL, *Hagen Gerion* (Seite 164), seine Not damit, möglichst vielen reisenden Magiern den gebührenden Schutz seines Ordens zu gewährleisten – macht damit aber auch ein gutes Geschäft.

Auch der Heptarch *Leonardo von Yol-Ghurmak* hat von der Dämonenschmiede aus Agenten entsandt, um möglichst viel Sternenmaterial für seine bizarren Gerätschaften zu bergen.

Die Grolme des Orklands erfreuen sich nicht nur an den Geschäften mit den Neusiedlern, sie erforschen auch die alchemistische Verwendbarkeit des Sternenmetalls.

Die zwölfgöttlichen Kirchen

Die Geweihten der Zwölfgötter sind sich noch uneinig, wie sie das Phänomen des Sternenregens deuten sollen, vor allem, ob sie darin ein positives oder ein negatives Zeichen sehen sollen. Viele Phex-Geweihte haben sich auf den Weg in das Svellttal gemacht, um die gefallenen Sterne zu finden. Manche hoffen, in ihnen den Willen des Listigen lesen zu können, andere wollen die Himmelsteine bergen und zurück an das Firmament bringen. Die Garether Vogtvikarin *Neetya Triffon* (**Herz 81**) sieht in dem Sternenregen eine Gabe Phexens, den seit Jahren brach liegenden svellttländischen Handel anzukurbeln, während andere, wie die tralloper Vogtvikarin *Lynkea von Winhall*, einen höheren Plan vermutet –. denn seine Gaben gibt der listige Gott selten ohne Gegenleistung.

Auch die Kirchen von Ingerimm und Hesinde zeigen in ihrer handwerklichen und alchimistischen Tradition großes Interesse an dem Sternengold. Die Schwesternschaft der Mada sucht vor allem nach den seltenen Madamanten, um mit ihrer Hilfe die Ketten der gefesselten Göttin zu sprengen.

Seit es Gerüchte über gefundene Metalle gibt, die von innen heraus leuchten, versucht die Praios-Kirche, diese für sich zu gewinnen, in der Hoffnung, in ihnen Hinweise zur Heiligen Quanions-Queste zu finden. Dafür ist sie bereit, auch größere Summen zu investieren.

Die Schwarzpelze

Für die meisten Schwarzpelze ist der Sternenregen ein Zeichen, dass der Mondgott der Menschen auseinander und vom Himmel fällt. Sie sehen hierin einen Triumph Tairachs – um so interessanter, dass die Schamanen der Orks sich über das Phänomen nach wie vor in Schweigen hüllen.

Der verschwundene Oberhäuptling der Rorwhed-Orks, *Mardugh Orkhan* (Seite 153), hat für seine Meisterarbeit an *Graveshs Kette* nach dem Sternengold forschen lassen. Dabei haben ihn vor allem fremdartige Metalle interessiert, die in den Sternschnuppen gefunden wurden. Eines davon (das in Aventurien nahezu unbekannte Cupritan) ist dem Kupfer verwandt, auf das die Tairach-Priester ihren Anspruch erheben. Auch *Garvash*, der neue oberste Gravesh-Priester des Rorwheds, lässt nach dem Sternenmetall suchen. Es gibt aber auch vereinzelte Schamanen, die das Sternengold verfluchen und ihren Sippen den Kontakt damit verbieten, da sie einen schändlichen Einfluss fürchten.

Die Suche nach dem Sternengold

Ein Sternengoldsucher reist meist alleine oder mit seinen Gefährten durch das Land und geht allen Hinweisen und Sichtungen nach. Jeder abgeknickte Baum und jeder Krater (der sich mittlerweile mit Wasser gefüllt und einen Teich oder See gebildet haben kann) kann eine Spur sein, die zu den Himmelsschätzen führt. Manche suchen nur die größten Steine, andere forschen auch nach dem kleinsten Sternensplitter, den andere vielleicht übersehen haben – weswegen der ersten, oberflächlich suchenden Flut von Sternengoldsuchern meist eine zweite folgt, die die Suche gründlicher angeht. Jeder in einem bereits abgesuchten Gebiet gefundene Sternensplitter kann so neue Hoffnungen wecken.

Da der Sternenregen auf den gesamten Landstrich niedergegangen ist, findet man die gefallenen Sterne nicht nur in der einsamen Wildnis. Mancher Bauer verwahrt den seltsamen Stein, der seine beste Milchkuh erschlagen hat, in manchen Dörfern kann um einen Himmelsstein ein bizarrer Kult entstehen. Auch solchen Spuren gehen die Sternensucher nach.

Legenden der Sternensucher

»In der Nacht des Sternenregens soll bei Hilvalla ein Reisender von einem Himmelsstein auf dem Kopf getroffen worden sein. Der Sternensplitter, vielleicht nicht größer als ein Daumennagel, bohrte sich in den Schädel, doch der Mann überlebte. Er wurde danach aber arg sonderlich und der Stern soll in seinem Kopf nun wuchern wie der Karfunkel eines Drachen. Ähnliche Geschichten erzählen, dass in dem Mann eine außerordentliche magische Begabung erwuchs, vor allem in der magica curativa, *jedoch um den Preis, dass sein Kopf sich in eine kleine Sonne verwandelt (sic!), die er unter einem magischen Helm verbirgt.«*
—aus den Notizen des Erzmagiers Elcarna von Hohenstein

»Richtung Nebelmoor durchschlug ein Stern das Dach eines Praios-Tempels und tötete den Sonnenpriester. Die Menschen dort sahen das als göttliche Strafe, denn der Praiot soll kleinen Mädchen nachgestellt haben. Als sie sahen, dass der Stein von innen leuchtet, als hielte er das Licht der Sonne in sich verborgen, setzen sie ihn der Statue des Götterfürsten anstelle des Kopfes auf die Schultern. Ich habe ihn mit eigenen Augen gesehen, er ist groß wie der Kopf eines Ochsen.«
—der Abenteurer Tarona im 'Sterntaler' zu Gashok

»Die Spur des Sterns führte mich in ein Tal in den Blutzinnen. Da traf ich auch auf einige Menschen, die dort einsame Berghöfe bewohnen. Ich spürte gleich, dass etwas anders war. Eine seltsame Trägheit lag über allem, sowohl im Geist der Menschen als auch in der Natur der Dinge, so als ließe der Herr der Zeit sein Schiff hier langsamer segeln. Dann bemerkte ich, dass die Felder verkümmerten, weil sich niemand um sie kümmerte, und dass das Vieh magerte, weil es nicht fraß. Die Menschen saßen meist da, als lauschten sie einer stummen Melodie. Als ich gewahr wurde, wie es mir von Tag zu Tag schwerer fiel, mich aufzuraffen, verließ ich mit der letzten Kraft meines Willens schleunigst das Tal.«
—die Prospektorin Tanit von Uslenried an den kaiserlichen Hofmagier Melwyn

»Wenn du einen Stern findest, dann kratze vorsichtig den silbernen Staub von dem Stein. Wenn du den Sternenstaub mit beiden Händen in die Luft wirfst und, du dir dabei inniglich etwas wünschst, werden die Götter deinen Wunsch erfüllen.«
—ein verbreiteter Aberglaube

Die Schätze des Himmels

(178 B)

Obwohl alle nach dem Sternengold suchen, gibt es nicht *das* Sternengold. Vielmehr ist es der Oberbegriff für die 'Kleinodien aus Phexens Schatzkammer'. Die gefallenen Sterne enthalten nicht nur das wertvolle *Meteoreisen* (meist schwarz, selten tiefblau oder dunkelrot), sondern auch *Gold* und *Silber*, *Mondsilber* (silbergrau und sehr schwer) und *Arkanium* (reinweiß bis hellgrau, weich). Daneben finden sich aber auch in Aventurien nahezu unbekannte Metalle, die man sonst nur im fernen Myranor findet, etwa *Illuminium* (leuchtet von innen heraus) oder *Cupritan* (eine nicht anlaufende Kupferlegierung). Dazu kommen unbekannte Metalle in ungewöhnlichen Farben und Amalgame mit überraschenden Eigenschaften. Alle Geheimnisse des Sternengoldes zu entschlüsseln, wird die Gelehrten noch einige Zeit, Mühe und Gold kosten.

Der Himmelsschatz kann aber auch überraschende Gefahren bergen. Auf ihrem Weg durch die Sphären haben die gefallenen Sterne einen weiten Weg zurückgelegt. Einige Metalle sind damit mit sphärischen Kräften in Berührung gekommen und haben diese angenommen. Dies zeigt sich nicht nur in ungewöhnlichen Eigenheiten, sondern kann auch für den Sternengoldsucher sehr gefährlich werden. Arkanium und Mondsilber können mit Sternenkraft angereichtet sein, die sich in spontanen magischen Effekten entlädt, während das Meteoreisen sphärischen Wesen sehr affin ist (für die Art einer möglichen Okkupation können Sie die Tabelle in **SRD 19** zurate ziehen, gewürfelt wird mit 1W20+6). In einzelnen Fällen kann es auch im Umfeld eines niedergegangenen Sterns zu unheimlichen Begleitphänomenen kommen (hier können Sie sich durchaus durch H.P. Lovecrafts Geschichte *Die Farbe aus dem All* inspirieren lassen).

Zwar sind diese Gefahren und Phänomene selten, aber sie bestehen und haben manchem Sternengoldsucher bereits das Leben gekostet.

Der Wert des Himmelsschätze

Name	Häufigkeit	Wert pro Stein
Arkanium / Marboblei (unüblich)	häufig	2.000D
Cupritan (unüblich)	häufig	20D
Gold (üblich)	häufig	50D
Illuminium (unüblich)	selten	60D
Meteoreisen (üblich)	sehr häufig	5D
Mondsilber / Platin (unüblich)	recht häufig	75D
Silber (üblich)	häufig	25D

Es gilt: Je wertvoller ein Metall, desto geringer ist die Menge, die gefunden wird. Gerade bei Arkanium handelt es sich meist um Funde von wenigen Unzen, die aber auch noch ihren Wert haben.

Auch wenn gerade die seltenen Metalle Preise erzielen können, die den eigentlichen Wert weit übersteigen, muss beachtet werden, dass die meisten Finder den Wert oft nicht kennen. Cupritan wird schon einmal mit Kupfer verwechselt und dann mit 3D pro Stein gehandelt. Gerade das einfache Volk verkauft wertvolle Funde für ein wenig Silber oder eine Handvoll Dukaten. Dabei sind nicht alle Ankäufer Betrüger, die den Finder um sein rechtmäßiges Gold bringen, sondern sie kennen den eigentlichen Wert meist nicht. Auch die Helden werden nicht immer direkt erkennen, was sie in den Händen halten.

Andersherum kann ein Betrüger versuchen, weniger wertvolle Metalle als Sternengold zu verkaufen, und setzt dabei vor allem auf leichtgläubige Käufer.

Abenteuer Wildnis

Der Weg in die Wildnis

Die Vorbereitung einer Reise mag sich im Mittelreich im Kauf von Plätzen in der Postkutsche erschöpfen, ist in den wilden Regionen Aventuriens jedoch der zentrale Punkt: Die richtige Planung entscheidet über Gelingen oder Verderben einer Expedition in die Wildnis.

Informationen einholen

Die Beschaffung von Informationen über die Region ist von großer Wichtigkeit. Viele Aventurier verdienen ihr täglich Brot in der Wildnis und können helfen: Jäger, Fallensteller, Kräutersammler oder Prospektoren sind nur eine kleine Auswahl. Oft kann man sie in Tavernen treffen, wo sie für ein freies Getränk, Essen oder klingende Münze bereit sind, ihre Erfahrungen weiter zu geben:

Welchen Weg sollte man wählen?

Nur weil eine Gegend als Wildnis bekannt ist, heißt das nicht, dass es dort keine Pfade gibt. Norbarden und Nivesen wandern schon seit Jahrhunderten durch Nordaventurien und haben dabei manchen Weg hinterlassen. Fast jedes Gebirge wurde von Prospektoren und Jägern erkundet und mancher Schmuggler kann einem den Weg weisen. Wer genügend Informationen über seine Reiseroute einholt, mag etliche Gefahren und Umwege vermeiden.

Welche Gefahren gibt es aktuell?

Ebenfalls sinnvoll ist die Frage nach Gefahren der Region: Wo haben die Tordochai-Orks in den letzten Wochen ihre Lager aufgeschlagen? Welcher See wird gerade von einer Orkland-Bremsen-Plage heimgesucht? Sind die Harpyien des Thaschs derzeit auf Freiersfüßen? Ist der Winter dieses Jahr so hart, dass die Wildtiere kaum Nahrung finden und daher auch auf Reisende losgehen? Vielen Gefahren kann man besser begegnen, wenn man sich auf sie vorbereitet.

Welches Wetter ist zu erwarten?

In eine ähnliche Richtung schlägt die Frage nach dem zu erwartenden Wetter. Selbst wenn über dem Ausgangsort noch strahlender Sonnenschein herrscht, mag das auf der Reise anders sein. Wie wichtig solche Erkundigungen sind, merken die Helden spätestens, wenn sie mit zu dünner Kleidung einem ausgewachsenen Schneesturm ins Auge blicken oder mit keinem trockenen Faden am Leib durch tagelangen Dauerregen marschieren.

Wo gibt es gute Rastplätze oder Übernachtungsmöglichkeiten?

Gerade Jäger und Prospektoren kennen häufig eine größere Anzahl empfehlenswerter Übernachtungsmöglichkeiten: wind- und wettergeschützte Stellen, die zur nächtlichen Erholung beitragen. Außerdem gibt es Plätze, an denen Wildnisläufer bereits Brennholzvorräte angelegt oder sogar Schutzhütten errichtet haben. Auch der Weg zu einer gastfreundlichen Einsiedelei kann einem durch Ortskundige gewiesen werden.

Welche Ausrüstung sollte man unbedingt mitnehmen?

Neben der üblichen Ausstattung benötigt man in bestimmten Gegenden Spezialausrüstung. Das kann zum Beispiel eine Schneebrille sein, ohne die ein Marsch durch Gletscherlandschaften zum blinden Herumstolpern inmitten gleißenden Eises wird. Im Gebirge benötigt man häufig Steigeisen, Seile oder Kletterhaken und im Sumpf mag ein Mirbelstein zum Schutz vor Insekten von größter Bedeutung sein.

Die Reisevorbereitung am Spieltisch

Auch wenn die Reise in die Wildnis gehen soll, ist die Vorbereitung etwas, wo Stadtcharaktere glänzen können. Sie verfügen häufig über das nötige *Gassenwissen*, um Orte zu kennen, an denen sich Auskünfte beschaffen lassen, und können entsprechende Personen *Überreden*, ihnen zu helfen. Zur Einschätzung eines Führers mag eine Portion *Menschenkenntnis* hilfreich sein. Beim örtlichen Krämer können sie die Preise für die gewünschten Waren *schätzen* und beim *Feilschen* sicherlich den einen oder anderen Taler sparen. Es sollte dennoch immer jemand dabei sein, der sich mit der Ausrüstung (entsprechende *Handwerkstalente* oder *Wildnisleben*) auskennt. Gierige Krämer verkaufen arglosen Reisenden die 'nützlichsten' Utensilien, wie patentierte Sturmschutzhauben oder garantiert immer zündende Feuerzeuge, die sich als Plunder herausstellen. Noch schlimmer ist es, wenn sich Seile später als morsch oder Wasserschläuche als undicht erweisen. Zur Auswahl geeigneter Packtiere sind hingegen Erfahrung in der *Tierkunde*, beim *Abrichten* oder gar der *Viehzucht* von Vorteil. Sie sollten beim Ausspielen der Reisevorbereitungen immer im Auge behalten, dass ein Spieler sich womöglich nicht so gut mit dem Ausrüsten einer Expedition auskennt wie sein Charakter. Obendrein bleibt ihm für die Vorbereitung wesentlich weniger Zeit, als dem Helden zur Verfügung steht. Wer in zehn Minuten seinen Rucksack voll stopfen muss, mag das eine oder andere vergessen, sodass Sie bei fehlender Standardausrüstung ein Auge zudrücken sollten. Orientieren Sie sich in Zweifelsfällen am *Wildnisleben*-TaW (entsprechende Geländekunden eingerechnet):

TaW 1+: Der Held weiß grundlegende Dinge. Er rechnet damit, in der Wildnis übernachten zu müssen, und ist entsprechend vorbereitet. Er verfügt über Feuerstein, Stahl und Zunder, eine Decke, Ess- und Kochgeschirr, ein Messer, Brotbeutel und Wasserschlauch.

TaW 4+: Der Held war schon ein paar Mal in der Wildnis unterwegs und ist auf weitere Unannehmlichkeiten gefasst. Er denkt an ein entsprechend langes Kletterseil (ca. 10 Schritt), ein paar Fackeln, einen Umhang gegen Wind und Wetter sowie festes Schuhwerk.

TaW 7+: Der Held hat einige Wildniserfahrung gesammelt und ist auf normale Schwierigkeiten gut vorbereitet. Zu seiner Ausrüstung gehören auch ein Klappspaten, ein kleines Beil sowie die gelände- und witterungstypische Ausrüstung (Kletterhaken im Gebirge, Schneeschuhe im Winter, etc.).

TaW 14+: Der Held ist in der Wildnis zuhause. Die Mitnahme notwendiger und nützlicher Ausrüstung scheitert allenfalls an seiner Tragkraft, doch dafür hat er ohnehin ein Packtier dabei.

TaW 18+: Der Held ist ein wahrer Überlebenskünstler. Sollte er tatsächlich einmal Ausrüstung vergessen, kann er fast immer etwas aus den zur Verfügung stehenden Materialien improvisieren (Seile aus Lianen oder Rindenfasern drehen, Schneeschuhe aus Zweigen flechten etc.).

Wenn alle Stricke reißen ...

Mitunter kommt es vor, dass sich Abenteurer in die Wildnis begeben müssen, obwohl sie dort eigentlich nichts verloren haben – seien es horasische Hofschranzen, Puniner Stubenhocker oder garether Zuckerbäcker. Ihnen allen ist gemein, dass sie keine Ahnung haben, auf was sie sich einlassen und wie sie sich außerhalb städtischer Mauern zurecht finden können. In solch einem Fall ist es das Beste, einen erfahrenen Führer anzuheuern, der ihnen auf die Sprünge hilft. Er übernimmt die Vorbereitung der Expedition und bringt seine Auftraggeber an den gewünschten Zielort. Doch auch hier ist Vorsicht geboten. So manch 'ehrenwerter' Waldläufer hat sich schon als Halunke entpuppt, der seine Schutzbefohlenen in das nächste Räubernest führte oder sie irgendwo in der Wildnis ausplünderte und sitzen ließ.

Die Ausrüstung

Für jede Expedition in die Wildnis ist es notwendig, sich vorher auszurüsten bzw. vorhandene Sachen zu überprüfen und gegebenenfalls zu ergänzen. Zur grundlegenden Ausrüstung gehört Folgendes:

- Messer (auch Jagdmesser oder Dolche)
- Decke(n) oder Schlafsack
- Feuerstein und Zunder
- Kochgeschirr (zumindest ein Topf oder Kessel)
- Essgeschirr
- Wasserbehälter (ja, auch im feuchten Norden)
- Brotbeutel
- Schaufel oder (Klapp-)Spaten
- Beil oder schweres Haumesser
- Seile
- Fackeln

Dazu kommt den Witterungsverhältnissen und dem Gelände angepasste Kleidung. Hier sind vor allem festes Schuhwerk sowie Umhänge oder Mäntel gegen Wind und Regen zu nennen. Idealer Werkstoff für solche Kleidungsstücke ist Leder, da es eine hohe Reißfestigkeit besitzt und, gut eingefettet, Wasser abweist.

Ebenfalls sehr wichtig ist es, ausreichend Proviant mitzunehmen. Niemand kann vorher sagen, ob man unterwegs Wild zu erlegen vermag oder essbare Pflanzen findet. Es sollte darauf geachtet werden, dass der Proviant möglichst wenig wiegt und lange hält. Hier sind vor allem Trockenobst, Stockfisch, Dörr- und Räucherfleisch, Hartwürste und -käse, Mehl sowie getrocknete Bohnen, Erbsen, Linsen oder Getreide zu nennen.

Je mehr Ausrüstung ein Abenteurer anhäuft, desto wahrscheinlicher ist es, dass er ein Packtier benötigt. Zu empfehlen sind vor allem trittsichere Esel oder Maultiere, die auch in unwegsamem Gelände gut vorankommen. Von Zwergen und Thorwalern hört man mitunter, dass sie Weiße Berghunde bzw. Schwarze Olporter als Lastenträger im Gebirge einsetzen. Über die Verwendung eines Lasttieres sollte jedoch genau nachgedacht werden, denn bei der ersten zu erklimmenden Steilwand wird es selbst zur Last.

In der Wildnis

Viele Teile Aventuriens sind nahezu unerforscht und selbst in 'hochzivilisierten' Gegenden existieren noch immer große Gebiete, an die kein Mensch bisher Hand gelegt hat. Städte und Siedlungen sind oft Inseln inmitten der allgegenwärtigen Wildnis und sobald man die bekannten Straßen und Wege verlässt, ist man auf sich allein gestellt.

Orientierung

Das Behalten der Orientierung ist eines der Hauptprobleme in unbekanntem Gelände. Nur selten findet man Wegweiser oder kann Einheimische fragen. Wer nicht selbst den Überblick behalten kann, wird sich zwangsläufig verirren. Schon allein das Einhalten einer festen Marschrichtung ist schwierig. Die meisten Menschen wissen nicht, dass sie ein 'stärkeres' und ein 'schwächeres' Bein haben. Wessen schwächeres Bein rechts ist, der driftet nach links ab und umgekehrt. Dagegen hilft es, sich Fixpunkte für die Marschrichtung zu suchen: einen markanten Berggipfel, einen großen Felsen oder einen mächtigen Baum, auf den man stets zuhält. Problematisch wird das Ganze im dichten Wald bei kaum zwanzig Schritt gerader Sichtlinie. Hier kann man nur durch regelmäßiges Aufsuchen von Aussichtspunkten – zum Beispiel Bäumen, die über das Blätterdach herausragen – die Übersicht bewahren. Manch erfahrener Waldläufer versteht es auch, sich an der Sonne zu orientieren, was jedoch schwierig ist, weil sie im Laufe des Tages ihre Position ändert

Doch selbst wenn man in der Lage wäre, eine Marschrichtung einzuhalten, macht das Gelände oft einen Strich durch die Rechnung. Gerade im Sumpf oder Gebirge ist es fast unmöglich, die gewählte Richtung immer zu halten. Sumpflöcher, Flussläufe, Felswände, Schluchten, Schneewächten, Dornengestrüppe und Windbrüche sind nur eine kleine Auswahl an Weghindernissen, die zu Umwegen zwingen können.

Hilfsmittel

Eine ganze Reihe von Gerätschaften kann die Orientierung in der Wildnis erleichtern:

Kompass: Ein mechanisches Hilfsmittel sind Kompasse oder Südweiser, deren magnetische Nadel sich stets nach Norden bzw. Süden ausrichtet. Dadurch ist es relativ einfach, sich in unübersichtlichem Gelände zu orientieren. Vorsicht sollte man nur in der Nähe großer Eisenlagerstätten, wie im Firunswall oder den Blutzinnen, walten lassen. Hier neigt die Kompassnadel dazu, sich auf das Eisen auszurichten. Direkt über Lagerstätten rotiert sie nur noch wild im Kreis.

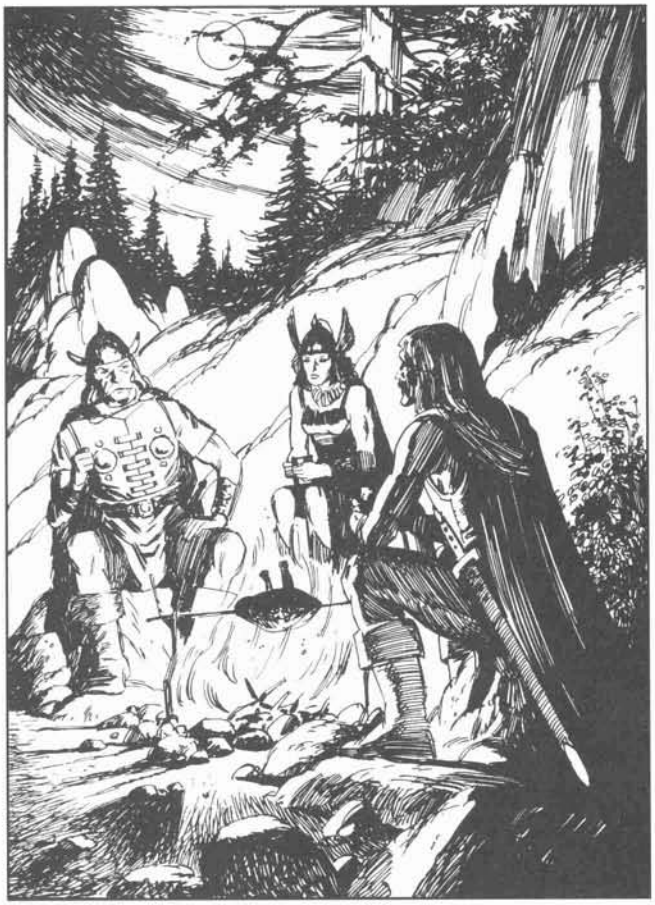
Karte: Aventurische Karten sind meist von schlechter Qualität: handgezeichnet, ohne jeglichen Maßstab und oft mit unverständlichen Krakeleien geschmückt. Sofern man sie entschlüsseln kann, mögen sie dennoch zur Orientierung beitragen, nennen sie doch meist markante Fixpunkte der Landschaft. Auch bei ihnen sollte man vorsichtig sein. Vor allem Landmarken alter Karten mögen längst nicht mehr existieren oder sich stark verändert haben: Ein auffälliger Baum wurde vom Blitz gespalten oder vom Sturm umgeworfen – selbst Berggipfel können durch Felsrutsche oder Erdbeben inzwischen unkenntlich sein.

Arkanes: Den Magiebegabten bestimmter Traditionen stehen einige Ritualobjekte oder Zauber zur Verfügung, die die Orientierung in der Wildnis erleichtern. Ein Druide kann seinen Dolch mit dem Ritual *Weg des Dolches* (**WdZ 135**) belegen, worauf dieser, auf den Boden gelegt, stets zu seinem Weiheort deutet. Gildenmagier und Scharlatane können ihre Kristallkugel in ein *Orbitarium* (**WdZ 114**) verwandeln, das ihnen auf Wunsch den Sternenhimmel zeigt. Der Zauber EINS MIT DER NATUR (**LCD 76**) verschafft dem Anwender ein intuitives Verständnis für das Gelände, in dem er sich befindet, und erleichtert ihm dadurch die Orientierung.

Liturgien: Auch die Geweihten haben Liturgien entwickelt, mit denen sie auf ihren Wanderungen die Orientierung bewahren. Namentlich sind dies die Weisung des Himmels (**WdG 171**), die ein untrügliches Gefühl für die Himmelsrichtungen erzeugt, und Sterne funkeln immerfort (**WdG 275**), die einen Blick an den Sternenhimmel erlaubt.

Lagerplatz

Wenn sich der Tag dem Ende zuneigt, ist es an der Zeit, einen geeigneten Lagerplatz zu suchen. Bei der Auswahl und Herrichtung sollte man auf einige Dinge achten:



Wind- und Wetterschutz: Am wichtigsten ist ausreichender Schutz gegen Wind und Wetter, will man nicht die Nacht in kalter Zugluft liegen oder von plötzlichen Regengüssen geweckt werden. Hier sind Höhlen oder Felsüberhänge ideal. Wo es die nicht gibt, eignen sich Mulden, die Windschattenseiten von Hügeln oder Baum- und Buschgruppen. Bei Mulden sollte man jedoch an der Flanke rasten, da nächtliche Kälte und Feuchtigkeit sich am Grund sammeln und leicht für Unterkühlung sorgen. Im flachen Land ist ein kleiner Hügel zu bevorzugen, damit man nicht morgens vom Wasser des nächtlichen Regens geweckt wird.

Sichtschutz: Weil man nie weiß, wer oder was sich in der Gegend herumtreibt, sollte man darauf achten, das Lager gegen Fernsicht abzuschirmen. Selbst kleine Lagerfeuer und deren Rauch sind meilenweit zu sehen oder zu riechen. Daher setzt man das Feuer entweder in kleine Mulden oder man baut aus Zweigen Sichtschütze, die das Licht nach außen abschirmen.

Trinkwasser: Wer nicht viel Zeit mit der Beschaffung von Wasser verbringen will, wählt seinen Lagerplatz möglichst in dessen Nähe. Hier sollte man vor allem darauf achten, dass die Wasserfläche keinen Tieren als Tränke dient.

Latrine: Zur Entsorgung der Notdurft oder von Abfällen sollte eine Latrine – ein etwa halb Schritt tiefes Loch – angelegt werden, um keine Raubtiere oder Aasfresser anzulocken. Nach jeder Benutzung wird genug Erde in die Grube geworfen, um Gerüche zu dämpfen. Der Ort der Latrine ist so zu wählen, dass der Wind die Restgerüche vom Lager fortweht.

Insekten: Der Rastplatz sollte auf Ameisenstraßen, Mückenschwärme oder Wespennester untersucht werden.

Brennholz: Bevor die Nacht hereinbricht, sollte ein ausreichender Vorrat an Brennholz gesammelt werden. Die Suche nach trockenem Holz in der Finsternis ist oft ein hoffnungsloses Unterfangen, das allenfalls dämmerungs- oder nachtsichtigen Helden gelingen mag.

Jagd & Nahrungssuche: Soll der Proviant ergänzt werden, muss man entsprechend zeitig einen Rastplatz suchen. Damit Jagd, Nahrungs- oder Kräutersuche Aussicht auf Erfolg versprechen, ist wenigstens eine Stunde Tageslicht einzuplanen. Ähnliches gilt für Fallen aufstellen oder Fischnetze in Bachläufen platzieren. Ausführliche Regeln dazu finden Sie in **ZBA**.

Das Nachtlager am Spieltisch

Für das Anlegen eines ordentlichen Nachtlagers unter freiem Himmel braucht es vor allem das Talent *Wildnisleben*. Es repräsentiert die grundlegenden Kenntnisse und Fertigkeiten, über die ein Held betreffs der Lagerplatzsuche und des Baus verfügt. Auch hier sollten sie im Hinterkopf behalten, dass ein Spieler nicht immer über das Wissen seines Charakters verfügt und das Eine oder Andere vergessen mag. Die folgende Tabelle kann Ihnen helfen einzuschätzen, wozu Ihre Abenteuerer in der Wildnis generell in der Lage sind (entprechende Geländekunden werden eingerechnet):

TaW 1+: Der Held kennt ein paar Erzählungen oder hat schon einmal einem echten Waldläufer über die Schulter gesehen. Seine Suche nach einem Lagerplatz dauert meist nicht lange – immerhin ist ein Platz so gut wie jeder andere. Das sorgt häufig für den Besuch von kleinen Plagegeistern in der Nacht (Ameisen, Wanzen, Stechmücken). Mit etwas Mühe kann er ein Feuer entzünden, das zwar weithin sichtbar, aber immerhin einigermaßen warm ist.

TaW 4+: Dem Helden sind grundlegende Dinge des Lagerns ein Begriff: Mit ausreichend Zeit (nicht mehr als eine Stunde) findet er einen wind- und wettergeschützten Ort. Die Abfälle seines Abendmahls ziehen auf Grund fehlender Latrine hin und wieder Waschbären oder andere Störenfriede an. Sein Feuer erzeugt Wärme und ist einigermaßen vor Blicken abgeschirmt.

TaW 7+: Der Held findet relativ schnell einen geeigneten Lagerplatz (ca. eine halbe Stunde) und die Handgriffe zur Einrichtung desselben, zum Beispiel Latrinen- oder Lagerbau, gehen ihm leicht von der Hand. Mitunter weht der unangenehme Geruch der Latrine durchs Lager, aber zumindest bleibt er von nächtlichen Aasfressern verschont. Sein Feuer ist kaum zu entdecken und gibt ausreichend Wärme.

TaW 14+: Der Held findet innerhalb kürzester Zeit (ca. 20 Minuten) einen ansprechenden Lagerplatz. Jeder seiner Handgriffe ist geübt und zeigt die Erfahrung von Jahren. Obwohl sein Feuer viel Wärme entwickelt, ist es kaum zu entdecken. Aus Zweigen und Blättern baut er weiche Lagerstätten, die frei von Krabbeltieren sind. Häufig schlägt er sein Lager in der Nähe ergiebiger Jagd- oder Fischgründe auf.

TaW 18+: Fast scheint es, als gäbe es in der Nähe des Helden immer einen geeigneten Lagerplatz oder zumindest eine Stelle, die sich mit wenig Aufwand dazu machen lässt. Er denkt an alle Kleinigkeiten, sodass sein Lager nichts zu wünschen übrig lässt.

Darüber hinaus gibt es noch einige weitere Talente, die für ein gemütliches Nachtlager von Bedeutung sind. Der Bau von Unterständen wird über *Holzbearbeitung* geregelt, die abendliche Mahlzeit wird *gekocht*. Zum Jagen oder Kräuter suchen stehen *Fährtensuchen*, *Tierkunde*, *Fischen* und *Pflanzenkunde* oder die entsprechenden Meta-Talente zur Verfügung. Ausrüstung kann mittels *Lederarbeiten*, *Schneidern* oder *Schmieden* ausgebessert werden.

Ereignisse in der Wildnis

Im Folgenden finden Sie eine Reihe von Ereignissen, die während einer Expedition in der nördlichen Wildnis stattfinden können. In Klammern ist der jeweils übliche Regionstyp angegeben.

Begegnungen

Auch wenn die Wildnis allgemein als einsam gilt, kann man hier doch dem Einen oder Anderen begegnen:

Jäger (überall) / Prospektoren (Gebirge) / (Sternen-)Goldsucher (überall): Hierbei handelt es sich meist um wortkarge Männer und Frauen, die in der Wildnis ihrem Broterwerb nachgehen. Goldsucher reagieren oft misstrauisch auf Fremde, da sie fürchten, beraubt zu werden, oder in ihnen Konkurrenten um Fundorte sehen. Man sollte vorsichtig im Umgang mit ihnen sein, denn der Goldrausch hat schon viele Menschen zu Räubern und Mördern werden lassen.

Einsiedler (überall): Wer die Stadt verlassen hat, um zu meditieren und die Einsamkeit zu suchen, ist meist nicht sonderlich erfreut über unerwarteten Besuch. Die meisten Einsiedler sind jedoch bereit, Wanderer, die sich an Travias Gebote halten, für eine Nacht aufzunehmen – bringen sie doch Neuigkeiten aus aller Welt.

Händler / Schmuggler (überall): Auch fernab jeder Straße trifft man auf die rumpelnden Fuhrwerke von Norbarden, Tscharshai-Orks oder anderen Handelsreisenden. Häufig ist das eine gute Gelegenheit, die Ausrüstung gegen einen Aufpreis zu ergänzen. Man sollte nur nicht zu viele Fragen über die Waren stellen, denn häufig befindet sich darunter Schmuggelgut.

Einheimische (überall): Nicht einmal die Wildnis ist unbewohnt. Hin und wieder trifft man auf Wehrhöfe wagemutiger Siedler und noch häufiger auf die Zeltlager und Siedlungen von Elfen, Nivesen, Goblins, Affenmenschen, Achaz, Grolmen oder Orks. Bei ersteren kann man mit freundlicher Aufnahme rechnen, solange man ihre Sitten und Gebräuche achtet. Bei letzteren sollte man sich in Acht nehmen, weil man sonst schnell in ihrem Sklavenpferch oder in Borons Hallen landet.

Räuber (nahe Zivilisation): Räuber trifft man häufig in der Nähe von Ortschaften oder Handelsstraßen. Je weiter man sich davon entfernt, desto seltener werden sie.

Kreaturen (überall): In den Erzählungen der Menschen ist die Wildnis voll von gefährlichen Bestien, Drachen, Riesen und noch wundersameren Geschöpfen. Natürlich sind Berichte über deren Anzahl und Auftreten stark übertrieben. Dennoch gibt es diese Kreaturen, und hin und wieder stolpert man per Zufall über sie.

Wild (überall): Die Wildnis ist die Heimat der Tiere. Ob Steppenrind, Ziege, Hirsch, Hase, Bär, Löwe, Tiger oder Greifvogel – jede Region bietet einer Vielzahl von Jägern und Gejagten Lebensraum. Vielen davon fehlt jegliche Scheu vor den Menschen, da sie nur selten mit ihnen konfrontiert werden. Das erleichtert zum einen die Jagd, sorgt aber zum anderen dafür, dass Menschen selbst auf dem tierischen Speiseplan landen können.

Spielball der Elemente

Weit häufiger werden es die Abenteurer jedoch mit Hindernissen und Unannehmlichkeiten der Umwelt zu tun bekommen:

Dürre (Steppe, Wald): In den Steppen und Wäldern des Ork- und Svelltlands fällt im Sommer oft wochenlang kein Tropfen Regen. Die Erde trocknet aus, Pflanzen verdorren, Quellen versiegen und Flüsse werden zu Rinnsalen. Bei jedem Tritt wirbelt Staub auf und die Hitze lässt die Zunge am Gaumen kleben. Das Trinkwasser wird knapp und oft stößt man auf fliegenumschwärmte Kadaver verendeter Tiere.

Feuer (Steppe, Wald): Während der Dürre genügt der kleinste Funke, um ein Inferno aus Flammen auszulösen. Meist sind es die trockenen Hitzegewitter im Rondra, die die verdorrte Vegetation in Brand setzen. Rasend schnell brennt das Feuer über das Land und lässt kaum Möglichkeiten zur Flucht. Während man beim Steppenbrand noch versuchen kann, sich unter einer mit Erde bedeckten Decke von den Flammen überrollen zu lassen, hilft bei Waldbränden oft nur beten (um vielleicht einen Bach zu finden, in dem man halbwegs sicher ist). Der heiße Wind wirbelt überdies brennende Teile durch die Luft und entfacht noch Meilen entfernt weitere Brände.

Dorngebüsche (Wald, Sumpf): Brombeerranken, Brennnesseln, wilde Rosen, Disteln, Wacholder und Stechginster bilden häufig kaum zu durchdringende Hecken. Widerhaken und Stacheln bohren sich in die Kleidung und scheinen den Wanderer nicht wieder freigeben zu wollen. Wer nicht völlig zerkratzt und zerschunden enden will, sollte solche Gebiete lieber umgehen – Zeit spart er bei der Durchquerung ohnehin nicht. Näheres zu Dornhecken finden Sie in **ZBA 205**.

Windbruch (Wald, Sumpf): Umgeknickte Bäume, die in wildem Durcheinander aus Ästen, Wurzeln und gesplittertem Holz den Weg blockieren, sind das Ergebnis verheerender Stürme. Schon bald wuchert Gestrüpp zwischen ihnen und bildet ein kaum zu durchdringendes Hindernis.

Regen (überall): Die endlosen Regentage der nördlichen Wildnis haben schon manchen Wanderer glauben lassen, Efferd wolle das Land ersäufen. In den Monaten Efferd, Travia, Tsa und Peraine kann es oft tagelang regnen. Flüsse schwellen an und Bäche werden zu reißenden Strömen. Die Wege sind Schlammpisten und kein Feuer – sofern man das nasse Holz überhaupt zum Brennen bekommt – vermag mehr die Kleidung zu trocknen.

Überschwemmung (Sumpf, Gebirge): Durch lang anhaltenden Regen und die Schneeschmelze im Frühling treten die Flüsse über die Ufer und setzen weite Teile des Umlands unter Wasser. Dadurch werden die Sümpfe fast unpassierbar. Im Gebirge können sich sonst trockene Täler und Schluchten innerhalb weniger Stunden mit tosenden Wassermassen füllen und zum nassen Grab für jeden werden, der nicht rechtzeitig fliehen kann.

Sturm (überall): Vor allem im Frühling und Herbst ballen sich in wenigen Stunden finstere Wolken zusammen und die Temperaturen fallen drastisch. Dem Wanderer bleibt kaum Zeit, sich einen geeigneten Schutz zu suchen, bevor der Sturm unerbittlich über das Land peitscht. Äste, Zweige, Steine und Staub wirbeln durch die Luft und Bäume knicken wie Kienspäne, während der Himmel seine Schleusen öffnet und Regen oder Hagel niederprasseln.

Schneefall (überall): Ab dem frühen Herbst bis in den späten Frühling, in den Gebirgslagen sogar im Sommer, kann der Niederschlag als Schnee falle. Dann bilden weiße Flocken einen dichten Vorhang, der Geräusche schluckt und die Sicht behindert.

Nebel (Wald, Sumpf, Gebirge): Vor allem im Herbst steigt aus den feuchten Niederungen dichter Nebel empor. Besonders gefährlich ist es in Sumpf und Gebirge, wenn Sichtweiten von wenigen Schritt herrschen und Abgründe oder Sumpflöcher erst spät zu erkennen sind. Da im grauen Wabern außerdem alles gleich aussieht, haben nicht wenige Wanderer im Nebel schon völlig die Orientierung verloren.

Lawinen (Gebirge): Im Gebirge und an Berghängen droht die Gefahr eines Lawinenabgangs. Am häufigsten sind Schneelawinen, die durch schnellen Wechsel von starkem Schneefall und Tauwetter begünstigt werden. Scheinbar sicher lagernde Schneebretter rutschen bei der kleinsten Erschütterung ab und donnern alles zermalmend zu Tal. Starke Regenfälle können hingegen Lawinen aus Schlamm und Geröll, sogenannte Muren, verursachen.

Geröllhalde (Gebirge): Schutthalden an Berghängen sind nicht ungefährlich, denn oft ist das Geröll nicht stabil gelagert und ein einziger Felltritt lässt die Brocken ins Rutschen geraten. Selbst wenn man keinen Steinschlag auslöst, ist der Marsch über eine Geröllhalde gefährlich. Auf dem unsicheren Untergrund hat schon mancher die Balance verloren und sich Beine oder Hals gebrochen.

Sumpfloch (Sumpf): Trügerische Sumpflöcher stellen die größte Gefahr für den Wanderer dar. Oft sind sie nur wenige Finger oder Spann tief und behindern das Vorwärtskommen, aber genauso häufig sind es mehrere Schritt. Wer in diese Fallen aus Wasser und Schlamm gerät, kann sich oft nicht ohne Hilfe befreien und versinkt jämmerlich. Mitunter hausen auch Grubenwürmer in ihnen und lauern auf Beute.

Gefährliche Pflanzen (Steppe, Wald, Sumpf): Grausige Geschichten kennt man über die tödlichen Pflanzen der Wildnis. Seien es die Morgendornsträucher der Sümpfe, deren Stich das Opfer in eine Sumpfranze verwandelt, die tückischen Basilaminen, deren herumfliegende Samen sich durch Rüstung und Haut ätzen, oder das Messergras, welches selbst Eisen zu zerschneiden vermag. Auch Efeuer, Orklandbovist, Naftanstaude, Pestsporenpilz und viele andere bedrohen die Gesundheit des Wanderers.

Die Orks – Von schwarzem Pelz und Kupfermond

Gebiet: Orkland, Svelltland, Finsterkamm, Eiszinnen, Andergast, nördliches Mittelreich (insbesondere Weiden, Wildermark), selten in Thorwal und Uhdenberg, sehr selten überall zwischen Paavi und Brabak
Anzahl: ca. 180.000, davon um die 75.000 im Orkland und etwa 10.000 im Svelltland
Sozialstruktur: Kastensystem mit herrschender Krieger- und Priesterkaste, Sippen- und Stammesverbände
Religion: orkisches Pantheon
Magie: Schamanismus
Bedeutende Angehörige: Nargazz Blutfaust (einstiger Streiter Brazoraghs), Sadrak Whassoi (ehemaliger Marschall der Orks), Mardugh Orkhan (von Visionen geleiteter Gravesh-Priester), Uigar Kai (ehemaliger Hohepriester aller Orks), Ashim Riak Assai (Aikar Brazoragh, Gottkönig), Sharraz Eisauge (Marschall der Garde des Roten Mondes), Patardorr der Feuerseher (orakelnder Schamane), Aschepelz (Schamane und Geißel des Herzogtum Weidens), Kerschoi Shargok, (Anführer der *Augen von Khezzara*)
Bedeutsame Örtlichkeiten: Khezzara, Kharkush, Orrakhar
Auftreten: kriegerisch, barbarisch und selbstbewusst.
Volkes Stimme (der meisten Menschen): »Die Schwarzpelze sind zwar die Geißel der Menschheit, zum Glück aber zu keiner Zivilisation fähig.«

»Die gelehrten Völkerkundler in Gareth oder Vinsalt begingen in der Vergangenheit häufig den Fehler, alle aventurischen Orks schlechthin als dumm, tierhaft und den übrigen intelligenten Lebewesen weit unterlegen einzustufen – eine fatale Ungenauigkeit der Beobachtung, wie die allerjüngsten Ereignisse zeigen. So lange es den menschlichen Forschern nicht gelingt, ein objektiveres Bild der Bewohner der Steppen und Gebirge des Orklands zu entwerfen, so lange wird man in den zivilisierten Gebieten immer wieder fassungslos irgendwelchen Überfällen oder gar Feldzügen der Orks gegenüberstehen. Zwar ist es schwer zu ertragen, einem Volk, das die göttlichen Zwölf weder anerkennt noch in ihrer Gnade steht, Eigenschaften wie Intelligenz, die Fähigkeit zur Bildung von Gemeinwesen oder gar echte Kultur zuzugestehen, aber es kann nur dazu führen, diesen gefährlichen Feind der Menschheit auf gefährliche Weise zu unterschätzen, wenn man ihn weiterhin als eine Art aufrecht gehenden Wolf betrachtet. Es hilft also nichts, wir müssen unseren Dünkel abstreifen und die Orks mit dem objektivenBlick des echten Wissenschaftlers betrachten, gerade so – die Zwölfe mögen uns diese Einschätzung verzeihen – als ob die Schwarzpelze ein Stamm von menschenähnlichen Wesen wären.«
—Auszüge aus einem unveröffentlichten Manuskript Kara ben Yngerymms, um 1010 BF

»Woschra, yaschai Arbakka, gro ramram Karrka!«
—typisch orkische Begrüßung Menschen gegenüber. Die Übersetzung lautet in etwa: "Blankhäute, gebt uns eure Klingen, oder wir spalten euch den Schädel!"

Äusserlichkeiten

Körperbau und Aussehen

Orks sind gewöhnlich einen Kopf kleiner, aber muskulöser gebaut als ein kräftiger Mensch. Der Körper ist von dichtem, dunklem Pelz bedeckt (was ihnen den Beinamen 'Schwarzpelze' eingebracht hat), der im Nacken zum längeren, meist struppigen Haupthaar übergeht. Im Alter färben sich Fell und Haare stets grau bis silbern. Die Haut darunter ist braun, grau oder schwarz. Ihre kräftigen Arme reichen fast bis zu den Knien, die Finger sind weniger beweglich als die von Menschen, die ledrigen Fußsohlen äußerst zäh und auch spitzen Steinen oder Dornen gegenüber unempfindlich.
Ihr meist wenig behaartes Gesicht wirkt grob und platt, die breite Nase und fliehende Stirn verstärken diesen Eindruck noch. Bartwuchs ist sehr selten und lediglich am Kinn vorhanden. Die tief liegenden Augen sind von roter, grauer oder schwarzer, seltener von gelber Farbe, die leicht spitz zulaufenden Ohren liegen eng am Kopf an. Orks besitzen ein beeindruckendes Gebiss, und die vorstehenden Eckzähne des Unterkiefers würden einem Keiler zur Ehre gereichen.

Kleidung

Kleidung spielt für Orks kaum eine Rolle. Gegen Kälte, Regen und andere widrige Naturgewalten sind sie bereits hinreichend durch ihren dichten Pelz geschützt, sodass sie nur im grimmigsten Winter einen zusätzlichen Umhang benötigen. Auch treibt sie kein Schamgefühl, ihre Geschlechtsteile zu verhüllen, weswegen für die Schwarzpelze Kleidung eher Körperschmuck als schützende Hülle darstellt.
Die bevorzugten Kleidungsstücke der Orks sind Umhänge und Mäntel, kaftanähnliche Gewänder, Kilts und Schurze sowie Schärpen aller Art. Hemden und Hosen sind zwar bekannt, werden aber eigentlich nur im Svellttal getragen, wenn man sich 'menschlich zivilisiert' präsentieren will – und dazu sehen Orks nur äußerst selten Anlass. Schuhwerk oder gar schwere Stiefel sind vielen Orks in ihrer Heimat ein Graus, da sie ihre natürliche Bewegung behindern, und werden dort nur in strengsten Wintern benutzt. In menschlich besiedelten Regionen haben sich Orks auch an Schuhe oder Stiefel gewöhnt.

Olochtai-Krieger Korogai-Gravesh-Priester Tscharshai-Händler

Lederne Gamaschen oder solche aus Fell (die auch gleichzeitig als Rüstschutz dienen) werden hingegen von vielen Jägern und Kriegern gerne getragen, helfen sie doch, Unannehmlichkeiten wie Schlangen- und Rattenbisse abzuwehren. Hüte, Kappen, Hauben und ähnliche Kopfbedeckungen dienen bei den Orks nur einem Zweck – dem Schutz des Kopfes vor Schlägen, weswegen sie stets aus steifem Leder, Messing oder Eisen sind. Diese Helme werden nur von Kriegern verwendet.

Die Orks verstehen sich auf das Herstellen grober Wollstoffe, feinere Webkunst ist ihnen fremd. Vielfältiger ist dagegen die Zahl der verwendeten Leder- und Pelzarten: Praktisch alle Tiere, die in der kargen Steppe oder den steilen Schluchten der umgebenden Berge zu finden sind, werden gejagt ihre Haut wird zu Kleidung verarbeitet. Eine besondere Bedeutung kommt dem Fell des Schneelaurers und des Höhlenbären zu: Beide Tiere gelten als außerordentlich schwer zu jagen, womit sich der Besitz solcher Felle auf brazoraghgefällige Orks beschränkt. Am häufigsten verwendet wird das Leder aus der Haut des Steppenrindes, das für einen einzelnen Jäger ebenfalls schwer zu erlegen ist, dann aber große Mengen an Fleisch und Haut liefert. Aus diesem Rindleder lassen sich sowohl geschmeidige Gürtel als auch zähes Rüstungsmaterial gewinnen.

Den Orks sind verschiedenste Methoden bekannt, Leder und Stoffe zu bearbeiten und zu färben – allein, in der kargen Steppe des Orklands gedeiht kaum eine Pflanze, die ein gutes Färbemittel für andere Farbtöne als Braun oder Grün abgibt. Aus diesem Grund gehören zu den Stoffen, mit denen sich im Orkland vortrefflich handeln lässt, grellbunte Farbstoffe wie Hesindigo und vor allem Purpur.

Die Farbenvielfalt seiner Kleidung lässt bei einem Ork erkennen, wie wohlhabend er ist: Ein Grishik (Bauer) der Orichai besitzt vielleicht eine Festschärpe aus grüner Wolle oder schwarzem Leder und begnügt sich ansonsten mit ungefärbten Ledergamaschen, einem breiten Gürtel und vielleicht noch einem Fellschurz, wohingegen ein Kriegsherr der Zholochai in voller Tracht auf große Entfernung leicht mit einem Schelmen oder Papageien verwechselt werden kann.

Einige Farben, besonders kräftige Rottöne, sind für die Priesterschaft des Tairach, gelegentlich auch die des Gravesh, reserviert, und es gilt als Frevel, sich in solche Farben zu kleiden.

Schmuck und Körperpflege

Auch wenn Orks nicht gerade als überragende Kunstschmiede gelten, so gelingt es ihnen doch, Schmuckgegenstände von eigener Schönheit herzustellen. Dieser Schmuck lässt sich sicher nicht mit elfischem Silbergespinst oder maraskaischen Einlegearbeiten vergleichen. Orkischer Schmuck ist protzig und schwer, aber dennoch beherrschen die Feinschmiede die Kunst einer klaren Linienführung, der auch ein nichtorkischer Fachmann Anerkennung zollen muss.

Da die Schmiedekunst das vornehmste Handwerk der Orks ist, besteht auch ihr Schmuck zuallererst aus Metall: Am wertvollsten schätzen sie das Kupfer ein, das in gediegener (und damit reiner) Form im Orkland bis zum Niedergang des Sternenregens 1029 BF kaum vorkam, danach das schwer herzustellende Messing, Gold, geschwärztes Eisen und schließlich Silber und Bronze. Edelsteine dagegen wird man kaum finden, schon eher geflochtene, bunte Bänder, Bernsteinstücke mit eingeschlossenen Insekten und natürlich alle Arten von Jagdtrophäen, von Eberhauern und Fuchsschwänzen über Hörner aus Elfenbein bis zu Skalps und Händen erschlagener Gegner.

Dementsprechend groß sind die meisten Schmuckstücke – etwa Brustscheiben, Armbänder

für Unter- und Oberarm und breite Schmuckgürtel. Gelegentlich finden sich aber auch Nasen- und Ohrringe, Fingerringe und Zahnaufsätze für die unteren Hauer.
Die dargestellten Motive sind meist geometrische Muster, vor allem Spiralen und Mäander, aber auch Tierköpfe und die Fratzen finsterer Wesen. Alle Motive sind erhabene Reliefs, häufig durch Quadrate oder Kreise begrenzt.
Tätowierungen sind den Orks seit ihren ersten Begegnungen mit den Hjaldingern bekannt und gelten wegen der Stärke der hünenhaften Kämpfer als Zeichen von Kampfesmut und Entschlossenheit – allein, die Orks haben außer ihrem Gesicht keine Hautfläche, auf der sie solche Bilder anbringen könnten. So schmücken Häuptlinge und Krieger ihr Antlitz mit blauschwarzen Spiralen, Wellenlinien oder Punktmustern. Ebenfalls als Schmuck gelten gefärbte Haare, vor allem in Rot- und Orangetönen, gelegentlich auch gebleicht. Diese farbigen Strähnen werden entweder mit klebrigen Flüssigkeiten zu einem Hahnenkamm aufgestellt oder zu vielen kleinen Zöpfen verflochten.
Außer Tätowierungen und dem Färben von Haaren sind den Orks fast alle Arten der Körperpflege fremd. Ein gelegentliches Bad, wenn das Fell von gelbem Lehm oder von Blut verkrustet und verklebt ist, und ein gemeinschaftliches Läuse- oder Flöheknacken, wenn die kleinen Biester mal wieder überhand nehmen, ist alles, was selbst ein Häuptling sich angedeihen lässt. Selbst die ‹zivilisierten› Orks, die in Thorwal oder dem Svellttal wohnen, teilen nicht das Bedürfnis der Menschen nach Sauberkeit.

Lebensweise

Die Orks im Orkland führen eine – von einigen Ausnahmen abgesehen – überwiegend nomadische Lebensweise und kennen keine fest abgegrenzten Reviere. Die meiste Zeit des Jahres ziehen sie umher, auf der Suche nach Wild, das sie erlegen, oder Waldland, das sie niederbrennen und für einige Jahre bebauen können. Raubzüge und Kriege zwischen Sippen und Stämmen, die vom Aikar bis zu einem gewissen Maße toleriert werden, führen ebenfalls dazu, dass die im Orkland heimischen Schwarzpelze ihre Zelte häufig abbrechen und anderorts wieder aufstellen.
Obwohl viele Sippen im Svelltland und in den wenigen orkischen Städten ihre ursprüngliche Lebensweise nicht aufgeben wollen, sind doch einige in die menschlichen Städte gezogen, um dort sesshaft zu werden, vor allem aber, um ihre Vormachtsstellung zu genießen. Das Zusammenlebens mit den Glatthäuten hat sich in der Lebensweise der Svelltland-Orks niedergeschlagen, denn eine ganze Orkgeneration ist zwischen den menschlichen Nachbarn groß geworden. Einzelheiten entnehmen Sie bitte den Beschreibungen der verschiedenen Sippen und Stämme ab S. 107.
Orks erreichen mit zehn Jahren die Geschlechtsreife, sind ganzjährig fruchtbar und werden um 40 Jahre alt (viele sterben jedoch vorher eines gewaltsamen Todes). Die Schwangerschaft dauert sieben bis acht Monate, meist wird nur ein Kind geboren, bei den seltenen Zwillingsgeburten ist häufig eines der Geschwister deutlich entwickelter als das andere. Obwohl die Orks über eine reichhaltige Nachkommenschaft verfügen, führen die ständigen Fehden und Kriege, ihr karger und nahrungsarmer Lebensraum, die harten Mannbarkeitsrituale sowie die für Orks verheerenden Folgen menschlicher Kinderkrankheiten (speziell Karmesin und Herbstpocken) dazu, dass sich die orkische Population nicht stetig vergrößert.

Häuser, Hütten und Zelte

Bedingt durch ihre Lebensweise und dem Umstand, dass die Baukunst nicht unbedingt ein Gebiet ist, auf dem die Orks brillieren, hausen fast alle Stämme der Orks in großen Zelten aus Lederbahnen oder Tierhäuten, die sich aus fünf bis neun rechteckigen Seitenbahnen und der gleichen Anzahl dreieckiger Dachplanen zusammensetzen. Diese Zelte, **Riyachart** genannt, sind oft überraschend groß – so groß, dass mitunter eine komplette Sippe ein Zelt von fast zehn Schritt Durchmesser und dreieinhalb Schritt Höhe teilt. Ein solches Zelt ist im Inneren meist durch Decken und Felle unterteilt, sodass sich einzelne Räume ergeben.
Größe, Farbenpracht und Einrichtung des Zeltes repräsentieren Wohlstand und Status; kein Ork würde es sich nehmen lassen, sein Zelt ohne Beutestücke und Trophäen auszustatten. Und während Mitglieder höherer Kasten ein Zelt alleine bewohnen, mag es sein, dass sich zehn arme Angehörige der unteren Kasten in ein drei Schritt durchmessendes Zelt aus ungegerbten, stinkenden Antilopenhäuten zwängen.

Anders als die meisten Orks bewohnen die *Korogai* feste Steinhäuser: würfelförmig, mit flachen Holzdächern, aus Naturstein oder gebrannten Ziegeln und in dichten Gruppen über mehrere Etagen verteilt eng aneinandergedrängt an Felshängen. Sie gehören auch zu den Wenigen, die nicht mehr als kompletter Stamm oder in größeren Sippenverbänden auf Wanderschaft ziehen. Solche Behausungen findet man außer bei den Korogai nur noch in Khezzara.
Die *Mokolash*, die in den Quellsümpfen des Bodir leben, pflegen wiederum eine andere Wohnkultur: Die sesshaften Sippen unter ihnen bevorzugen längliche Pfahlbauten, während die nomadisch umherziehenden Sippen es sich auf Schilfflößen gemütlich gemacht haben, mit denen sie sogar den Bodir hinunter bis nach Phexcaer fahren.
Die Winter in der unwirtlichen Steppe des Orklands sind kalt und grausam und fordern stets ihren Blutzoll unter den Sippen, die die Monate von Boron bis Tsa im Freien verbringen. Viele Sippen und auch ganze Stämme ziehen es daher vor, sich ein festes Winterquartier zu suchen – und ein solches Heim findet man am ehesten im Schutze der Gebirge in einer trockenen Höhle.

Die Jagd

Bei einem Volk, das nicht von der Scholle lebt, verwundert es nicht, dass sich die Jagd zu einer der höchsten Künste entwickelt hat. Die orkischen Jagdmethoden sind zwar nicht firungefällig, dafür aber umso effektiver: Die Orks machen Jagd auf alles, was sich bewegt und zu Nahrung verarbeiten lässt, respektive verwertbare Haut, Knochen und Sehnen besitzt. Mit kleineren Tieren wie Orklandkarnickeln, Orklandhörnchen, Wieseln oder Ratten macht man kein großes Aufheben, zumeist fängt man sie mit Fallstricken oder man treibt sie mit Bränden und Rauch aus ihrem Bau und jagt sie in Netze. Größere Tiere wie Halmar-Antilopen, Karene, Klippechsen oder Luchse werden mit Speeren bejagt, Geflügel (wie Trappen oder Wildgänse) wird mit einem sicheren Bogenschuss aus der Luft geholt. Noch größere Tiere, vor allem Nashörner, Steppenrinder und die sehr seltenen

Mammuts, werden von einer großen Anzahl Jäger unter lautem Kreischen und Armeschwenken in tiefe, mit Speeren gespickte Fallgruben gehetzt, ein höchst gefährliches Unterfangen, bei dem auch häufiger einmal die Treiber ums Leben kommen. Dafür garantiert die Erlegung eines einzelnen dieser Tiere das Überleben der ganzen Sippe für die nächsten Wochen.
"Ritterliches Waidwerk" – so wie man es aus von zivilisierten Menschen bewohnten Gegenden kennt – wendet der Ork nur gegen ein einziges Beutetier an: Ein Jäger, der etwas auf sich hält, stellt sich zu einem echten Zweikampf mit einem Bären. Der wehrhafte (und zugleich schmackhafte) Orklandbär überfällt oftmals die Hütten der Orks, um sich an den Vorräten zu laben, und ist somit ein Gegner, von dem die Kriegerehre verlangt, sich ihm zu stellen. Größte Ehre erlangt jedoch der Jäger, der sich alleine einem Borken- oder gar Höhlenbären stellt.
An Mut – und vor allen Dingen an Geduld – mangelt es den orkischen Jägern aber nicht. Oft sitzen sie tagelang, nur an einer Schwarte kauend, unbeweglich auf den seltenen Bäumen des kargen Landes, um dann wie ein Blitz vom Himmel auf eine Halmar-Antilopenherde herunterzufahren, dem ersten Tier noch im Sprung das Genick zu brechen und ein zweites oder gar drittes mit dem Speer niederzustrecken. Um den feinen Nasen dieser Tiere zu entgehen, benutzen die Orks gerne einen Brei aus Talaschin, womit sie ihren Körpergeruch tarnen. Talaschin findet sich jedoch fast nur auf den höchsten Höhen des Firunswalls, wodurch es für den Jäger einen Wert bekommt, wie ihn bei den Menschen nur Purpur, Safran oder mächtige Heilkräuter haben.
Der wahre Gegner der orkischen Jäger sind jedoch Wölfe und Steppentiger, die ewigen Konkurrenten um das beste Stück Fleisch. Mit ihnen liefern sich die orkischen Krieger erbitterte und hartnäckige Kämpfe, blutige Auseinandersetzungen mit Zähnen und Klauen.
Als wesentlich leichter zu 'erjagende' Delikatesse gelten die Larven der Feuerfliege, die meist roh und lebendig verspeist werden.
Eindeutig nicht auf dem Speiseplan der Orks stehen Greifen und Einhörner. Zu diesen beiden Kreaturen hegen die Schwarzpelze zwar ein ausgesprochen feindseliges Verhältnis und sie versuchen auch, ihnen zu schaden, wo sie nur können, aber Einhornfleisch zu essen oder eine Greifenklaue als Trophäe mit sich herumzutragen, ist für die Orks schlichtweg tabu. Denn diese Tiere wurden von den anderen Göttern geschickt, um die Orks zu bekämpfen. Aus genau demselben Grund verschmähen die Orks auch Menschenfleisch.

Die orkische Gesellschaft

Den Orks sind die Konzepte von Erblichkeit und Blutsverwandtschaft nicht bekannt, es gibt keine Familien und alle Jungen gelten als Söhne des Häuptlings. Dafür haben die Schwarzpelze ihre Gesellschaftsstruktur in ein streng hierarchisches Kastensystem geordnet: Es wird zwischen den drei Mannbarkeitskasten (*Grishik*, *Drasdech*, *Khurkach*), den Elitekasten (*Okwach*, *Harordak*) und den Kasten der Rechtslosen (*Ergoch*, *Yurach*) unterschieden. Frauen wiederum stehen außerhalb des Kastensystems und sind völlig rechtlos.
Die Zuweisung zu einer Kaste geschieht bei der Mannbarkeit: Unter Berücksichtigung seiner Entwicklung in der Kindheit und besonders der in der Mannbarkeitsprüfung erlangten Trophäe wird ein jeder neue Mann vom Häuptling, seinem "Vater", einer Kaste zugeteilt. Die Einstufung in eine dieser Mannbarkeitskasten ist unanfechtbar und legt den betreffenden Ork in der Regel für den Rest seines Lebens fest – es sei denn, er zeichnet sich durch besondere Stärke und Durchsetzungsfähigkeit aus, was ihm ermöglicht, in eine der Elitekasten aufzusteigen.

Mitglieder des Stammes – Von Grishik bis Harordak

Jede Kaste kennt bestimmte Rechte und Pflichten und besitzt ihre eigenen Sitten und Bräuche, die sich von Stamm zu Stamm und von Sippe zu Sippe ändern mögen. Meist werden die neu zugewiesenen Männer mit einer zweiten Feier in ihre Kaste aufgenommen und danach von den Älteren in ihre neuen Aufgaben unterwiesen.

Grishik – Bauern

Die niedrigste der Mannbarkeitskasten ist die der Bauern oder *Grishik*: Hier findet sich jeder wieder, der sich weder durch geistige noch durch kriegerische Gaben auszeichnete und auch keine oder nur eine geringe Trophäe beigebracht hat. Ihm obliegt künftig die harte und stumpfsinnige Arbeit auf den kargen Feldern des Orklands. Das Ansehen der Grishik ist, obwohl sie etwa zwei Drittel aller Orks stellen, sehr gering und sie haben praktisch keine Chance, in die Kaste der Okwach aufzusteigen. Das Beste, was sie in ihrer Kaste erreichen können, ist Hirte einer Rinderherde zu werden. In der Kaste der Grishik findet man die ausgeprägteste Verehrung des Gottes Rikai.

Drasdech – Handwerker

Über den Grishik findet man die Handwerker oder *Drasdech*: Sie haben in der Regel schon besondere Geschicklichkeit gezeigt und ihre Trophäe oft durch ihre geschickten Hände erlangt – sei es, dass sie besonders gute Waffen schufen, die ihnen bei Jagd und Kampf halfen, sei es, dass sie einen Gegenstand herstellten, der ihnen so vortrefflich geriet, dass er als besondere Trophäe anerkannt wurde. Auch die wenigen orkischen Händler des Svelltlandes zählen zu dieser Kaste, bei dem Stamm der Korogai gelten Drasdech und Khurkach gar als fast gleichwertige Kasten, einigen wenigen Drasdech gelingt gar der Aufstieg in die Elitekaste der Okwach. Für die Drasdech spielt die Verehrung des Gottes Gravesh eine große Rolle.

Khurkach – Jäger und Krieger

Die höchste und angesehenste der Mannbarkeitskasten ist die der Jäger und Krieger oder *Khurkach*: Zu ihnen kommen all jene, die sich durch kämpferischen Geist und Jagdtalent auszeichneten und dementsprechende Beweise ihrer Kühnheit beibringen konnten: Die Kopfhaut eines feindlichen Orks, das Fell eines Orklandbären und ähnliches sind erforderlich, um vom Häuptling in diese Kaste eingestuft zu werden. Die Grenzen zwischen den beiden Aufgaben der Khurkach sind fließend: Während sie bei der Jagd den Nahrungsbedarf der Sippe sichern, geht es im Kampf gegen Orklandbären oder verfeindete Sippen um die kriegerische Ehre. Die Khurkach, die in erster Linie Brazoragh verehren, genießen hohe Privilegien, laufen jedoch auch ständig Gefahr, falls sie Feigheit zeigen oder bei der Jagd grob versagen, in eine niedrigere Kaste herabgestuft oder gar ausgestoßen zu werden. Aus dieser Kaste rekrutieren sich hauptsächlich die beiden Elitekasten, Okwach und Harordak.

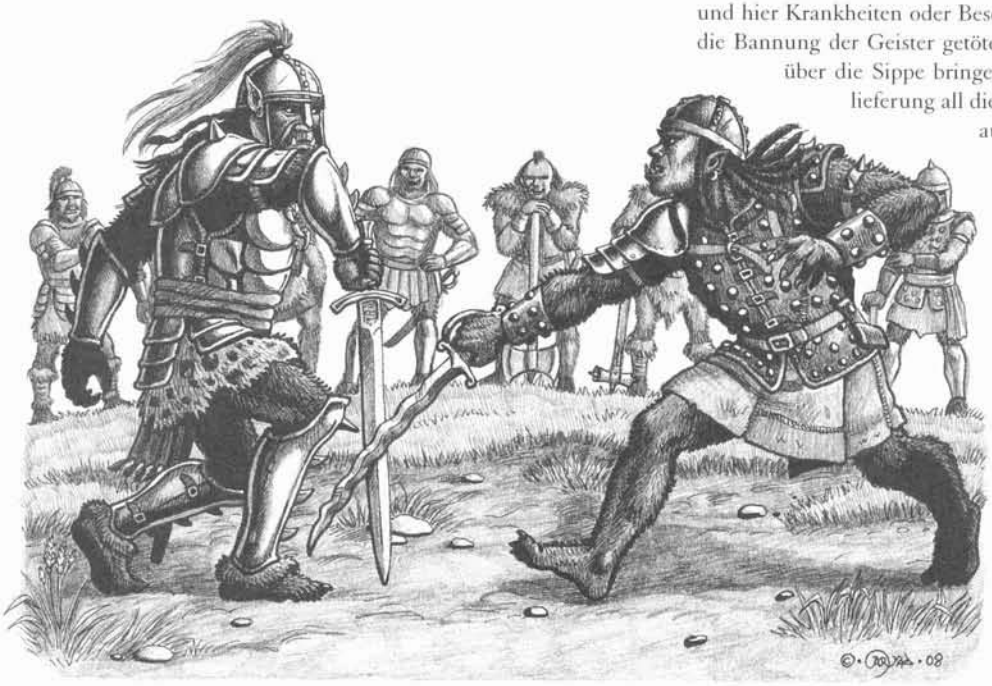
Okwach – Elitekämpfer

Die *Okwach* sind die Elite der Sippe und haben traditionell ein Anrecht auf Frauen (auch wenn der Häuptling dieses Recht einem speziellen Okwach durchaus verweigern kann) und auf ein eigenes Zelt. Nur wenige Orks stoßen in diese Elitekaste vor, und auch das meistens erst lange nach ihrer Mannbarkeit. Die seltenen Orks, die gleich bei ihrer Mannbarkeit unter die Okwach aufgenommen wurden, werden meist zu berühmten Figuren orkischer Legenden und Sagen. Zum Okwach wird man als erfahrener Jäger oder Krieger von herausragendem Mut und Kraft, oder auch als Priester des Bauerngottes Rikai oder des Handwerkergottes Gravesh.
Die Kaste der Okwach erlaubt es damit den fähigsten Mitgliedern der unteren Kasten, durch besondere Leistungen zu Ansehen und Frauen zu gelangen, ohne dass es zu ständigen Kämpfen um die Häuptlingswürde kommt.

Harordak – Häuptling und Schamane

Über der Kaste der Okwach stehen noch die *Harordak*, die Herrscher des Stammes: Der Brazoragh-Priester als **Häuptling** und der Tairach-Priester als **Schamane**. Sie lenken die Geschicke ihrer Untertanen, indem der Schamane für die wortgetreue Überlieferung der 'Gebote der Götter' verantwortlich ist, der Häuptling für deren Auslegung und Anwendung.

Die Machtverteilung zwischen Brazoragh- und Tairachpriester variiert von Sippe zu Sippe und ist größtenteils von der jeweiligen Persönlichkeit und Ausstrahlung abhängig: Es gibt Sippen, bei denen der Häuptling ganz im Schatten des mysteriösen und mächtigen Schamanen steht, der ganz nach Belieben den Widerwillen Brazoraghs gegen seinen Priester erklären und aus der Schar der Bewerber einen starken, aber dummen Ork als neuen Häuptling berufen kann. Doch man kennt auch Berichte von Häuptlingen, die dank persönlicher Kraft wie auch geschickter Frauenverteilung derartig treue Anhänger haben, dass die Schamanen neben ihnen nur mehr bloße Ritualabhalter und Gebeteplapperer sind. Besonders glücklich sind jene Sippen, deren Harordak jeder für sich kompetent und zugleich willig zur Zusammenarbeit sind – doch angesichts der rivalisierenden Natur der Orks kommt es bei zwei gleichermaßen fähigen Sippenführern wohl eher zu blutigen, alles zerstörenden Gefechten um die Macht in der Sippe.



Der Häuptling

Der Häuptling ist für die weltlichen Aspekte der Sippenführung zuständig: Ihm stehen als Priester des Schöpfergottes Brazoragh sämtliche Frauen der Sippe als Besitz zu. Auch wenn es üblich ist, dass er die meisten davon als Belohnung für besondere Taten an hervorragende Mitglieder der Sippe ausleiht, gelten dennoch bei fast allen Stämmen sämtliche Jungorks als Kinder des Häuptlings.

Bei der Übernahme der Häuptlingswürde kommt es unweigerlich zum Kampf, wenn der alte oder schwache bisherige Häuptling von einem jüngeren, stärkeren Gegner herausgefordert wird. Derlei Kämpfe werden häufig mit bloßen Händen ausgetragen und gehen stets bis zum Tod eines der beiden Kämpfer. Auch wenn Fälle bekannt sind, dass ein gewitzter alter Ork mehrere zu selbstsichere Heißsporne besiegen konnte, kommt es doch nicht selten zu einem grausamen Gemetzel, bei dem ein schwacher, ziemlich wehrloser Greis von einem kraftvollen Krieger zerschmettert wird. Einige Sippen kennen auch eine andere Methode, welche die Sippe stärker schont: Bei ihr müssen die ehrgeizigen Krieger zu einer Prüfung ähnlich der Mannbarkeitsprobe ausziehen. Der Rückkehrer mit der größten und besten Trophäe erhält dann die Häuptlingswürde – es sei denn, die Bedeutung seiner Trophäe wird angezweifelt, woraufhin üblicherweise erneut Kämpfe folgen.

Das Würdezeichen des Häuptlings ist die zweifach geschwungene Hörnerkrone aus dem Gehörn des schwarzen Steppenrindbullen, den in den meisten Sippen nur die Häuptlinge jagen und töten dürfen. Jeder andere Ork erklärt mit einer solchen Jagd seine Herausforderung des amtierenden Häuptlings so deutlich, als würde er den Brazoragh-Priester direkt attackieren. Des Weiteren trägt der Häuptling meist die beste Rüstung oder die beste Waffe der ganzen Sippe.

Der Schamane

Der Schamane ist mit Ausnahme seiner Schüler der einzige Magiekundige einer Sippe. Die höchste Pflicht der Tairach-Priester ist die Bewahrung der 'Gesetze der Götter', die das Leben der Ork-Sippe regeln und vom Häuptling angewendet und interpretiert werden müssen. Der größte denkbare Frevel wäre daher die Veränderung auch nur eines kleinen Teils dieser Überlieferung (und doch kennt die orkische Geschichte einige ruchlose Schamanen, die dadurch zu größerer Macht gelangen wollten). Weitere Aufgaben sind der Umgang mit feindlichen Geistern: So obliegt es ihnen, die zahlreichen Geister zu vertreiben, die sich mit Vorliebe in den Körpern von Orks ansiedeln und hier Krankheiten oder Besessenheit verursachen. Sie vollziehen die Bannung der Geister getöteter Feinde, damit diese kein Unheil über die Sippe bringen können. Da nach orkischer Überlieferung all diese Geister nur mit Duldung oder gar auf Befehl Tairachs handeln können, sind Opfer zu Ehren des Gottes das beliebteste Mittel der Schamanen, um ihren Aufgaben nachzugehen. Solche Opfer sind fast immer gefangene Orks, Menschen oder Elfen, die Opferung selbst ist in der Regel ein längerer Vorgang von ausgesuchter Grausamkeit.

Zum Priester des Tairach sind nur diejenigen männlichen Kinder berufen, die in einer Stunde des roten Mondes geboren werden. Schon in ihrer Kindheit erhalten sie die kupferne Mondscheibe als Zeichen, auserwählt zu sein. Von frühem Alter an werden sie geschult, die oft ellenlangen Liturgien und Legenden des Stammes wortgetreu zu lernen und zu bewahren. Bei seiner Initiation muss ein Tairach-Priester die Vergänglichkeit von Fleisch und Blut begreifen und den wahren Sitz seines Geistes erkennen, der nach orkischer Vorstellung in den Knochen liegt. Dazu begibt er sich auf Geistreise und schält sich mit seinem Ritualmesser einen Muskel nach dem anderen vom Leib, bis er seine eigenen Gebeine vor sich liegen sieht. Nun muss er jeden einzelnen Knochen nach der geheimen Überlieferung benennen, um den Geistern mit diesen Worten der Macht befehlen zu können, seinen Körper wieder zusammenzusetzen.

Nur wenigen Schamanen wird die Ehre zuteil, in einer zweiten Initiation von Tairach zum Hochschamanen geweiht zu werden und so auf karmale Kräfte ihres Gottes zugreifen zu können. Dafür müssen sie eine Nacht lang die zahlreichen Prüfungen des *Takaibragh*, des Blutigen Tanns, bestehen (siehe S. 38).

Die Tracht der Tairach-Priester besteht in erster Linie aus dem Symbol ihres Gottes, der aus Kupfer gehämmerten Vollmondscheibe, und roten Gewändern. Diese haben allerdings oft schon eine stark bräunliche Tönung und einen (für Menschen) üblen Geruch angenommen: Denn häufig bestreichen die Schamanen ihre Kleidung mit dem

Opferblut, ohne sie jemals zu waschen. Einige Schamanen haben sich gar zum Schutz und als Zeichen ihrer Macht in alten Ritualen einen Oger unter ihre Herrschaft gezwungen.

Die Kasten der Orks auf einen Blick
Grishik: Bauern
Drasdech: Handwerker
Khurkach: Jäger und Krieger
Okwach: Elitekämpfer
Harordak: Häuptling und Schamane
Ergoch: Sklaven
Yurach: Ausgestoßene

Sklaven und Gesetzlose – Ergoch und Yurach

Ergoch – Sklaven

Fast jede mächtigere Sippe verfügt über eine Reihe von **Ergoch** oder Sklaven, Kriegsgefangene von anderen Sippen, die rechtlos sind und wie Ork-Frauen dem Häuptling gehören. Er verleiht sie an Bauern und Handwerker, die Handlanger benötigen, kann sie aber jederzeit zurücknehmen oder töten. Wenn ein anderer Ork einen Ergoch tötet oder ernsthaft beschädigt, muss er in der Regel dem Häuptling eine Entschädigung geben. Das Leben in orkischer Sklaverei ist hart, demütigend und erbärmlich, ein Ergoch muss die niedersten Arbeiten ausführen, sei es auf den Feldern oder in den Schmieden, meist endet er als Opfer für Brazoragh oder Tairach. Außer der selten erfolgreichen Flucht oder dem Tod gibt es für einen Ergoch keine Hoffnung auf ein Ende seiner Leiden.

Außer orkischen Sklaven gibt es natürlich auch noch solche, die aus anderen Völkern stammen: Die leicht einzuschüchternden Goblins werden von den Orks für alle möglichen niederen Arbeiten eingesetzt; die dummen, aber starken Oger finden vor allem als Kriegersklaven oder Leibwache des Schamanen Verwendung. Von menschlichen Gefangenen werden häufig nur Frauen am Leben gelassen, um als besonders begehrte Trophäen den Ruhm des Häuptlings zu mehren. Während des letzten Orkensturms und dem Aufbau der orkischen Hauptstadt Khezzara wurden auch vermehrt männliche Menschen versklavt, was dazu führte, dass gerade in Khezzara schon die ersten Kinder heimlich aufgezogen werden, die nie etwas anderes als die orkische Hauptstadt gesehen haben. Elfen werden sofort erschlagen oder geopfert, sobald sie einem Ork in die Hände fallen. Etwas besonderes hat es mit den Zwergen auf sich: Von normalen Zwergen heißt es, dass sie in Orkhänden extrem rasch siech und sterben würden – sei es wegen der reichlichen Quälereien durch die Orks, sei es auf Grund der Demütigung. Andererseits leben bei einigen Korogai-Sippen, aber auch in Khezzara, durchaus Zwerge in Sklaverei, die im Vergleich zu anderen Ergoch über erheblich mehr Freiheiten verfügen.

Yurach – Ausgestoßene

Daneben gibt es noch die **Yurach** oder Ausgestoßenen: Immer wieder kommt es vor, dass ein Ork mit seinem Häuptling nicht zufrieden ist oder von diesem gehasst wird – doch wenn er sich nicht zutraut, ihn zu besiegen und zu ersetzen, bleibt ihm nur die Flucht. Zu diesen geschlagenen Individuen zählen auch jene, die ihre Mannbarkeit nicht erlangt haben, oder entlaufene Sklaven. Yurach führen meistens ein verzweifeltes Dasein in den kärgsten Gegenden des Orklands, nicht selten von stärkeren Orks versklavt, sodass sich die Grenzen zwischen Ergoch und Yurach leicht verwischen. Diese ausgestoßenen Yurach, verzweifelte Versager ohne Aussicht auf Wohlstand und Frauen, sind es dann auch zumeist, die das Orkland endgültig verlassen und ihr Glück unter den Glatthäuten suchen – meist nur, um ein gehetzter Straßenräuber oder schlecht bezahlter Söldner zu werden. Einige enden als Sklaven in Al'Anfa oder hauchen ihr Leben als Ritualopfer auf einem Dämonenaltar in den Schwarzen Landen aus. Nur wenige können ein zufriedenes Leben unter den Glatthäuten führen.

Die Frauen

Nicht alle Orks sehen ihre Frauen als Mitglieder der eigenen Rasse an – manche Stämme bezeichnen ihre Frauen mit einem Begriff, der sich am besten als 'Tiere, die Orks gebären' übersetzen ließe. Doch obwohl weibliche Orks völlig rechtlos sind, haben sie dennoch eine nicht unerhebliche Bedeutung innerhalb der orkischen Kultur – sie sind in gewisser Weise die Werkzeuge der Häuptlingsmacht, denn im Laufe der Zeit hat sich bei fast allen Stämmen ein System herausgebildet, das in vieler Hinsicht dem Lehnswesen der Menschen gleicht; doch hier ist es nicht Land, das der Regent an treue Untertanen verteilt, sondern Frauen. Der Häuptling gilt als einziger Besitzer aller Frauen des Stammes (so wie man es auch beim Rudelführer vieler Raubtiere findet) und belohnt seine besten Gefolgsleute dadurch, dass er ihnen Frauen zuweist – manche für lange Zeit, als Dienerin, andere dagegen nur für eine kurze Frist. Frauen sind eine nützliche Einrichtung, in ihrer Bedeutung irgendwo zwischen Reittieren und Waffen angesiedelt.

Vom Umgang mit den weiblichen Glatthäuten
Es ist für Orks nicht immer einfach, Männer und Frauen anderer Rassen auseinander zu halten. Wo bei den Schwarzpelzen das Tragen von Waffen und die bei Orkfrauen üblicherweise unverhüllten primären Geschlechtsmerkmale klar zu einer Unterscheidung führen, mussten die Orks die Erfahrung machen, dass Glatthäute die Angewohnheit haben, ihren Körper ganz in Kleidung zu hüllen und sie auch ihren Frauen gestatten, Waffen zu führen. Eine bewaffnete und gerüstete Heldin wird deshalb mit dem gleichen Respekt oder der gleichen Verachtung behandelt wie ihre männlichen Mitstreiter – aus dem einfachen Umstand heraus, dass es sich bei ihr in orkischen Augen um einen Mann handelt. Aus den Gesichtszügen oder der Stimmlage allein vermag ein Ork nur mit genügend Übung männliche oder weibliche Menschen zu unterscheiden.
Sollte sich aber erst einmal herausstellen, dass es sich bei dem Menschen um eine Frau handelt, wird sie nicht besser als eine orkische Frau behandelt: Als eine nützliche Sache ohne eigenen Willen, dem männlichen Ork auf Gedeih und Verderb ausgeliefert. Sollte eine Heldin nach längerer Zeit der 'Tarnung' als Mann auffallen, ist die Reaktion der Orks unvorhersehbar. Wo Svelltaler Okkupanten vielleicht nur stutzig werden und der weiblichen Glatthaut, die ihnen so geübt mit der Klinge Parole geboten hat, zumindest mit einem Anflug an Respekt begegnen, erfasst einen Schwarzpelz aus dem Orkland vielleicht die kalte Wut, so hintergangen worden zu sein, und er wird alles daran setzen, seine Kriegerehre wieder herzustellen.

Die Kinder

In den ersten Jahren nach der Geburt bleiben Orks bei den Frauen des Stammes – bis sie entwöhnt werden, was manchmal dadurch geschieht, dass man sie einfach mit fester oder vorgekauter Nahrung zwangsfüttert. Die darauf folgenden Jahre sind die Mädchen die einzigen, die eine Art Erziehung erhalten – die älteren Frauen bringen ihnen bei, was sie als treue Dienerinnen der Männer können müssen, vor allem also das Verrichten der schwersten – oder simpelsten – Arbeiten.

Die männlichen Kinder dagegen haben bei den meisten Stämmen völlige Freiheit – sie können tun, was sie wollen, müssen aber auch für sich selber sorgen, ohne dass irgend jemand ihnen irgendwie hilft. Kein Wunder also, dass viele Orkjungen das Erwachsenenalter nie

erreichen. Die Kindheit eines Orkjungen dauert in etwa bis zu seinem neunten Lebensjahr und wird meist als entscheidend für das spätere Leben betrachtet – bei den meisten Stämmen beobachten Häuptling und Schamane daher genau das Verhalten der Kinder.

Die Mannbarkeit

Nach alten Überlieferungen endet die Kindheit eines Orks mit dem 'ersten Blut' – ein Ereignis, das bei den Mädchen von alleine eintritt, bei den Jungen dagegen herbeigeführt werden muss: Im Frühling eines jeden Jahres versammeln Häuptling und Schamane die geeignete Stammesjugend und schicken sie aus, sich die Mannbarkeit zu erkämpfen. In der Regel besteht diese Prüfung aus einem Jagdzug, doch auch von tollkühnen Überfällen auf benachbarte Stämme berichtet die Überlieferung. Wichtig ist nur, dass die Jungen eine möglichst blutige Trophäe mitbringen, die von würdigen Taten kündet. Die 'Prüfungszeit' dauert meist bis zum Spätsommer, wenn die Zurückgekehrten erneut versammelt und zu Männern erklärt werden. Bei dieser Gelegenheit erhalten sie dann auch ihre endgültigen Namen, meist anhand der mitgebrachten Trophäe.

Sippen und Stämme

Die kleinste Einheit der orkischen Gesellschaft ist die **Sippe** mit bis zu ein paar hundert Mitgliedern. Dabei gilt, dass die Existenzberechtigung einer Sippe vom Vorhandensein eines Tairach-Schamanen abhängt, dem Wahrer der Traditionen und Erinnerungen. Geht der einzige oder letzte Schamane einer Sippe verloren und findet sich nicht rasch ein neuer, verliert die Sippe ihren Halt. Sie muss sich einer anderen Sippe anschließen oder aber aus ihren Mitgliedern werden Ausgestoßene. Ab einer gewissen Größe und bei mehreren Tairach-Priestern kann es vorkommen, dass sich eine Sippe teilt bzw. ein Teil der Krieger zusammen mit einem Tairach-Priester von dannen ziehen, um eine neue Sippe zu gründen.

Eigene Orkstämme

Die auf den Seiten 107 ff. vorgestellten Sippen und Stämme geben nur einen Überblick über die wichtigsten Stammesgemeinschaften der Orks. Es existieren zahlreiche weitere Sippen, die nachfolgende Würfeltabelle soll Ihnen eine Hilfe bei der Erschaffung eigener Orkstämme sein.

Äußerliche Merkmale (2W6)
2: gefärbtes Fell
3: helleres Fell
4: dunkleres Fell
5: gebleichtes Fell
6: ausgeprägte Hauer
7: unterentwickelte Hauer
8: kräftigere Statur
9: rituell zugefügte Narben als Ehrenzeichen
10: Schmuck weit verbreitet
11: blutige Trophäen werden offen zur Schau gestellt
12: finstere Tätowierungen im Gesicht

Lebensweise (2W6)
2–4: nomadisch, Sippe folgt Rinderherden und Jagdwild
5: nomadisch, Sippe folgt kämpferischem Wild (wie Wölfen und Steppentiger)
6: nomadisch, Sippe plündert Lager fremder Sippe
7–8: nomadisch, Sippe folgt lohnender Beute
9–11: halbnomadisch, Sippe verteidigt nur halbherzig ihr Revier
12: sesshaft, Sippe verteidigt verbissen ihr Revier

Gesellschaft (W20)
1: Orkfrauen besitzen großen Einfluss
2–3: Grishik besitzen großen Einfluss
4–7: Drasdech besitzen großen Einfluss
8–13: Khurkach besitzen großen Einfluss
14–19: Okwach besitzen großen Einfluss
20: Ergoch üben verdeckt großen Einfluss aus

Harordak (2W6)
2–5: Brazoragh-Priester ist unbestrittener Anführer
6: Gravesh- oder Rikai-Priester ist unbestrittener Anführer
7: Tairach-Schamane ist unbestrittener Anführer
8: heimlicher Zwist zwischen den Harordak
9: offener Zwist zwischen den Harordak
10–12: Harordak arbeiten gut zusammen

Glaube (W20)
1: Vermischung mit dem Zwölfgötterpantheon
2–3: Vermischung mit dem Lowanger Dualismus
4: Geister als bestimmendes Glaubenselement
5–6: Nicht-Götter (Ai'Maruchk) als bestimmendes Glaubenselement
7–9: Viererpantheon (Brazoragh, Tairach, Gravesh, Rikai) als bestimmendes Glaubenselement
10-15: Brazoragh als bestimmende Gottheit
16-17: Gravesh als bestimmende Gottheit
18-19: Tairach als bestimmende Gottheit
20: Rikai als bestimmende Gottheit

Umgang mit Glatthäuten (2W6)
2–4: werden bevorzugt Tairach geopfert
5–6: werden bevorzugt versklavt
7–8: werden zu Tributzahlungen gezwungen
9: Handel ist möglich
10–11: angespanntes Neben- oder Miteinander ist möglich
12: einvernehmliches Neben- oder Miteinander ist möglich

Mehrere Sippen, die Ähnlichkeiten in Religion und Kultur, manchmal aber auch im Körperbau aufweisen, fühlen sich einem **Stamm** zugehörig, während bei besonderen historischen Ereignissen (meistens größere Kriegszüge) sich mehrere Stämme zu einem **Stammesverband** zusammenschließen, der in manchen Fällen auch über das Ereignis hinaus bestehen bleibt. Obwohl sich jeder Schwarzpelz einer Sippe oder einem Stamm zugehörig fühlt, scheitern weder Allianzen noch Feindschaften an ethnologischen Barrieren.

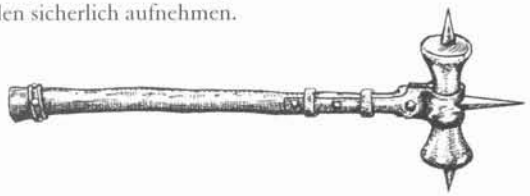
Jeder Sippe und jedem Stamm und Stammesverband steht ein Zweiergespann der Harordak vor.

Eine Beschreibung der wichtigsten Sippen, Stämmen und Stammesverbänden finden Sie ab Seite 107.

Die Kultur der Orks

Metallverarbeitung

Für jeden Ork ist ein von einem Menschen getragenes Schwert oder Säbel ein heiß begehrtes Beutestück, obwohl die Orks sich auch auf die Schmiedekunst verstehen. Die jährlich hergestellte Stahlmenge reicht zwar nicht aus, um Waffen in größeren Stückzahlen herzustellen, zumal für jede Stahlwaffe ein Gravesh-Priester für die Segnung des kompletten Vorgangs zugegen sein muss. Waffen aus Kharkush- oder Khezzara-Stahl mögen vielleicht nicht elegant aussehen, aber an Zähigkeit und Bruchfestigkeit können sie es mit maraskanischen Stählen sicherlich aufnehmen.



Die Schwarzpelze haben das Schmiedehandwerk von den Angroschim gelernt – und das vor bereits 4.000 Jahren, als Zwerge vom Stamm des Aboralm ins Orkland zogen und an den Hängen des Firunswalls ihre heute legendäre Stadt und Binge Umrazim gründeten.

Der Stamm, der zu jener Zeit mit den Zwergen Höhle an Höhle lebte, ist auch heute noch jener, der die Schmiedekünste am besten beherrscht und sogar weiterentwickelt hat. Es handelt sich um die **Korogai**, die im östlichen Firunswall beheimatet sind und die nur selten auf Wanderschaft ausziehen. Neben rein praktischen Gründen wie dem Besitz von Hochöfen und Schmieden ist ein anderer wichtiger Grund der relative Reichtum an Brennstoff, den die Korogai in den Vorbergen des Firunswalls vorfinden. Im Gegensatz zu den Stämmen der Ebene besitzen die Korogai Zugang zu Zwergenkohle.

Seit über viertausend Jahren werden jene Rituale überliefert, derer es bedarf, um Gravesh wohlgefällig zu sein und ihn gnädig zu stimmen. Dahinter steckt weniger karmale Unterstützung der Schmiedearbeit als vielmehr ein beachtliches metallurgisches Wissen aus der Zwergenzeit – darunter Kenntnisse, die manchen mittelreichischen Dorfschmied in Erstaunen versetzen würden. Zudem gibt es Rituale für das Auffinden von Glanzkies und Tiefenblende (zink- und kupferhaltigen Erzen, den Grundstoffen der Messingherstellung), für das Anblasen von Schwarzguss (um daraus Stahl zu machen), für die richtigen Mischungsverhältnisse für verschiedene Legierungen und vieles mehr. Einige dieser Rituale sind so sinnvoll, dass sie tatsächlich vom Schmiedegott Ingerimm inspiriert scheinen, andere stecken – aus menschlicher Sicht – voller Aberwitz und Humbug und sind nicht nur als absolut sinnlos, sondern auch als durchaus lebensgefährlich zu betrachten.

Der meiste Aufwand wird bei der Herstellung von Eisen betrieben. Im Orkland gibt es nicht viele Lagerstätten von Eisenerz, und der Besitz von Eisen wird von allen Stämmen für so wichtig angesehen, dass sie sich über die Jahrhunderte die Herstellungsgeheimnisse angeeignet haben, meist durch die Entführung eines Schmiedes der Korogai.

Eisen wird entweder als Gusseisen oder in einem weiteren Schritt als Schmiedeeisen produziert. Die Verhüttung erfolgt entweder in ortsfesten Hochöfen, wie sie die Korogai und die Zholochai besitzen, oder in der Nähe von Eisenerzlagerstätten, wo ein binnen weniger Tage aufgeschütteter, kegelförmiger Hochofen aus Lehm dazu dient, noch an Ort und Stelle das Metall zu gewinnen (ehe vielleicht ein anderer Stamm die Lagerstätte entdeckt).

Sowohl Korogai als auch Zholochai und Tscharshai verfügen über diese Kenntnisse des Hochofenbaus und über die nötigen Kenntnisse der Hüttenkunde. Bei allen drei genannten Stämmen ist es Brauch, auf ihren Wanderungen stets einen Wagen mitzuführen, der alle benötigten Materialien, die sich nicht vor Ort finden, befördert. Aber allein die Korogai besitzen Zwergenkohle, während sich Zholochai und Tscharshai damit begnügen müssen, ihre Hochöfen mit Bruchholz, Torf oder Mist zu befeuern.

Die Herstellung von Stahl erfordert noch weitaus kompliziertere Rituale, da es viele Arbeitsschritte und ebenso viele Tage braucht, bis aus einem Quader Eisenerz einige Dutzend Stein Stahl entstehen. Während des gesamten Prozesses muss ein Gravesh-Priester anwesend sein, der nicht nur die korrekten Rituale vollziehen kann, sondern der auch jeden einzelnen Handgriff segnet. Diese Weihen setzen sich während des Temperns, Faltens und Schmiedens fort, bis schließlich eine Brazoragh gefällige Waffe hervorgebracht wird – und fast ausschließlich Waffen sind es auch, für die der kostbare Stahl verwendet wird. Eisen liefern auch die Tributzahlungen nach Khezzara, die aus der Lowanger Mine im Finsterkamm stammen.

An einigen Stellen des Bodir, vor allem aber in den Gebirgsbächen der Blutzinnen, findet sich reines Gold in Klumpen, die einem Sternengoldsucher aus Sternfeld die Tränen in die Augen treiben können, während Silber in Minen im Firunswall von Goblinsklaven geschürft wird. Dabei fallen auch meist Blei und Mondsilber mit an, die beim Silbersieden und Auskochen mit verschiedenen ekligen Laugen ausgewaschen werden. Die Farbe und vor allem die leichte Bearbeitbarkeit machen Gold und Silber zu den typischen Schmuckmetallen, und es ist nicht ungewöhnlich, dass selbst ein Grishik einen goldenen Ohrring oder ähnlichen kleinen Schmuckgegenstand trägt.

Dagegen ist reines und als solches erkenntliches Kupfer eher eine Seltenheit, auch wenn sich in letzter Zeit häufig gediegenes Kupfer in den während dem Sternenregen niedergegangenen Steinen finden lässt (siehe S. 84). Aus diesem Grund wird es von Schamanen auch als Schmuckmetall und für die Herstellung geweihter Gefäße so geschätzt. Die rote Farbe tut ein Übriges, um es zum erwählten Metall des Tairach-Kultes werden zu lassen.

Kupfergegenstände mit ihrer kultischen Bedeutung werden so gut wie ausschließlich als Brustscheiben der Tairach-Priester, Schalen, Kelche und Rauchgefäße gefertigt. Gold, Silber und gelegentlich auch Mondsilber dienen allein Schmuckzwecken. Vor allem werden daraus Brustplatten, Nasen- und Ohrringe hergestellt. Ebenfalls erwähnenswert in diesem Zusammenhang ist, dass den Orks Legierungen bekannt sind, durch die Gold eine größere Härte und Zähigkeit erhält.

Bronze wurde früher zur Herstellung von Waffen, Rüstungen und allerlei Ausrüstungsgegenständen verwendet, ist aber auf Grund des im Orkland raren Kupfers heute fast ausschließlich als Schmuckmetall in Gebrauch. Vor allem Statuetten und kleine Götterbilder werden aus Bronze gegossen.

Das neben Eisen am häufigsten eingesetzte Metall ist Messing, aus dem sich nicht nur Armschienen, Beinschienen und Harnische fertigen lassen, sondern auch passable Kurzschwerter und Axtblätter, von Trinkschalen, Tellern, Besteck und Leuchtern einmal ganz abgesehen, wobei letztgenannte Gegenstände sich unter den Orks als Zeichen der Zivilisation seit der Besetzung des Svellttals einer steigenden Beliebtheit erfreuen.

Musik und Kunst

An Instrumenten sind den Orks nur Pfeifen, Trommeln und Hörner bekannt, die zwar sehr kunstfertig hergestellt werden, aber niemals zur Erbauung, sondern stets zu kriegerischem oder kultischem Zweck eingesetzt werden. Mit den großen Pauken, Kesseln aus Messing, die mit zäher Echsenhaut bespannt sind, geben Orks Nachrichten über große Entfernung weiter. Wenn die Orktrommeln sprechen, dann rufen sie zum Kriegsrat, Götterdienst oder Beutezug.

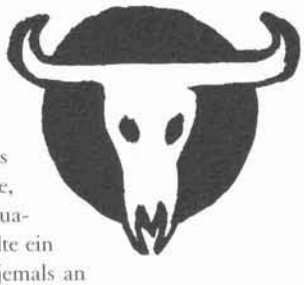
Kleinere Trommeln sind erst seit kürzerer Zeit in vermehrtem Gebrauch, seit sie von den Orks in einer Imitation menschlicher und zwergischer Sitten zur Marschbegleitung eingesetzt werden. Ansonsten werden sie nur zur Untermalung von Stammesfesten, die dann meist religiöser Natur sind, verwendet, ebenso wie die langen Flöten aus den holzigen Stengeln des Bodirschilfs.

Der hypnotische Rhythmus der dumpfen Trommeln steht in krassem Gegensatz zum schrillen, wie hysterisch wirkenden Zwitschern der hellen und dem sinnverwirrenden Gebrummel der dunklen Flöten. Die Musik steigert sich – oft quälend langsam – zu einem irren Crescendo, das meist in schaurigem Einklang mit den blutigen Vorgängen auf dem Tanzplatz steht, nur um sich dann wieder für Stunden seltsam matt und kraftlos um sich selbst zu drehen, bis sie sich schließlich zu einem noch sinneszerfetzenderen Gipfel empor schwingt.

Letztlich ebenfalls zu den 'Musikinstrumenten' zu zählen sind die aus den Hörnern von Steppenrindbullen gefertigten Signaltrompeten, mit denen sich die Stämme der Berge über weite Entfernungen verständigen und denen sie eine Vielfalt von Tönen zu entlocken vermögen.

Ähnlich wie die Musik, die nur als Bestandteil eines Rituals in Erscheinung tritt, wird auch die bildende Kunst nie um ihrer selbst willen betrieben: Stets dient sie der Bannung feindseliger Geist- und Lebewesen oder der Götter- und Heldenverehrung. Meist haben die Bildwerke die Form grober hölzerner Statuen oder schauderlicher Höhlenmalerei. Verbreitet sind hölzerne Götterstelen, die an den Orten großer Schlachten oder heroischer Einzelkämpfe errichtet werden. Je nach Stamm bilden den Kopf dieser Bildsäulen entweder nur der gehörnte Brazoragh oder aber alle großen Götter, wobei ein jeder von ihnen in eine andere Richtung schaut.

Die Darstellung ihresgleichen ist den Orks weder als Statue noch als Bildnis bekannt, sodass sich alle Stelen zu ähneln scheinen, ein Grund, der den Wanderer, der die Bildsäulen als Orientierungshilfen benutzen will, leicht in die Irre führen kann.



Gelegentlich kommt es auch vor, dass die Stelen zu einem großen Kreis oder Quadrat angeordnet sind. Dies kennzeichnet dann meist eine Kultstätte, an der zu jeder Mondfinsternis die Rituale des Tairach abgehalten werden. Sollte ein Mensch oder ein anderer Nicht-Ork jemals an einem solchen Ort entdeckt werden, ist ihm ein langsamer Tod sicher.

Ornamente werden meist in Verbindung mit anderen Kunstformen verwendet, sei es als Verzierung eines Schwerts oder einer Axtklinge, auf einer Schmuckscheibe oder über einem Höhleneingang. Die häufigsten Zeichen sind die fast quadratischen Bilder der Orkgötter, die den Bodir repräsentierende Schlange mit drei Köpfen, der Mond in all seinen Phasen oder der Riesenlindwurm als Zeichen der Kraft. All diese Zeichen finden sich in quadratischen Rahmen, sogenannten Kartuschen, die dann in Reihen oder Feldern angeordnet werden, um die sich weitere mäandrierende Linien schlingen. Obwohl es die schwierigere Darstellungsform ist, verwenden die Orks für die Ornamente, die sie auf Stelen oder an Höhlenwänden anbringen, das Hochrelief – ein deutliches Zeichen, dass sie diese Kunst von den Zwergen erlernt haben.

Auch das Ornament hat bei den Orks nie eine reine Schmuck-Funktion, sondern wird von ihnen durchweg als Symbol für magische oder göttliche Kräfte verwendet.

Die Höhlenmalerei an den Wänden der Winterbehausungen widmet sich eher den alltäglichen Dingen wie der Jagd oder dem Beutezug. Die meist in rot, braun oder schwarz gehaltenen Gemälde erzählen aus dem Leben großer Krieger und Jäger, wobei die Zahl und Größe der Feinde oder Beutetiere oft von Bild zu Bild immenser werden. Religiöse Szenen finden sich nicht, wohl aber Schutzzeichen, die den Segen der orkischen Götter auf die Wohnstatt herabflehen sollen.

Das Rechtssystem

»Da erhob sich der besiegte Shroddo Brogk, stolzer Khurkach der Tordochai, und forderte seinen Rivalen erneut heraus, denn er war nicht bereit, ihm seinen Arbach als Preis auszuhändigen. Zehn Mal nacheinander wurde Shroddo besiegt, und stetig erhöhte der Sieger den geforderten Preis, von Waffe über Shroddos Zelt bis zu seiner öffentlichen Entmannung. Brazoragh aber ist mit den Zähen und im elften Kampf erschlug Shroddo schließlich seinen Widersacher.«

—aus einer Erzählung von Azzek Ziraitach, Hochschamane der Truanzhai

Ein genaues Rechtssystem ist den Orks nahezu unbekannt, wenn man von einer Fülle von undeutlichen 'Geboten der Götter' absieht. Diese Gebote ruhen meist im genauen Gedächtnis des Sippenschamanen, der sie bei bestimmten Situationen vorbringt, woraufhin sie dann vom Häuptling interpretiert und angewendet werden. Bei diesen Fällen scheinen übrigens Manipulationen durch den Schamanen seltener vorzukommen, als man vermuten möchte, während von den Häuptlingen die göttlichen Gebote gerne nach Lust und Laune ausgelegt werden. Der Widerspruch gegen eine solche Entscheidung des Häuptlings kann nur auf eine Weise geschehen: Man muss den Häuptling herausfordern und besiegen, dadurch an seine Stelle treten und den Fall neu untersuchen.

Wohl aus diesem Grund vermeiden es viele Orks, mit ihren Streitigkeiten vor die Harordak der Sippe zu treten und erledigen die Sache lieber in einem Zweikampf, denn die Orks leben in dem Glauben, dass die Götter demjenigen beistehen, der Recht hat. Oder auch, dass der Recht hat, der der Stärkere ist – die Auffassungen vermischen sich hier etwas. Jeder Ork kann ein jedes Mitglied seiner oder einer niedrigeren Kaste zum Kampf auffordern, wenn ein Streit entschieden werden soll. Einrichtungen wie die Wahl der Waffen oder Sekundanten sind bei diesen Duellen unbekannt: Man prügelt und schlägt aufeinander ein, bis einer der Kontrahenten seine Niederlage eingesteht. Häufig kann der Sieger dann eine zusätzliche Leistung oder Wiedergutmachung vom Verlierer verlangen, etwa ein besonderes Besitzstück oder die Selbstdemütigung des Bezwungenen.

Natürlich ist es auch möglich, einen Höherstehenden zum Zweikampf zu fordern – doch derlei Kämpfe müssen stets bis zum Tode eines der beiden Kontrahenten geführt werden.

Daneben gibt es übrigens besonders bei den primitiveren oder grausameren Orkstämmen Abweichungen, die mit einem ehrlichen Zweikampf rein gar nichts mehr zu tun haben – so etwa die Sitte, dass jeder Kämpfer beliebig viele Freunde und Gefolgsleute zu seiner Unterstützung mitbringen darf.

Die Sprache der Orks

Das Orkische ist eine recht krude Sprache, deren Lautbild vor allem von zahlreichen Knurr- und Krächzlauten geprägt wird: Menschen und Zwerge, die das Orkische erlernt haben, behaupten ernsthaft, dass die Sprache bei längerem Gebrauch – zumal wenn bei Verhandlungen laut gesprochen werden muss – zu erheblichen Hals- und Rachenschmerzen führe.

Die marodierenden Orkbanden Aventuriens verwenden das **Oloarkh**, eine Sprache, die relativ stark mit dem Garethi vermischt ist und eine Fülle von Lehnwörtern übernommen hat, sodass sie für Menschen

einfacher zu erlernen ist. Zum Leidwesen vieler kühner Waldläufer kann man im Orkland selbst mit dem Oloarkh nur wenig anfangen, ist es doch größtenteils aus dem Geschwätz der Yurach, der Ausgestoßenen, hervorgegangen, die den weitaus stärksten Anteil der marodierenden Orks stellen. Wer als menschlicher Sprecher des Oloarkh einem stolzen Orkhäuptling des Hochlandes gegenübertritt, könnte genauso gut direkt sagen, dass er versklavt werden will.

Die Orklandorks sind stolz auf ihr **Ologhaijan** und betrachten es als die edelste Sprache überhaupt. Während unbestreitbar richtig ist, dass sich Ologhaijan stark von allen menschlichen Sprachen unterscheidet, lässt sich doch klar sagen, dass es einen weit geringeren Wortschatz hat und weit weniger abstrakte Gedanken ausdrücken kann: Der durchschnittliche Ork beherrscht nur recht wenige Begriffe, die über seinen unmittelbaren Alltag von Jagd und Krieg hinausgehen. Junge Orks beherrschen lange Zeit nur die Anfangsgründe der Sprache, erst mit der Zeit lernen sie von den älteren Orks mehr dazu, sodass ihr Wortschatz relativ klein bleibt und den eindeutigen Schwerpunkt auf den Angelegenheiten der jeweiligen Kaste hat.

Aus dieser Regel fallen nur manche Priester heraus: Sie werden von Jugend an auf ihr späteres Amt vorbereitet und von ihrem Lehrmeister dem entsprechend unterwiesen. Ihr Wortschatz ist oft dreimal so groß wie der der gewöhnlichen Orks. So wissen die Priester des Rikai um eine ganze Reihe von Pflanzen- und Krankheitsnamen, deren Kenntnis sie eifersüchtig hüten, während die des Gravesh vor allem Fachbegriffe aus Verhüttung und Schmiedekunst beherrschen. Die Tairach-Schamanen schließlich, als Träger der sonstigen Überlieferung von Glaube und Historie, beherrschen als einzige einen Ansatz von philosophischen und wissenschaftlichen Ausdrücken.

Da keine der orkischen Sprachen über eine Schrift verfügt, gibt es auch keinerlei Aufzeichnungen in ihnen. Doch angesichts des phänomenalen Gedächtnisses der Priester besteht für eine Schrift auch keine Notwendigkeit.

Orkische Namen

Typische Vornamen sind: Airakh, Alrork, Arbachzeg, Aregz, Ashim, Azparuch, Azzek, Brazoch, Burchai, Buiruzz, Byakkrak, Drasok, Drugh, Elgork, Ertugulk, Gach, Garch, Garzlokh, Gharrai, Ghairazz, Gharrz, Girkush, Gorromp, Gospodorkreg, Graksch, Gryazhai, Gurshai, Gushrogh, Harkhash, Hugur, Hulgharuk, Jurran, Kempreg, Kerschoi, Khaidach, Kharrechzek, Kholzzsha, Khurrach, Khurraz, Krurkatunga, Kurruz, Kurugoch, Mardugh, Marduk, Marfogh, Mohork, Morak, Morghinak, Morrok, Naggai, Nargazz, Ochozzog, Ogrik, Oigrunz, Okorork, Olrik, Olruk, Orcheggz, Orezzar, Orgrosch, Raszech, Rulgargop, Sadrak, Schindzilarz, Shardur, Sharkak, Sharraz, Sholocham, Shurrak, Tairon, Thukraz, Trufagh,Tuzzugh, Ugur, Ugurkan, Uigar, Upaatl, Waldork, Walduch, Wosz, Yagrikzek, Yagu(ch), Yorrak, Yrram, Ziraitach, Zurok.

Einen zweiten Namen (einen Kriegs oder Ehrennamen) verdienen sich nur außerordentlich heldenhafte Orks. Weibliche Namen hingegen sind den Orks völlig unbekannt; wenn Frauen überhaupt einzeln bezeichnet werden sollen, dann nach auffälligen Körpermerkmalen oder dem Namen ihres Besitzers.

Bei den Svellttal-Orks ist es üblich geworden, orkische Vornamen mit ›typisch mittelländischen‹ Familiennamen zu verbinden, womit solche Namen wie Gharrai Mauerbrech oder Khurrach Rittertot entstehen.

Manche Orks hängen ihrem Vornamen noch den Namen ihrer Sippe oder ihres Stammes an, also z.B. Raszech Riak Utasch-Zholochai. Mitglieder größerer Sippen hängen dabei meist die Bezeichnung ihres Stammes an ihren Sippennamen an (also etwa Assai-Korogai), während Orks, die sich einem Stamm besonders zugehörig fühlen, gleich mit dem Namen des Stammesverbandes verfahren (etwa Orianhash-Orichai).

Orkische Begriffe

Kampf
Ai Kattach: ("keine Gefangenen") orkischer Schlachtruf
Arbakka: Waffe
Brazor!: Kämpfe! (Impliziert: Oder ich töte dich.)
Gharyak: Barbar
Ghorkai: Hieb
Harrku: Tod
Hurgarka: Helm
Kattach: Gefangene
Morrzra!: Schneller! (Impliziert: Sonst töte ich dich)
Khurkach: Krieger
Kruzmoch durk!: Haltet ein! (Plural)
ramram: spalten, zerstören
Zrak: Ehre

Alltag:
ai: kein, Verneinung, Nein, Ablehnung, Stehenbleiben!
aiharre: geben
Aike: Anrede eines Gegenübers (in Singular und Plural), die Anderen, sie
Arrai: Auge
Azzek: Kind
Chruag: Zeitalter
er: böse / Feind
Ergoch: Sklaven, Kriegsgefangene
Gorromp: Karren
gurreck: finden
gurroch: suchen
harrai: essen, trinken, Nahrungsaufnahme
harre: nehmen
holroch: holen/bringen
ichai: dies, das … (Artikel)
inroch: sein
Izzragh: Traumkraut der Schamanen
Karrka: Schädel
Ke: ich, wir, die Sippe (macht im Orkischen keinen Unterschied)
Keharrai: Hunger
ket: haben
Kharrasch Hammer
Khazarrach: das Orkland (Ologhaijan)
khur: gut / Verbündeter
Kramrum: Holz / Ast
Mar: Auge
Maruk: Anführer, aber auch: Erster beim Essen
Mochthrovak: auf Eroberung wartende Welt der fremden Götter und Glatthäute
Morkha: Blitz
morr: gehen
Omlogh Orkhai: das Orkland (Oloarkh)
orkai: fremd
Riak: von den (Orkstamm, -sippe)
Takai: rot, (frisches) Blut
Tarrakvash: Tairachs Totenreich
Turim Tairakhi: Nacht des Roten Mondes
u: in, im
Woschra: Blankhäute (auch Glatthäute), orkische Bezeichnung für Menschen
Zra: ja, Zustimmung, Aufbruch!
Zrak: Ehre

Die Kriegskunst der Orks

Im orkischen Weltbild finden Krieg und Kampf stets im Zeichen Brazoraghs statt, ihm zu Ehren suchen die Khurkach die Auseinandersetzung mit den verschiedensten Feinden. Orks kämpfen nicht 'rondragefällig', ihnen geht es einzig und allein um die Überwindung des Gegners dank der eigenen Stärke (oder List) und mit allen Mitteln, die ihnen zur Verfügung stehen. Den Sieg über einen Gegner trägt man gerne zur Schau, Trophäen wie Skalps, Zähne, Knochen, Hörner oder Beutestücke genießen einen hohen Stellenwert.

Lange Zeit wurde von den Menschen die orkische Kriegskunst als wild und barbarisch abgetan, als Raubzüge unorganisierter Räuberbanden, die Ortschaften oder ganze Regionen überfielen, brandschatzten und plünderten und dann wieder abzogen. Die langsam verblassenden Erinnerungen an größere orkische Kriegszüge, welche nur noch in den Liedern der Weidener Barden weiterlebten, wurden mit der Eroberung des Svelltschen Städtebunds 1010 BF und dem nachfolgenden Orkensturm mit einem Paukenschlag wieder präsent. Unter der kundigen Führung des Schwarzen Marschalls *Sadrak Whassoi* bewiesen die Schwarzpelze, dass sie sehr wohl in der Lage waren, strategisch klug zu handeln und ihre Stärken vorteilhaft zu nutzen. Während des Orkensturms schlossen die Menschen auch zum ersten Mal Bekanntschaft mit den fürchterlich wütenden Kriegsogern sowie den orkischen Kampfhunden, wahre vierbeinige 'Mordmaschinen' (siehe **ZBA, S. 113**). Die jüngsten Raubzüge im Jahre 1026 BF in Albernia und Weiden sowie die Plünderung Phexcaers in den Namenlosen Tagen 1029 BF unter Sharraz Eisauge haben gezeigt, dass sich gewiefte Strategen und Taktiker unter den orkischen Kriegern befinden.

Waffen und Rüstungen

Waffen haben in der orkischen Kultur zwei Funktionen: Sie dienen zum Töten und als Statussymbol. Eine dementsprechend pragmatische Einstellung haben Orks zu den meisten Tötungsutensilien, während einige gar respektvoll behandelt werden.

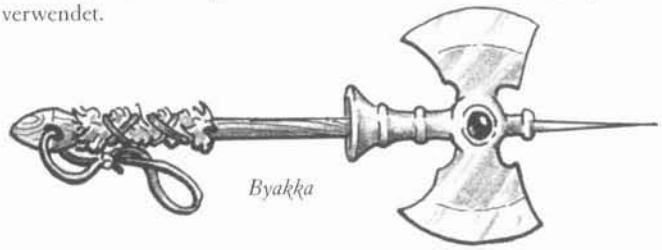
Die herausragenden Waffen zeichnen sich meist dadurch aus, dass sie einem besonders starken Feind abgenommen wurden. Vieler dieser Waffen sind zudem recht kunstvoll gearbeitet – und dann meist aus fremdländischer Herstellung.

Ein Ork macht sich keine Gedanken um einen eleganten Fechtstil oder eine genau platzierte Schlagfolge, für die er eine gut ausbalancierte Waffe benötigt. Er möchte töten – und zwar einfach und schnell, ohne selbst getötet zu werden. Daher zeichnen sich orkische Waffen durch eine gewisse Schlichtheit aus, die meist mit einer simplen Tödlichkeit einhergeht.

Neben einfachen Keulen haben sich dabei mehrere Klassen von Waffen hervorgetan, die auch über das Orkland hinaus bekannt geworden sind. Bei ihren Bezeichnungen handelt es sich um grobe Begriffe wie 'Axt aus orkischer Fertigung' oder 'Speer aus orkischer Fertigung' und weniger um die Klassifizierung einzelner Typen. Umgekehrt macht ein Ork vermutlich auch keinen Unterschied zwischen Degen und Florett – für ihn läuft beides unter der Kategorie 'Pickswaffe aus menschlicher Fertigung'.

Der orkische Säbel, der **Arbach**, zeichnet sich durch eine gewellte Linienführung und eher stumpfe, mitunter spröde anmutende Kanten aus, die keine sauberen Schnittwunden verursachen, sondern tiefe Risse hinterlassen. Die **Byakka** ist eine Hiebwaffe – eine Doppelaxt mit einem Dorn an der Spitze. Mit dieser Waffe werden nicht nur kräftige Hiebe, sondern auch hinterhältige Stiche ausgeteilt. Dazu kommt noch der **Gruufhai**, ein meist mit Dornen gespickter Streithammer, der fast immer für den beidhändigen Kampf ausgelegt ist.

Orks kennen nur zwei Fernkampfwaffentypen: den doppelt gebogenen **Kurzbogen** aus Horn und Sehnen des Steppenrindbullen, der jedem von Menschenhand gefertigten Kurzbogen sowohl an Reichweite als auch an Durchschlagskraft ebenbürtig ist und bisweilen gar dem Vergleich mit einem Langbogen Stand hält, und den kurzen, breitblättrigen Wurfspeer namens **Yagrik**. Beide Waffen werden von geübten Kämpfern auch vom Rücken der Orklandponys aus verwendet.



Byakka

Orkische Keulen sind nicht primitiver als andernorts, Messer und Dolche werden nur selten im Kampf verwendet, sind aber bekannt und bei der Arbeit auch nicht unüblich.

Noch weit weniger entwickelt als das Waffenschmiedehandwerk ist der orkische Rüstungsbau und die Plättnerei. Hier begnügen sich die Orks meist mit einzelnen Rüstungsteilen wie runden Brustschilden oder Arm- und Beinschienen, die entweder aus brüniertem Eisen oder poliertem Messing gefertigt und häufig mit Stierköpfen, Schreckensmasken oder anderen Zeichen des Brazoragh verziert sind.

Ebenso gehören nietenverzierte Ledermanschetten und schwere Lederhelme zum typischen Aussehen eines schwerbewaffneten Zholochai oder Truanzhai. Ansonsten wird jede Art erbeuteter Rüstung von den Orkkriegern hoch geschätzt, da sie zugleich als Trophäe gilt und ihren Träger als siegreichen Kämpfer ausweist. So kann man gelegentlich auch Orks in Kettenhemden begegnen, die dazu einen Thorwaler Helm und einen Doppelkhunchomer tragen. Vor allem im Svellttal sind die meisten Orkkrieger durchaus mit bunter Bewaffnung und Rüstung zu sehen – schließlich gab es hier relativ viel Beute zu machen. Verdiente Orks werden aus den Tributzahlungen Lowangens ausgerüstet, die restlichen Waffen werden in Khezarra eingelagert, sodass im Zweifelsfall mit Kampftruppen gerechnet werden muss, die über Piken und gut gearbeitete Schwerter verfügen.

Belagerungswaffen sind bekannt und werden vor Ort gefertigt. In den letzten Kriegen haben sich die Orks als profunde Baumeister erwiesen, die einfache Katapulte, Rammen und Belagerungstürmen herstellen und auch bedienen konnten.

Reittiere und Wagen

Die typischen Pferde, auf denen die Orks, vor allem die Zholochai und Tscharshai, reiten, sind die **Orkponys**, eine Abart der Zwergenponys, die offensichtlich von den Zwergen mit ins Orkland gebracht wurden und die nach dem Untergang des Reiches von Umrazim ihr karges Futter in den Gebirgstälern der Blutzinnen fanden. Die Zholochai haben sich in den wenigen Jahren, seit sie Reittiere benutzen, noch nicht zu Meisterreitern entwickelt, aber es reicht allemal, um Nachrichten schnell über große Strecken zu befördern oder berittene Krieger schnell von einem Kampfgebiet ins andere zu bringen. Die Besten der Tordochai und Zholochai sind sogar in der Lage, regelrechte Kavallerieattacken vorzutragen oder vom Pferd aus ihre Kurzbögen abzuschießen.

Galten die Orks lange Zeit als ungeduldige Reiter, die ihre Tiere oft zerschunden und mitunter auch verspeist haben, so haben sie in den letzten Jahren doch die Vorzüge der Reiterei schätzen gelernt. Seit der Invasion im Svellttal nutzen die Schwarzpelze auch größere Pferde als Reit-, Pack- und Zugtiere.

Als Packtiere werden im Orkland vornehmlich Steppenrindkühe eingesetzt, die sich mit schier unglaublichen Lasten beladen lassen. Die Ochsen dieser Rinderart dienen ebenfalls auch als Zugtiere vor den riesigen, einachsigen Leiter- und Kastenwagen, in denen Häuptlinge,

vor allem aber Schamanen, Priester und Beutegut zu reisen pflegen. Diese grellbunt bemalten Fuhrwerke finden auch als letzte Bastion Verwendung, wenn die Schwarzpelze einmal in die Defensive gedrängt werden. Hinter ihren gigantischen Scheibenrädern versteckt oder vom drei Schritt hohen Dach schießen die Orks dann wild auf alles, was sich nähert, oder setzen schlussendlich gar ihr Beutegut in Flammen, damit es nicht in die Hände der Feinde fällt. In Khezzara schließlich werden dornengespickte Streitwagen hergestellt, die von Rindern oder Pferden gezogen und, mit mutigen Khurkach besetzt, Verheerendes anrichten können.

Darüber hinaus finden sich in orkischer Hand auch allerlei Beutestücke: zweiachsige Wagen aus dem Svelltland, eroberte Boote aus dem thorwalschen Grenzgebiet, Zugpferde aus Andergast und sogar die eine oder andere Quadriga, die im letzten Orkensturm auf das Mittelreich erbeutet wurde. Diese Tiere und Wagen gelten auf Grund ihrer Vorbesitzer als besonders kostbarer Besitz und gehören fast ausnahmslos dem Häuptling einer Sippe oder eines Stammes.

Orkische Einheiten

Orks ziehen in den meisten Fällen im Sippen- oder Stammesverbund in den Krieg und kennen keine einheitliche Bewaffnung oder Kriegsordnung. Einige mächtige und einflussreiche Tairach-Schamanen und Häuptlinge halten sich eine **Leibwache**, der nur die stärksten Krieger des Stammes angehören und die sich in seltenen Fällen auch aus kampfstarken Kriegsgefangenen rekrutieren.

Dem Bestreben des Aikar Brazoragh sind die während des Orkensturms bekannt gewordenen orkischen Einheiten wie die **Axtschwinger der Korogai** oder der **Schädelbrecher der Zholochai** zu verdanken. Einige Stämme bringen Kämpfer hervor, die auf Grund ihrer gleichen und geordneten Art zu kämpfen auch als 'Einheit' gesehen werden können, wie die von dem Schamanen *Surak-Yer* angeführten 'Surak-Yer Schützenreiter'.

Dem damaligen 'Schwarzen Marschall' Sadrak Whassoi gelang das Kunststück, die sippengebundene Kriegsordnung teilweise aufzubrechen und stammesübergreifende Kampfverbände zu bilden. Heute existieren jedoch nur noch zwei solche Einheiten:

Die **Augen von Khezzara** (ca. 50 Okwach) sind Hände, Augen und Kriegshunde des Aikar Brazoragh, Elitekrieger, die in seinem Auftrag knietief in Blut waten, wenn sie seinen Willen durchsetzen. Die Okwachs sind meist in kleinen Gruppen von bis zu sieben Mitgliedern unterwegs und gelten als verlängerter Arm des Aikar Brazoraghs. Man erkennt sie an ihrem absonderlich orangerot gebleichtem Haupthaar, das in einem Kranz aus Zöpfen zu allen Seiten herab hängt. Gerüchten zufolge sollen alle Krieger auf die eine oder andere Weise Nachkommen des ehemaligen Aikar Brazoragh Nargazz Blutfaust sein. Sie sind mit fleckig-braunem gehärtetem Leder bekleidet, das hier und da bronzene Nieten oder Ringe aufweist. Arbach, Langbogen und schwarz gefiederte Pfeile sind ihre bevorzugten Waffen.

Die Elitegarde der Orks stellt die **Garde des Roten Mondes** (ca. 600 Okwach und Khurkach). Während des Feldzugs des Schwarzen Marschalls stellte die Garde das Rückgrat der orkischen Armee und trotz starker Verluste wurde sie später in Khezzara wieder aufgebaut. Die Garde stellt heute die Leibgarde des Aikar Brazoragh und seine ganz persönliche Streitmacht. Einzelne Krieger, die durch ihr besonderes taktisches Geschick aufgefallen sind, dienen in anderen Einheiten als Anführer und Feldherren. Anzahl und Intensität von dunkelroten gefärbten Strähnen im schwarzen Pelz geben Auskunft über den Rang und die bisherigen Leistungen, ausgerüstet werden die Krieger der Garde mit Beutestücken aus der Schatzkammer Khezzaras. Die Tatsache, dass die Gardisten nur mit den besten und wertvollsten Beutestücken von Tausenden von Jahren orkischer Raubzüge ausgestattet sind, führt dazu, dass sich in ihren Reihen so mancher findet, der eine magische – oder den Zwölfgöttern geweihte – Waffe in den Kampf führt oder von einer magischen Rüstung geschützt wird.

Kampf und Blut – Glaube und Weltsicht der Orks

Es existieren viele widersprüchlichen Berichte über die Religion der Orks: Manche leugnen, dass sie überhaupt irgendeine höhere Macht verehren, andere erklären sie gar zu Dienern – wenn nicht Geschöpfen – des Namenlosen. Tatsächlich verehren die Orks nur ihnen bekannte Götter, wobei sich die Erscheinungsformen von Stamm zu Stamm unterscheiden können. Die zentralen Motive des Ork-Glaubens sind die Herausforderung und das Recht des Stärkeren, welche beide durch die orkische Hauptgottheit **Brazoragh** verkörpert wird. Kampf, Tapferkeit und Mut bestimmen das Leben der Orks, um sich für das Nachleben im Jenseits, der Totenwelt **Tairach**s, zu stählen. Allerdings kennen die Orks keine rondrianischen Kriegertugenden: Alle Methoden, einen Sieg zu erringen, sind erlaubt. Herabgeschaut wird auf all jene, die einen Kampf feige vermeiden oder Schmerzen nicht ertragen können. Orkische Feiern zu Ehren eines Gottes finden meist statt, um die Aufnahme von jungen Männern in ihre Kaste zu besiegeln. Ansonsten ist Religionsausübung bei den Orks weitgehend eine Angelegenheit der Schamanen.

Das orkische Weltbild

Orks unterscheiden streng zwischen drei Welten: Die erste Welt, **Tarrakvash**, war einst ihre Heimat, wurde aber zum Totenreich unter Tairachs Herrschaft, als sie von dessen Sohn Brazoragh in eine neue Welt von weiter Steppe und kühlen Bergen geführt wurden, in der die Orks derzeit leben: **Khazarrach**, das Orkland. Vor ihnen liegt, nur auf Eroberung wartend, **Mochthrovak**, die dritte aller Welten, die noch von fremden Göttern und Glatthäuten beherrscht wird. Jede Welt war und ist voller Herausforderungen, die gemeistert werden müssen, ehe das Orkvolk in die nächste Welt aufbrechen kann.

Das orkische Weltbild anerkennt die Existenz **fremder Götter**, die wiederumeigene Wesen erschaffen haben. Die Menschen zählen dazu ebenso wie die Greifen, Elfen, Einhörner und Achaz. Den meisten Orks gilt der Umgang mit diesen Wesen als schädlich, denn allzu leicht können dabei entweder die fremden oder die eigenen Götter verärgert werden. Noch gefährlicher ist daher deren Verzehr. Zwerge zählen üblicherweise ebenfalls zu den Geschöpfen fremder Götter. Nur die Korogai akzeptieren sie als Kinder des Gravesh, mit denen bisweilen sogar gedeihliche Zusammenarbeit möglich ist. Goblins schließlich werden ob ihrer Feigheit gemeinhin als Schöpfung minderer Götter betrachtet, die man nicht zu fürchten braucht. Ihrerseits sind die Orks der Überzeugung, das durch seine Stärke auserwählte Herrschervolk des neuen Zeitalters zu sein. Als Symbol der fremden Götter gilt den Orks die gleißende Sonne, welche stets aufs Neue Tairachs Mondscheibe vom Himmelszelt vertreibt. Eine Sonnenfinsternis wird entsprechend als großer Sieg der orkischen Götter über die fremden Götter gefeiert, manche Tairach-Schamanen sind gar der Überzeugung, dass solch ein Ereignis den Tod eines fremden Gottes bedeutet. Am Ende aller Zeiten wird das orkische Götterpantheon auch den letzten fremden Gott getötet haben und Tairach die Welt für immer in eine blutrote, Mondbeschienene Nacht tauchen.

Die orkische Götterwelt

»Als Takhairrach das Herz des toten Häuptlings verzehrt hatte, war er so stark wie kein anderer Maruchk, denn in ihm war die Macht des ersten und des zweiten Blutes, und er gebot über alles Leben. Doch als er erkannte, wo seine Macht endete, hieß er seine Söhne, die er noch zur ersten Stunde geboren hatte, ihn zu erschlagen. Darum schuf Gravesh das Erz und dar-

aus eine mächtige Axt, mit der sein älterer Bruder Brazoragh ihrem Vater das Leben nahm. Da nahm Brazoragh das Blut seines Vaters und schuf daraus die ersten Krieger der Orks. Und da sie aus dreifach vergossenem Blut entstanden, waren sie stärker als alle Geschöpfe, die seit der Stunde der Götter gezeugt worden waren. Als ihm aber sein Blut genommen war, hörte Takhairrach, der Herrn des Lebens, auf zu sein und wurde Tairach, der Herr des Nicht-Lebens.«
—aus einer Erzählung von Sharraz Sichelklaue, Tairach-Priester der Orichai

Dem orkischen Schöpfungsmythos zufolge sind alle Wesen göttlich, die am Anbeginn der Zeit 'in der ersten Stunde, bevor der Sieger sich abwandte' geboren wurden (unabhängig davon, ob sie von einem der beiden Häuptlinge selbst oder einem anderen Gott erschaffen wurden). Die Orks schenken freilich nicht allen Göttern Beachtung, sondern nur jenen, von denen sie Unterstützung erwarten können – was vor allem an den Taten ihrer Diener gemessen wird.

Im religiösen Leben der Orks spielt der Glaube an **Brazoragh** und seinen erschlagenen Vater **Tairach** die größte Rolle. Daneben sind auch die Kulte von **Rikai** und **Gravesh** recht weit verbreitet, während sich Bekanntheit und Verehrung der unzähligen **Ai'Maruchk**, den 'Nicht-Göttern' (siehe S. 104), von Sippe zu Sippe, ja oft von Ork zu Ork stark unterscheiden.

Obwohl die Orks kein festes Götterpantheon kennen, gibt es hin und wieder Sippen und Stämmen, die die vier Hauptgötter in einem annähernd geschlossenen System verehren. Dann ist Brazoragh der alles beherrschende Häuptling der diesseitigen Welt, der Vater aller Orks und Tiere. Sein Sohn Rikai ist ebenfalls mächtig, doch zu feige, um gegen den Vater aufzubegehren – bis auf das eine Mal, als er ihm die Herrschaft über die unbeweglichen Geschöpfe, die Pflanzen und den Ackerboden abrang. Tairach wiederum gilt als Herr des Jenseits, wohin er von seinem siegreichen Sohn und Nachfolger Brazoragh verbannt worden ist – und nur in den Nächten des Roten Mondes bricht sein früherer Einfluss hervor. Gravesh schließlich steht ein wenig außerhalb dieser Mythologie, doch gilt er als halbblütiger Bruder des Brazoragh: Sein Vater Tairach soll ihn vor Urzeiten in den Schoß einer fremden Sklavin gelegt haben. Die meisten Orks sprechen dabei von einer Menschenfrau, doch bei den Korogai, den eifrigsten Verehren Graveshs, hat sich die Überlieferung erhalten, dass er der Sohn einer Zwergin gewesen sein soll.

Neben den Orks huldigen seit dem Orkensturm auch einige Svelltländer Brazoragh oder Gravesh. Weit beunruhigender sind die spärlichen Meldungen darüber, dass in jüngster Zeit verstärkt Almadaner heimlich einem schwarzen Stier mit roten Augen und zweifach geschwungenen Hörnern folgen, und dass auch in Thalusien alte Stierkulte zum Leben erwachen (174 A)

Brazoragh

Aspekte: Naturgewalten, Kampfrausch, Überlebenswillen, Männlichkeit, Schöpfergott, (männliche und tierische) Fruchtbarkeit
Beinamen: Herr des Kriegs, Vater der Krieger, Oberster Häuptling
Heilige Talismane und Artefakte: Brazoraghs Axt, Hurgarka Brazoraghi ('Brazoraghs Helm')
Heilige Orte: Azzchabragh ('Brazoraghs Pfuhl'), der Blautann in Weiden
Wichtige Tempel: Khezzara
Heilige Farbe: schwarz
Heiliges Tier: schwarzer Steppenrindbulle
Symbol: zweifach geschwungene Hörner
Opfergaben: Zweikampf, Krieg

Brazoragh verkörpert als wichtigste Gottheit der Orks den kämpferischen Aspekt der ungezügelten Naturgewalten: Sturm und Blitz, sengende Sonne und eisige Kälte. Aber er repräsentiert auch den Kampfesrausch des Kriegers, die Zeugungskraft des Ork-Mannes und den Willen zum Überleben. Die Orks verehren Brazoragh als ihren Schöpfergott, den ewigen Herausforderer, der nur das Recht des Stärkeren anerkennt. Während manche Stämme ihre Schöpfung durchaus im handwerklichen Sinne des Modellierens (oder Schnitzens) verstehen, denken andere eher an die Erschaffung der Orks aus anderen, minderen Lebewesen. Die philosophischsten seiner Priester haben den Glauben entwickelt, dass Brazoragh stets mehr Leben zeugt, als es auf der Welt Platz hat. Wer sich also sein Leben verdienen will, muss sich seinen eigenen Platz freikämpfen.

Welchen genauen Stellenwert Brazoragh im Leben eines Orks einnimmt, kann jedoch kaum allgemein beschrieben werden, denn einen einheitlichen Kult gibt es nicht. Manche beschreiben ihn als einen Gott der (nach orkischen Maßstäben gemessenen) Männlichkeit. Andere sehen ihn als Gott des Lebens, der die Welt durch seine Gefahren und Prüfungen zu einem Ort macht, an dem sich ein Ork durch Kraft und Mut beweisen kann: In der orkischen Kultur ist kein Platz für Schwächlinge.

Diese Ansichten zu Brazoragh erklären die ewige Fehde zwischen den einzelnen Ork-Stämmen, die Verachtung für ihre Sklaven und Gefangenen und ihren Eroberungsdrang.

Brazoragh wird in Gestalt eines schwarzen Steppenrindbullen oder eines Orks mit Stierkopf verehrt und die ihm geweihten Rituale werden meistens in Form von blutigen Kampfspielen (Brukkah), Mannbarkeitsproben und anderen Zurschaustellungen von Stärke gefeiert. Bei größeren Festen zu Ehren Brazoraghs (die sich zeitlich unabhängig nach kriegerischen Vorhaben ausrichten) werden Schaukämpfe gegen gefangene Krieger oder Jagden auf gefährliche Tiere veranstaltet. Eines der größten Feste stellt der *Wettkampf der Stämme* dar (siehe 102), den der Aikar Brazoragh nach alten Überlieferungen initiiert hat.

Die Opfergaben an Brazoragh sind nicht materiell. Es ist die reine Kampfeslust, die ein orkischer Krieger verspürt, und natürlich der Sieg über seine Feinde, denn der Gott freut sich über die Stärke seiner Kinder.

Wettkampf der Stämme

Alle 3 Sonnenzyklen finden sich Krieger sämtlicher vereinigten Stämme des Bundes im Stammesgebiet des letzten Siegers ein, um sich während dreier Tage im kriegerischen Wettkampf zu messen und **Brazoraghs Kämpen** zu ermitteln. In den Disziplinen Geländelauf und Baumstammwerfen, Stierringen und Trophäenjagd treten dabei die besten Orkkrieger gegen einander an.

Wenn ein Streiter alle vier Prüfungen für sich entscheiden kann, wie zuletzt im Jahr 1025 BF, erwartet die Teilnehmer eine fünfte Aufgabe. Mit frischem Stierblut überschüttet und bis zum Kopf in die Erde eingegraben, müssen sie in dieser wehrlosen Lage eine Nacht überstehen und am nächsten Morgen noch einen Fluss durchschwimmen. Nur wer auch hier siegreich bleibt, den erhebt der Aikar Brazoragh zum *Khurkachi Brazoraghi* (orkisch: Brazoraghs Krieger). (Anregungen hierzu finden Sie im Szenario **Die Kämpen des Brazoragh** aus dem **AB 99**)

Neben einer Trophäe (ein kupferfarbener Arbach) und der Ehre, die der Sieger für sich und seinen Stamm erringt, gebührt ihm ein Platz in der *Garde des Roten Mondes*. Eine Verlockung die jeden Zyklus die mutigsten und stärksten Orks nach Khezzara führt. Und wenn sich zum Abend hin der Staub der Steppe legt, gellen über das Lager die kehligen Laute hunderter Schwarzpelze, die sich von den dröhnenden Trommeln der Schamanen angetrieben in finsteren Blutorgien ergehen.

Für den Aikar sind die Spiele ein Mittel, die Stämme weiter zu einen und den Kampfrausch seiner Kämpen zu kanalisieren. Sie haben hier die Möglichkeit, sich bei einem relativ friedlichen Wettstreit zu messen und ihre Stammesfehden geordnet auszutragen. Nach der Festigung seiner Macht führte er die Spiele ihrer ursprünglichen Bedeutung zu, die freigesetzten Kräfte in dunklen Ritualen im Körper des Siegers zu binden. Die Leitung der Spiele hat der Göttergesandte dem grausamen Schamanen *Crurdrak Blutzahn* übertragen, der mit seiner magisch belebten Dornenpeitsche für den ungestörten Ablauf der Wettkämpfe sorgt und auch eifrig sein Obsidianmesser an die Kehlen der Opfersklaven setzt. Gelegentlich erblickt man auch menschliche Sklaven, die den Abgesandten ihrer orkischen Herren unterstützen sollen. Ork-Helden können an diesem turbulenten Spektakel teilnehmen und sich zum obersten Streiter der Orks aufschwingen, wenn sie als Abgesandter anerkannt werden und sich gegen ihre Gegner durchsetzen können. Launen des Schicksals führen alle paar Jahre freie Menschen auf der Suche nach der 'letzten Herausforderung' vor die Augen des Aikars, der diesen gewissenlosen Kämpferseelen freies Geleit gewährt. Eingefordert werden konnte dieses Recht allerdings bisher nur bei der Anreise.

Tairach

Aspekte: Tod, Geister, Zeit, Wiederkehr von Freud und Leid, Magie, Erinnerung
Beinamen: Herrscher des Nicht-Lebens / des Todes, Gott des Roten Mondes, Blutgott
Heilige Talismane und Artefakte: Xarvlesh ('Fleischreißer'), Largresh (Tairachs Opfermesser)
Heilige Orte: Takaibragh ('Blutiger Tann') bei Khezzara, Kharrtak (Domizil Uigar Kais in den Eiszinnen)
Wichtige Tempel: Khezzara, Saljeth (Greifenfurt)
Heilige Farben: blut-/kupferrot
Heiliges Metall: Kupfer
Symbol: rote Mondscheibe
Opfergaben: Blutopfer (Tiere oder Gefangene)
Feiertage: Turim Tairakhi (Nacht des Roten Mondes); Mondfinsternisse (verschiedene Tairach-Feste); Neumond

Tairach ist als Vater des orkischen Schöpfergottes Brazoragh die zweitwichtigste Gottheit der Orks. Er hat durch seine – nach den meisten Überlieferungen – bewusste Niederlage im Kampf mit seinem Sohn das Leben überwunden, um über das Totenreich zu herrschen. Ob die Beschreibung Tairachs als ehemaliger Häuptling der Götter nur dessen Macht erklären soll oder ob es eine Anspielung auf eine vergessene Zeit der Schamanenherrschaft über die Orks darstellt, ist ungewiss.

Ihm schreiben die Orks all jene mystischen Kräfte zu, derer sie sich nicht einmal mit überlegener Kraft und Wildheit erwehren können: Alter, Tod und Verfall sowie die nur für Schamanen sichtbaren Geister der Toten und der Natur, aber auch die Magie und den unerbittlichen Zeitfluss. Dieser wird als Prinzip der ewigen Wiederkehr aller Leiden und Freuden gesehen, versinnbildlicht durch die Phasen des Mondes. Tairach selbst wird in Gestalt der blutroten Mondscheibe verehrt, wie man sie nur bei Mondfinsternissen oder über dem staubigen Horizont der Orklandsteppe erblicken kann. Als heiligste Feiertage gelten die Nächte des Roten Mondes, die sogenannten *Turim Tairakhi*. Die regelmäßig wiederkehrende totale Mondfinsternis über dem Orkland ist auch Grundlage des orkischen Kalenders, der durch seine 240 Mondmonate mit jeweils eigenen Namen ein Geheimwissen der Schamanen darstellt.

Die seltenen bildlichen Darstellungen Tairachs heben vor allem seinen Aspekt als Blutgott hervor und stellen ihn als Ork mit einem blutenden Herz in jeder Klauenhand dar, die seine Macht über das erste und zweite Blut symbolisieren. Denn seit seinem Gang ins Totenreich lechzt Tairach nach dem Blut von Lebewesen, das in Riten zu seinen Ehren stets in großen Mengen geopfert wird. Obwohl die Opfer meist Tiere und nur vergleichsweise selten orkische oder menschliche Gefangene sind, hat dieser Blutkult wesentlich zum unter Menschen verbreiteten Bild des grausamen und sinnlos mordenden Ork beigetragen. Durch Blutopfer soll Tairach versöhnlich gestimmt, aber auch gestärkt werden (bei fremdrassigen Gefangenen wird zudem sein Beistand gegen den Zorn von deren Göttern erfleht). In letzter Konsequenz hoffen die meisten zu Tairach betenden Orks aber, dass ihr Blut nicht zu früh genommen wird – was weniger auf Angst vor dem Tod selbst als vor Krankheit und Altersschwäche zurückzuführen ist.

Der Mondkalender der Orks

»Als das rote Gestirn heraufzog, wurden Tiere unruhig und schlugen in den Ställen gegen das Holz. Insbesondere großes Vieh wie Kühe und Ochsen waren aufgestachelt, streitbar. Bauern deuteten mir gegenüber den dunklen Mond als böses Omen für eine schlechte Ernte und viele Viehdiebe oder Räuber. Blut soll vergossen werden.

[...] Auch sollen im unruhigen rötlichen Licht dieser Nacht allerhand seltsame Kreaturen gesehen worden sein: Lautlose Wölfe und zweibeinige Ziegen oder Stiere, die wie Faune umhergehuscht seien und unversehens wieder verschwanden.

[...] Aus dem Windhag heißt es, Orkbanden streiften unruhig durch Gebirge und Auen am Großen Fluss. Aus Lowangen oder Greifenfurt kommt das Gerücht, dass die Orks in der Nacht der Finsternis ein großes heiliges Fest abgehalten hätten. Im Svellttal sollen dafür etliche Menschen den Opfertod gefunden haben, worüber der Mond schließlich zersprungen und gleißend vom Himmel gefallen sein soll. Die Worte klingen noch übertriebener, als was man ohnehin schon aus Volksmund über die blutrünstigen Schwarzpelze hört.«

—Kerry ni Brioghan, Derographin und Schreiberin des Aventurischen Boten

Während die meisten Kulturen ihren Kalender am Umlauf von Sternbildern, am Sonnen- oder am Mondjahr ausrichten, bildet ein wiederkehrender Zyklus von Mondfinsternissen die Grundlage des orkischen Kalenders.

Die Schamanen des Blutgottes haben erkannt, dass zwischen zwei periodischen Finsternissen 240 Mondmonate vergehen (etwa achtzehneindrittel Sonnenjahre, fast ein halbes Orkleben). Dieser Zeitraum wird als *Chregg Tairakhi* bezeichnet, *Großes (Mond-) Jahr* oder *Jahr des Tairach*; die orkische Zeitrechnung befindet sich derzeit im 2001. dieser Großen Jahre.

Alle 240 Mondmonate und alle 28 Tage sind jeweils mit einzelnen Namen belegt, sodass die genaue Kenntnis des Kalenders und die Datierung historischer Ereignisse praktisch Geheimwissen der Tairach-Schamanen sind. Die wichtigen Feste zu Ehren Tairachs fallen auf die Nacht einer Mondfinsternis, genannt *Turim Tairakhi*, die *Nacht des Roten Mondes*. Doch auch jene Nachtstunden, in denen das Madamal nur durch den staubverhangenen Himmel der Orklandsteppe rot erscheint, gelten den Schwarzpelzen als heilig.

Die Nacht des Roten Mondes fällt dabei nicht auf Vollmond, sondern tatsächlich auf zwei Nächte nach Neumond, sodass das Madamal hierbei als blutrote schmale Sichel erscheint. In der Glaubensmythologie der Orks füllt Tairach in dieser Nacht einen Kelch mit dem Blut seiner göttlichen Feinde und schöpft aus diesem Trunk neue, stärkere Kräfte.

Abgesehen von den periodisch wiederkehrenden Mondfinsternissen kommt es immer wieder auch zu unvorhersehbaren Verdunkelungen des Madamals, während denen es nicht nur blutrot, sondern auch schwarz oder gar grün erscheinen kann (wobei letztere beiden Varianten auch den Orks als böse Omen gelten). Diese Finsternisse beruhen stets auf überirdischen Ereignissen, ob nun Machenschaften des Namenlosen oder der Dämonen oder als himmlisches Zeichen. (Siehe auch **GA 195.**)

Neben dem Großen Jahr, dem Mondmonat und dessen Mondphasen und 28 Tagen haben die Orks keine weitere Unterteilung der Zeit vorgenommen, wenngleich sie das Sonnenjahr durch den Umlauf der Sterne und auch die Jahreszeiten kennen. Letztere sind den Schwarzpelzen für ihre Zeitrechnung aber recht egal, da sie sich von Sommer auf Winter nur auf anderes jagdbares Wild umstellen müssen. Auch Aussaat und Ernte sind einem kaum ackerbauenden Volk weniger wichtig. Allerdings kennen die Tairach-Priester durchaus die Weltzeitalter, *Chruag Maruchk* genannt, das *Altern der Götter*. Die Tag-und-Nacht-Gleichen sind insbesondere unter Anhängern Rikais von Bedeutung.

Umrechnung

Um den unter Menschen nahezu unbekannten orkischen und den mittelaventurischen Kalender in Einklang zu bringen, seien hier zwei feste Daten angegeben:

Der 23. Peraine 1010 BF war der *Yarbai* (erste Tag) im *Urrosh* (erstem Mondmonat) des Großen Jahres 2000, der Tag, an dem die Orkheere des Aikar Brazoragh den Sturm auf den Svelltschen Städtebund begannen.

Der 18. Efferd 1029 BF, die Nacht des Sternenregens, war der erste Tag des ersten Mondmonates des Jahres 2001.

Tatsächlich bildet Turim Tairakhi immer wieder ein wichtiges Datum in der Historie der Orks.

Gravesh

Aspekte: Handwerk, Schmiedekunst, Metall (sowie dessen Gewinnung und Verarbeitung), Feuer, Erz
Beinamen: Meister des Feuers, Herr der Erdentiefen
Heilige Talismane: Graveshs Hammer, Graveshs Schild, Brazoraghs Fluch, Graveshs Kette
Wichtige Tempel: Karkush, Rorkvell
Heilige Farben: stahlgrau
Opfergaben: Handwerks- und Schmiedegut (durch Verbrennen oder Vergraben)

Zu den weniger angebeteten, aber nichtsdestoweniger noch recht weit verbreiteten Orkgöttern zählt Gravesh, der Gott der Handwerker und Schmiede. Er ist der Beschützer von denjenigen, die die Künste der Metallgewinnung und -bearbeitung beherrschen, der Beherrscher der Schmiedeflamme und des Werkzeuges. Von den Drasdech wird er auch für Fertigkeiten wie Holzschnitzerei und Töpferei angerufen. Gravesh ist bei fast allen Orkstämmen bekannt – oft jedoch unter anderen Namen wie Grawosch, Hangrahesh oder Angrowasch, was gemeinsame Wurzeln mit dem Glauben der Zwerge vermuten lässt. Die Bedeutung seines Kultes hängt von Einfluss und Fähigkeiten der Drasdech einer Sippe ab und steigt vor allem mit deren Möglichkeiten der Metallverarbeitung. Bei den für ihre Schmiedekunst berühmten Korogai gilt der Herr der Waffenerzeugung gar als zweiter Kriegsgott und wird fast gleichrangig neben Brazoragh verehrt.

Die Rituale des Gravesh bestehen in der Regel in Anrufungen des Feuers und dem Verbrennen oder Vergraben von Opfergaben, meist handwerklichen Erzeugnissen oder Schmiedegut. Denn Gravesh ist nicht nur der Meister des Feuers, sondern auch der Herr der Erdentiefen, wo er das Erz erschafft. Auf jeden Fall aber schreibt man es der besonderen Wundertätigkeit Graveshs zu, wenn aus rohem Gestein biegsames Metall und daraus blitzende Waffen werden.

Rikai

Aspekte: Ackerbau, Pflanzenwelt, (ausschließlich pflanzliche) Fruchtbarkeit, Heilkunde
Beinamen: Bringer der Freude
Heilige Artefakte: Kasharraikach ('Kessel der nahrhaften Gärung')
Heilige Orte: Thakrhizz'Sharach ('Schlund des rauschhaften Rauches') im nördlichen Steineichenwald
Heilige Farben: braun, grün
Opfergaben: Feldfrüchte, Vergorenes, Rauschkräuter
Feiertage: Tag-und-Nacht-Gleichen (Orgien zu Ehren Rikais)

Rikai gilt den meisten Stämmen als Sohn des Tairach. Er war jedoch zu feige, um offen gegen seinen mächtigen Vater aufzubegehren, und verbündete sich darum mit seinem älteren Bruder Brazoragh, der ihm für dafür die Herrschaft über die unbeweglichen Geschöpfe, die Pflanzen und den Ackerboden übertrug. Seitdem befindet sich Rikai in stetem Kampf mit der Erde. Denn diese ist eine geizige und unwillige Kraft, der er jedes Jahr aufs Neue mühsam die neuen Knospen und Schösslinge entreißen muss. Einigen Stämmen gilt Rikai als launischer Gott, der mit den knappen Gaben des ihm unterstehenden Bodens geizt, sodass nur harte Arbeit seine Gunst findet und zum landwirtschaftlichen Erfolg führt. Überhaupt sind Landwirtschaft und Ackerbau bei den Orks von unzähligen Mythen und Mysterien umgeben.

Doch die Ernährung der Orks ist nicht der einzige Zweck, zu dem Rikai die Pflanzen der Welt erschafft. Auch die 'erfreuende' Wirkung verschiedener Pflanzen ist ihm zu verdanken. Und den vielleicht größten Respekt genießt Rikai als *Bringer der Freude* – so nennen die Orks ihn als Schöpfer von berauschenden Getränken und Rauschkräutern.

Während Rikai von den meisten Orks als Schwächling verachtet wird und nur bei jenen Sippen größere Verehrung genießt, die viel Ackerbau betreiben (vor allem bei den Orichai), wissen seine Priester um die verborgene Macht ihres Gottes. Durch die Herrschaft über scheinbar nutzlose und unehrenhafte Dinge gelang es ihm, die absolute Herrschaft seines Bruders über dessen eigene Geschöpfe deutlich zu mindern. Denn durch seine Gaben sind die Orks nicht mehr allein auf das Fleisch von Brazoragh Kreaturen angewiesen, um zu überleben. Gegen die Wunden des Krieges schenkte Rikai den Orks heilkräftige Pflanzen und seinen Priestern das Wissen um deren Anwendung.

Die Glaubenswelt der Schurachai

»So kamen die vier Brüder Karmorragh, Efrun, T'Eirra und Inkra zusammen und maßen sich an der Ungenannten miteinander. Als diese eine Tochter gebar, erkannte T'Eirra sie als die Seinige und nahm sie zu sich. Die Ungenannte hingegen wurde von den drei Brüdern an den Rand des ewig kalten Landes verbannt.«
—Mythologie der Schurachai

Das reichhaltige Götterbild der im hohen Norden ansässigen Schurachai unterscheidet sich maßgeblich von dem ihrer Brüder im Orkland. Die Weißpelzorks beten zu **Karmorragh** und **Efrun**, die Naturgewalten verkörpern und einen ewigen Kampf mit den 'Wolfsfeinden' ausfechten: Eisspeere der Götter prallen auf harschstarrende Wolfsleiber und zerspringen in kalte, vom Himmel regnende Splitter, der Tritt der Wolfsgiganten wirbelt Schneegries und Firn auf und erzeugt Stürme. Das Aufeinanderprallen ihrer Waffen erzeugt gar die Wanderlichter, die nächtens im Norden am Himmel stehen. **T'Eirra** und seine Tochter **Brthona** stehen hinter den Sternen und lachen nur über dieses Geplänkel, sie sammeln die Toten und ihre Leiber. **Inkra** ist der ewige Widerpart aller anderen, denn er möchte das Eis tauen und die Welt im Wasser ertränken, in dem der Ottergott **Ghurkch** umherschwimmt.

Ai'Maruchk – Die Nicht-Götter

Macht und Ansehen eines Gottes werden an seinen Taten gemessen. Entsprechend verehren Orks viele Wesen, die zwar von großer Bedeutung für ihre Sippen sind oder waren, aber nicht als Götter bezeichnet werden, sondern als deren Gegenstücke: *Ai'Maruchk* oder 'Nicht-Götter'. Sie werden allerdings nur selten eigenständig verehrt, sondern nur innerhalb größerer Zeremonien angerufen. Vielfach handelt es sich um mächtige, aber durchaus leibhaftige Wesen, wie etwa die Riesen **Glantuban** und **Neunfinger**. Auch berühmte Ahnen werden bisweilen angebetet (wie der Kriegsheld **Klubukh**, der bei dem mittlerweile untergegangenen Stamm der Tordochai bereits Brazoragh als Kriegsgott verdrängt hatte). Ihre Taten werden als Beispiele für tugendhaftes Verhalten genannt. Die Überwachung dieser Lehren liegt wie alles Götterwissen natürlich ganz in den Händen der Tairach-Priester.
Andere Götter sind offenbar auf den Einfluss fremder Kulturen zurückzuführen. Die in engem Kontakt zu den Orkland-Achaz stehenden Mokolash verehren die Wassergottheit **Ranagh**, dessen Ähnlichkeit zu den heiligen Wesen der in der Nähe lebenden Orkland-Achaz unverkennbar sind. Die Olochtai verehren statt Gravesh eine feurige Inkarnation Tairachs, den Feuergott **Angarai**. Diese Angarai-Verehrung als Leben spendende wie verzehrende mystische Kraft weist viele Ähnlichkeiten mit den ältesten Formen des archaischen Ingra-Kultes auf, dem die Menschen des Nordens vor Tausenden von Jahren anhingen. Zahlreiche im Svelltland ansässigen Orks haben einige Zwölfgötter in ihr Glaubensbild aufgenommen und diese – beeinflusst vom Lowanger Dualismus – ihren traditionellen Göttern gegenüberstellen. Die insgeheim von manchen der klügsten Orkfrauen als Schutzgottheit der weiblichen Orks angerufene **Mamrekh** schließlich zeigt deutliche Ähnlichkeit zur goblinischen Mailam Rekdai.

Geister

Die Bewohner der orkischen Geisterwelt werden von den Tairach-Schamanen in drei Arten unterteilt: Die **Zorkyach** sind Naturgeister und umfassen die Elementarkräfte von Wind, Fels und Feuer ebenso wie die Geister von Tieren oder Orks. Solange ein Geist aber durch einen Körper ans Diesseits gebunden ist, hat er nur geringe Macht und ist der lebendigen Kraft des Blutes unterworfen. Erst wenn diese Fesseln zerschlagen sind, wird er zu einem **Harrguhlach**, einem Totengeist in Tairachs Reich. Nur diese können sich in der Geisterwelt frei bewegen und werden vom Schamanen angerufen, um ihn im Kampf gegen andere Geister zu unterstützen. Zorkyach und Harrguhlach können nur mit Tairachs Duldung oder gar auf seinen Befehl hin handeln, weswegen ihm bei fast allen Ritualen eifrig geopfert wird. Außerdem benötigen die Geister das Blut der Opfertiere, um überhaupt im Diesseits wirken zu können.
Die Schamanen kennen auch noch eine Vielzahl fremder Geister, die so genannten **Gharyakach**, die von anderen Göttern erschaffen wurden oder einfach schon immer waren.

Tempel und Heiligtümer

Die Zahl der orkischen Tempel ist äußerst gering, viele von ihnen nur noch Ruinen wie das Tairach-Heiligtum von Saljeth, das jetzt in Katakomben unter Greifenfurt verborgen liegt (siehe **SdR 169**) oder vergessen, wie der Brazoragh-Tempel im alten Cuslicum, der jedoch vor allem von menschlichen Anbetern errichtet wurde. Namhafte Tempel der beiden orkischen Hauptgötter finden sich heute nur noch in Khezzara (siehe Seite 33ff.), während das Zentrum des Graveshkultes in Kharkush liegt (siehe S. 41f.). Ein weiterer wichtiger Tempel Graveshs wurde in Rorkvell erbaut (siehe S. 54ff.), während dem Rikai geweihte Tempel hingegen nicht bekannt sind.
Daneben kennen die Orks noch zahlreiche neuere oder ältere heilige Stätten, wo sie ihren kriegerischen und blutdürstigen Göttern huldigen. So gilt der **Azzchabragh**, Brazoraghs Pfuhl, als Jagdgebiet Brazoraghs. Da es sich dabei um den großen verwunschenen Weidener *Blautann* handelt mag einer der Gründe sein, weshalb Orks seit jeher bevorzugt in Weiden einfallen. Ebenfalls ein Wald ist der **Takaibragh**, der 'blutige Tann' unweit der Mauern Khezzaras (siehe S. 38), den nur die würdigsten Tairach-Schamanen betreten dürfen. Hier empfangen sie ihre zweite Initiation durch Tairach und werden zu Hochschamanen geweiht, wenn sie eine Nacht im düsteren Wald überleben. Als eine weitere dem Tairach besonders wohlgefällige Stätte gilt **Kharrtak**, das Domizil Uigar Kais in den Eiszinnen. Der wohl mächtigste Schamane der Orks hat zu Ehren seines Blutgottes Hunderte von Pfählen mit den Köpfen erlegter Wesen aus der Welt der Sterblichen schmücken lassen: Yaks, Schnee-Eulen, Meerkälber, Eisbären, Widderhyänen, Riesenalken und gar einen Frostwurm. Mehr zu Kharrtak finden Sie in **Firuns Atem** bzw. der geplanten **Nordland-Spielhilfe**.
Thakrhizz'Sharach, der Schlund des rauschhaften Rauches, im nördlichen Steineichenwald ist eine Orakel-Stätte Rikais. Da das Interesse der Orks an dieser Stätte eher mäßig ist, wird sie vor allem von anderen Bewohnern des Steineichenwaldes genutzt.
Neben diesen von den heutigen Orks allgemein bekannten und genutzten Tempeln und Heiligtümern existieren zahlreiche weitere, halbvergessene und verborgene uralte Stätten orkischer Göttermacht, von denen einige in der jüngeren Geschichte durch den Aikar Brazoragh und seine Diener aufgespürt wurden. Im **Greifengras** steht ein großer Tempel des Brazoragh, Tairach und einer unbekannten dritten Gottheit, im Weidener **Moosgrund** liegt ein Rieshügel, der vor Urzeiten durch die Orks errichtet und als Nekropole genutzt wurde, im **Nebelmoor** errichtete *Nargazz Blutfaust* **Gruuzash**, eine heilige Stätte Tairachs und Graveshs. Eine Beschreibung des Orklagers Gruuzash ist in **Ritterburgen & Spelunken** ab S. 30 zu finden.

Orkische Artefakte

Eine besondere Beziehung hegen die Schwarzpelze zu Artefakten und Talismanen ihrer Götter. In ihren Augen stehen diese als wertvollste Trophäen nur dem Würdigsten aller Orks zu, einem Aikar Brazoragh. Wie viele dieser Artefakte es tatsächlich gibt, ist ein gut gehütetes Geheimnis der Tairach-Priester, schlussendlich ist es eine Entscheidung des jeweiligen Aikar Brazoraghs, wie viele er für nötig erachtet zu sammeln, um seine Feinde niederzustrecken. Den Orks ist wohl bewusst, dass auch die Diener der fremden Götter über mächtige Talismane verfügen, weswegen sie versuchen, wo immer es geht solche Artefakte zu bergen und zu vernichten – sofern sie von ihnen als das erkannt werden, was sie sind.

Auch der Aikar Brazoragh hat in den letzten Jahren kaum eine Anstrengung gescheut, um die wichtigsten Artefakte in seinen Besitz zu bringen. Da wäre zum **Brazoraghs Beender**, die mythologische Axt, mit der Brazoragh der Legende nach seinen Vater Tairach erschlug (und die ihren Namen davon hat, das sie selbst magische Verbindungen beenden kann), sowie die aus dunklen Holz gefertigte, armlange Keule **Xarvlesh**, den 'Fleischreißer', deren spitze Hörner von Dämonen selbst stammen sollen. Die Keule ist genauso wie **Largresh**, Tairachs Opfermesser mit Obsidianklinge und Kupfergriff, dem Tairach heilig. In Khezzara findet sich Rikais **Kasharraikach**, der Kessel der nahrhaften Gärung, der es vermag, auch das hungrigste Orkheer zu sättigen. Ebenfalls in Khezzara befindet sich **Brazoraghs Fluch**, ein dem Gravesh heiliger Felsen, mit dem den Naturgewalten Einhalt geboten kann. Seit kurzem ist es ihm auch gelungen, **Brazoraghs Helm**, *Harrgarka Brazoragh*, einen Bronzehelm mit vier Stierhörnern zu erringen. Wie der Aikar in den Besitz von Brazoraghs Helm gelangte, wird in offiziellen Quellen nicht thematisiert, sodass diese Tat einer orkischen Heldengruppe vorbehalten bleibt.

Bisher nicht erringen konnte der Aikar Brazoragh **Graveshs Hammer**, der die Gestalt eines brachialen Schmiedehammers mit einer flachen und einer angespitzten Seite hat und aus schwarzem Sternenmetall geschmiedet wurde. Lange Zeit in Gruuzash verborgen, hüten seit 1030 BF die Finsterkamm-Zwerge diese Waffe. Ebenfall verschollen bleibt der kupferbeschlagene **Lederschild des Gravesh**, dessen Spur sich in Tobrien verliert.

Einige Tairach-Priester kennen die Überlieferungen über **Tairachs Knochenrüstung**, und auf den gewundenen **Schwarzen Stab**, der sich im Besitz des Hochschamanen Uigar Kai befindet, erhebt der Aikar Brazoragh schon lange Anspruch. Mysteriös bleibt die im Jahre 1030 BF durch Mardugh Orkhan geschmiedete **Graveshs Kette**, welche ausschließlich aus Metall des Sternenregens hergestellt wurde. Ihre genauen Eigenschaften sind unbekannt, doch es heißt, dass die Kette unter anderem ihre Länge und Beschaffenheit zu verändern mag.

Die Priesterschaft

Als **Priester des Brazoragh** fungieren die Häuptlinge, die ihren Stamm über die Weiten der Orklandsteppe führen, während die **Tairach-Priester** als zauberkräftige Schamanen alle Zeremonien durchführen. Gemeinsam lenkt dieses Zweitergespann als Harordak die Geschicke der Sippe, weswegen sie auf Seite 93 genauer vorgestellt werden.

Ein Großteil des handwerklichen Wissens der **Gravesh-Priester** ist in Ritualen und Liturgien kodifiziert, die – vom religiösen Ballast befreit – erstaunliche Kunstfertigkeit erahnen lassen (siehe Seite 96). Sie sind Träger uralter Überlieferungen, die teils noch von den Zwergen stammen, die einst im Orkland lebten. Was göttliche Gebote in Zusammenhang mit Verhüttung und Schmiedekunst angeht, so ist ihr Gedächtnis ebenso gut wie das legendäre Erinnerungsvermögen der Tairach-Priester. Gravesh-Priester stammen meist aus der niederen Kaste der *Drasdech* und haben sich durch besonderes Geschick, Durchsetzungskraft oder die Begabung für beeindruckende Auftritte in den Priesterstand hochgearbeitet. Meist wählt der amtierende Priester einen besonders vielversprechenden Junghandwerker als seinen Novizen, dem er dann allmählich die heiligen Zeremonien und Liturgien beibringt. Die Stellung eines Gravesh-Priesters in der Sippe ist schwierig. Er gehört zu den angesehenen *Okwach*, doch da er nicht der Jäger- und Kriegerkaste entstammt, blicken deren Angehörige oft auf ihn herab. Andererseits aber sind sie in der Regel auf seine Kenntnisse angewiesen, und der erzürnte Auszug des Gravesh-Priesters ist mit das Schlimmste, was einer Sippe geschehen kann, denn seine handwerklichen Kenntnisse sind kaum zu ersetzen. Gravesh-Priester tragen oft ein flammengelbes oder hellrotes Gewand oder eine dicke Lederschürze in den Farben des Schmiedefeuers und als Standeszeichen eine kleine Axt oder einen Schmiedehammer. Diese sind allerdings nicht für den Kampf bestimmt, denn der ganze Stolz fast jeden Gravesh-Priesters ist eine selbstgeschmiedete Waffe aus bestem Stahl.

Priester des Rikai genießen nur selten hohes Ansehen in ihrer Sippe, und dennoch gelingt es ihnen in einzigartiger Weise, sich an vielen Stellen nützlich, ja, bisweilen sogar unentbehrlich zu machen. In ihren Ritualen und Anrufungen tradieren sie die gesammelten orkischen Kenntnisse über Ackerbau, Pflanzenwelt und Heilkunst. Zwar handelt es sich um kein geheimes Wissen wie das der Schamanen, doch mangelt es den meisten Orks einfach an Interesse und Geduld, um die entsprechenden Zusammenhänge zu erkennen. So müssen nicht nur die Felder unter Aufsicht und Anleitung eines Rikai-Priesters bestellt werden, sondern dieser ist oftmals auch der einzige Heilkundige einer Sippe.

In besonderer Weise wissen Rikai-Priester ihre Kenntnisse über Rauschkräuter und Braukunst einzusetzen, um durch Einflussnahme auf wichtige Stammesmitglieder ihre Ziele zu erreichen. Insbesondere die Tairach-Priester sind allfällig für solche Einflussnahmen, sind sie doch teils auf die Rikai-Priester angewiesen, um an das Traumkraut der Schamanen zu gelangen, *Izzragh*, welches geraucht wird, um sich in Trance zu versetzen. Wann ein Anhänger Rikais von seinem Stamm als vollwertiger Priester akzeptiert wird, hängt vor allem von seinem Auftreten und seinen Erfolgen ab. Manche verzichten aber auch zeitlebens auf den einem Priester gebührenden Respekt und begnügen sich damit, ohne großes Aufsehen ihren nicht unbeträchtlichen Einfluss auf andere Sippenmitglieder auszuüben. Um ein geeigneter Anwärter für das Priesteramt des Rikai zu sein, muss man vor allem Interesse für die Pflanzenwelt und das gedeihliche Wachstum aller Dinge mitbringen – dies kommt bei Orks bereits so selten vor, dass kaum ein Priester höhere Anforderungen stellt, wenn er einen jungen Ork zu seinem Schüler erwählt.

Äußerlich unterscheiden sich Rikai-Priester nur unwesentlich von anderen Orks. Ihr Auftreten ist jedoch meist deutlich weniger kriegerisch und ihre Kleidung fällt durch den völligen Verzicht von Leder und anderen tierischen Produkten auf.

Tairachs Totenreich – Bestattung und Jenseitsglaube

Auf Grund der zahlreichen verschiedenen Stämmen und Sippen konnte sich bei den Schwarzpelzen nie ein einheitliches Bestattungsritual durchsetzen. Mancherorts werden die Toten verscharrt oder den Tieren zum Fraß vorgeworfen, andernorts schafft man Leichen- oder Knochenberge. Einige Sippen kennen auch die Erd- oder Feuerbestattung. Ganz allgemein wird dem Körper eines Verstorbenen keine große Beachtung mehr geschenkt, sofern er sich nicht als Trophäe eignet.

Orks kosten das Leben vor dem Tod in vollen Zügen aus, denn ein Ork weiß nie, welche Prüfungen Tairach in seiner Welt für die Ver-

storbenen bereithält, da die Beschaffenheit von Tairachs Totenreich unter Schamanen heftig umstritten ist. Manche prophezeien ein Reich der Freude, andere ewige Qualen. Einige Schwarzpelze sind der Meinung, dass die Skalps und Zähne erschlagener Gegner das Haarmeer im Totenreich wachsen lassen, ein Meer, das von Flüssen aus Blut durchzogen ist, die aus den Wunden Tairachs fließen sollen. Das Totenreich selbst soll man über eine Knochenbrücke erreichen. Andere Schamanen sind der Überzeugung, dass sich die Toten in einer riesigen rostroten Aschesteppe aufhalten, wo sie einen Kampf gegen die Toten der fremden Götter ausfechten. Schlussendlich gibt es auch noch solche Schamanen, die von einer grauen und bleichen Einöde berichten, in der die schwächlichen Toten ein tristes und eintöniges Dasein fristen.

Das Totenreich selbst soll nur eine schmale Schwelle von der orkischen Geisterwelt entfernt sein. Tritt ein orkischer Schamane die 'Seelenreise in die Geisterwelt' an, begibt er sich in unmittelbare Nähe zu Tairachs Totenreich und sieht die Welt der Lebenden (nach dem Glauben der Orks) so, wie sie den Geistern erscheint: Nur Blut ist noch deutlich zu erkennen, denn danach lechzen die Geister, während alles Übrige in dunklen Schatten verschwindet.
Alle Orks sind sich jedoch darüber einig, dass der Tote von Tairach geprüft wird. Und wer schon im Leben den Kampf gescheut oder verloren hat, wird ihn im Tode mit Sicherheit nicht für sich entscheiden. Einige besonders kriegerische Sippen kennen gar Zeremonien für einen rituellen Freitod, um zu zeigen, dass sie den Gefahren aller Welten ins Auge blicken können.

Was andere über Orks denken

»Eine Plage – bei Swafnir. Egal wie vielen man die Schädel einschlägt, es kommen immer wieder Neue nach.«
—Marada Gerasdottir, Thorwaler Kriegerin aus Vinheim

»Die Wilden im Osten sind wohl wahre Monster – aber mit den Arbeitern hier im Orkenviertel kann man auskommen, das wohl!«
—Shaya Lifgundsdottir, oberste Travia-Geweihte Thorwals

»Da werde einer mal schlau aus den Orken! Jahrelang greifen sie uns nicht an, dann marschieren sie auf und plündern die ganze Stadt. Und nun sind sie fort und nur Phex weiß, warum sie uns in Ruhe lassen!«
—gehört in einem Wirtshaus in Phexcaer

»Orks sind gefährliche Bestien, die immer wieder auf Beute ziehen. Sie sind eine ernste Gefahr für ein wehrhaftes aber kleines Königreich wie das unsere.«
—Wilman Jagedon, Holzfäller aus Andrafall

»Damals, 1011 BF, haben wir noch gelacht: Schwarzpelze auf dem Weg in unser Reich. Aber dann kamen sie. Sie waren schlau, brutal und zielstrebig. Als sie dann 1012 BF Greifenfurt erobert und danach noch bis 1014 BF belagert haben, da haben wir sie zu fürchten gelernt. Seitdem sage ich immer: Unterschätze niemals den Orken – oder er nimmt dir, was dir lieb und teuer ist.«
—Bardo Wagenfeld, Hauptmann der Greifenfurter Stadtwache und Orkensturm-Veteran

»Die meisten Orks sind feige Räuber, die sich schnell verjagen lassen. Aber einige, so wie mein Kamerad Ein-Ohr-Kirai hier, sind gute Kämpfer. Als wir damals zusammen …«
—Slabek Brachbaurer, Söldner in der Uhdenberger Legion über einen orkischen Söldner

»Orks? Man kann ihnen nicht trauen, aber bei der Aufteilung der Beute lassen sie sich gut über den Tisch ziehen!«
—Raimodon Galfeldt, Räuberhauptmann, tätig im nördlichen Teil Nordmarkens

»Erschlägt man einen von ihnen, kommen zwei Neue nach. Es nützt nichts, man muss mit ihnen leben. Und dabei sollte man stets sehen, dass es einem nicht schlechter geht, als es muss!«
—Wuldlind Andraga, Bäckerin aus Tjolmar

»Der Ork wird von vielen als dummes Tier gesehen – aber das wird seiner Natur nicht gerecht. Seht nur, Orks …«
—Jobst Steinbrücker, Ork-Experte aus dem Svellttal

»Schönste Blume der Wüste, Chalman handelt schon seit Jahrzehnten unter der glühenden Praiosscheibe auf diesem schönsten aller Basare, aber einen Ork habe ich hier noch nie gesehen! Ein Reisender erzählte mir von seiner hässlichen Fratze, den mächtigen Eckzähnen, dem struppigen, schwarzen Fell, gegen das das der Khoramsbestie wie edles Tuch wirken soll. Und dann sprach der Fremde vom üblen Geruch der Orken. Wenn ihr also wirklich nach einem Ork sucht, solltet ihr vielleicht vorher etwas von diesem betörenden Duft an euch nehmen. Ich verkaufe euch das Fläschchen auch für …«
—Chalman Sulai ben Chabad, Händler aus Khunchom

»Ich möchte auch einen Ork haben – so wie mein Bruder! Aber mein Ork soll rosa Schleifchen tragen.«
—Al'Anfaner Grandentochter

»Die Flotte des Mittelreiches stellt nach meiner Einschätzung auf dem Meer der Sieben Winde keinen ernstzunehmenden Machtfaktor mehr dar. Die Flotte ist zerschlagen und durch die Piraten aus dem Norden gebunden. Außerdem soll nicht unerwähnt bleiben, dass die Mittelreicher – anders als die Nordleute aus Thorwal – selbst gegen Orks größere Probleme im Kampf haben. Wer ganze Städte an die Schwarzpelze verliert, ist gegen unsere Flotte schlicht chancenlos.«
—Kapitän Ronario di Faglini, Befehlshaber der horasischen Schiwone Stern von Drôl *in einem Schreiben an die Admiralität in Kuslik, kurz bevor sein Schiff von Piraten aus dem Windhag gekapert und schwer beschädigt wurde*

»Hässlich? Deswegen wollt ihr ihn erschlagen? Nein, Bruderschwester, sie sind Teil der Schönheit, wenn auch ein gefährlicher. Blutrünstig? Mordet ihr die Maraske? Nein Bruderschwester, sie sind, was sie sind. Also bindet ihn jetzt los und lasst ihn gehen.«
—Emerdan von Sinoda, Priester von Rur und Gror, zu Freunden über einen gefangenen Ork

»Ich war vor Greifenfurt, Bruderschwester. Teil der Schönheit, hin oder her. Wenn Du einen siehst, schlag ihn tot sag ich, preiset die Schönheit.«
—Trondwijian von Tuzak, Söldner, zum selben Thema

»Wenn ein Ork dumm genug ist, seinen dreckigen Fuß in meinen Stollen zu setzen, dann werf' ich erst ihn hinaus und dann seinen stinkenden Fuß und den Kopf hinterher!«
—Brogosch, Sohn des Barum, Angroscho aus dem Finsterkamm

»Orks stinken wie Oger. Sie sind alle badoc.«
—Tjalama Wipfelwind, umtriebige Auelfe aus Gerasim

»Orkse schmecken schlecht!«
—Gedanken des Ogers Bruzz'guzz

Orkische Stämme

Die orkischen Stämme und Sippen kann man im Wesentlichen in zwei Gruppen unterscheiden: Die großen und kleinen **Stämme des Orklands** bewohnen seit Jahrtausenden die Steppe und haben ihre Kultur den Lebensumständen angepasst. Dazu kommen die noch jungen **Stämme der Svellttal-Besatzer**, die im Zuge des Großen Marsches 1010 BF entstanden sind und durch den unmittelbaren Kontakt zu den menschlichen Nachbarn eigenständige Kulturen entwickelt haben.

Die großen Stämme des Orklands

Orichai, Kinder der Steppe

Gebiet: Stämme und Sippen der Orichai können im gesamten Orkland und darüber hinaus angetroffen werden
Anzahl: ca. 25.000
Kennzeichen & Kurzcharakteristik: Stammesverband mit generischen Merkmalen

»Ich musste lernen, dass es 'den Ork' nicht gab, doch mit den Orichai fand ich einen Stammesverband, den man meint, wenn man von ihm spricht.«
—Ileana von Jergan, Magisterin der Magister, 869 BF im Orkland verschollen

Den größten, wenn auch nicht einflussreichsten Stammesverband bilden die *Orichai*, die im gesamten Orkland beheimatet sind. Gut 25.000 Schwarzpelze verschiedenster Sippen und Stämme gelten als den Orichai zugehörig. Lange bevor der Aikar Brazoragh die Stämme einte und die kriegerischen Zholochai in die Länder der Menschen einfielen, galten die Orichai als 'die' Schwarzpelze, von denen man sprach, wenn man 'den Ork' meinte.
Zwischen den Sippen der Orichai gibt es durchaus Unterschiede in der Lebensweise. Einige Sippen sind sesshaft und leben von der Scholle, andere durchziehen nomadisch die Orkschädelsteppe und ernähren sich vom Jagen und Sammeln. Es finden sich aber auch Stämme, die Raubzüge durchführen.
Durch den erwählten Stamm der Korogai, dem der Aikar Brazoragh erschienen ist, haben sie ihre Stellung als einflussreichster Verband verloren, ihre schiere Anzahl macht sie dennoch zu einem wichtigen Machtfaktor im Orkland.

Sippen der Orichai

Nach den Ereignissen um des Aikars Angriff auf das Greifengras haben sich bei Ohort die **Orianhash** um den besonnenen Sippenführer *Girrzach Zerdag* niedergelassen, die in den Holberkern leicht zu kontrollierende Sklaven gefunden haben. Den Kontakt mit den wilden Pakoor der Zholochai (Seite 108), die die Stadt halten, meiden sie jedoch. Bei den **Tochai** finden sich ungemein kräftige Orks, die aber nicht immer die Schlauesten sind. Der Sippe der **Siburash** entstammt der gefürchtete *Uigar Kai*, der diese schon in jungen Jahren als oberster Tairach-Priester dominierte. Die Meisten von ihnen folgten ihm in den hohen Norden und schlossen sich den Schurachai (Seite 114) an. Der Stamm der **Murgashai** wurde vom Aikar Brazoragh nicht besucht, als er die Stämme einte, und erkennt ihn deshalb auch nicht an. Die ursprünglich im Firunswall lebenden **Zahachtai** wurden um 1010 BF erfolgreich von Peraine-Geweihten missioniert. Einige zogen bis in die Brinasker Marschen, weil sie zum Teil von anderen Stämmen verfolgt wurden.

Die Orichai im Spiel

Die Orichai sind der generische Orkstamm – für sie gilt in der Regel das, was im Kapitel über die orkische Gesellschaft ab Seite 92 gesagt wird. Innerhalb des Stammesverbands gibt es aber zwischen den Sippen starke Unterschiede, die sich auch durch die Nähe zu anderen Stämmen prägen.
Die Helden können überall im Orkland auf Angehörige der Orichai treffen. Sie eignen sich, die Spieler mit der Kultur der Schwarzpelze im Allgemeinen vertraut zu machen, ehe sie mit den anderen Stämmen in Kontakt kommen. Da nicht alle Sippen der Orichai von Grund auf kriegerisch sind, muss eine Begegnung mit diesen Schwarzpelzen auch nicht im Kampf enden.
Ein Spielerheld der Orichai eignet sich gut für den Einstieg, da er die typischen Eigenschaften eines Orks in sich vereint. Das Spektrum des Stammesverbandes erlaubt es aber auch, verschiedene Spielarten der Schwarzpelze einzubringen.

Die Korogai, Schmiede des Orkreiches

Gebiet: Firunswalls, insbesondere rund um Kharkush, Ogerzähne, nördliches Orkland, Svellttal
Anzahl: ca. 22.000 (davon ca. 8% im Svellttal)
Kennzeichen: keine besonderen Merkmale
Kurzcharakteristik: sesshafte Schmiede mit großem Einfluss

»Der Aikar Brazoragh erwählte unseren Stamm und keinen anderen, denn wie die Korogai den Stahl kochen und schmieden, so formt er sein Volk.«
—Grazzar, Gravesh-Priester der Korogai

Vor über 4.000 Jahren verließen die Zwerge vom Stamm Aboralms die Stadt Xorlosch und wandten sich nach Norden. Im Orkland gründeten sie die legendäre Zwergenbinge *Umrazim* (**Angrosch 14**) und unterwarfen sich orkische Sklaven. Umrazim und seine Bewohner ereilte ein unbekanntes, grausames Schicksal, doch einige der Sklaven überlebten, ließen sich im östlichen Firunswall nieder und verfeinerten die Schmiedekunst, deren Grundlagen ihnen die Zwerge gelehrt hatten. Sie wurden die Vorfahren der heutigen Korogai, und immer noch bringen die Korogai die besten Schmiede und Handwerker der Orks hervor. Die Verehrung des Gravesh steht bei ihnen noch vor der Brazoraghs.
Die Korogai haben das nomadische Leben schon vor Jahrtausenden aufgegeben. Sie bewohnen an den Felshängen des Firunswalls die wenigen festen Siedlungen der Schwarzpelze. Dort haben sie Steinhäuser und gewaltige Hochöfen nach zwergischem Vorbild errichtet. Der Firunswall liefert ihnen neben Erz einen weiteren wichtigen Rohstoff: Zwergenkohle. Mit ihrer Hilfe stellen sie einen Stahl her, der sich mit den Erzeugnissen menschlicher Schmiede messen kann. Die *Garai-Dasdrech* ('Stahlkocher') genießen deswegen unter den Orks ein Ansehen, das dem eines *Okwach* kaum nachsteht. So verwundert es nicht, dass bei den Korogai oft ein Gravesh-Priester die Häuptlingswürde innehat.
Die Korogai sind der einflussreichste Orkstamm – nicht nur auf Grund ihrer beeindruckenden Handwerkskunst und ihrer geographischen Ausbreitung. Denn es war die Korogai-Sippe der **Assai**, in die der Aikar Brazoragh aufgenommen wurde.
Außerhalb des Orklands kennt man die Korogai vor allem als gefürchtete Bogenschützen und Besatzer des Svelltlandes. Aus diesen ging auch der Stamm der **Gravachai** (Seite 113) hervor.

Die Korogai im Spiel

Die Korogai sind der fortschrittlichste der Orklandstämme. Ihre handwerklichen Erzeugnisse sind von überraschend hoher Qualität und im Gegensatz zu anderen Stämmen haben sie Siedlungen gebaut, die diese Bezeichnung auch verdienen.
Die Helden können als Gefangene in diese Siedlungen verschleppt werden, denn die Korogai brauchen stets neue Sklaven für ihre Minen und Hochöfen. Oder es ist ihr Auftrag, mehr über die berüchtigten Meisterschmiede der Orks herauszufinden und die Produktion neuer Waffen zu sabotieren. Andere Orkstämme könnten versuchen, die Gravesh-Priester der Korogai zu entführen, um hinter die Geheimnisse der *Garai-Dasdrech* zu kommen.
Zudem können die Korogai als politischer Machtfaktor ins Spiel gebracht werden. Sie stellen den einflussreichsten Stamm im Großen Rat von Khezzara und gegenwärtig forcieren sie keine weiteren großen Kriegszüge gegen die Menschen, sondern wirken auf den Erhalt und die (innere) Stärkung des orkischen Großreiches hin. Der intensive Umgang mit dem Stahl lehrte sie, dass ein gutes Werk seine Zeit braucht. Vielleicht ist auch das ein Erbe der zwergischen Herrschaft, dass die Korogai langfristigen Plänen die größte Geduld entgegenbringen. Hier unterscheiden sie sich stark von den Kriegstreibern anderer Stämme wie den Zholochai, die den Korogai mit Ungeduld begegnen und doch von ihnen – und ihren Erzeugnissen – abhängig sind.
Ein Korogai in Spielerhänden ist ein stolzer Charakter. Er weiß um den Fortschritt und Einfluss seines Stammes und ist sich bewusst, dass der Aikar Brazoragh 'einer der Seinen' ist. Egal, ob *Garai-Dasdrech* oder berittener Schütze, er schmiedet an dem Großreich des orkischen Führers, in dessen Plänen er sich als wichtiger Teil fühlt.

Die Zholochai, Brazoraghs Stolz

Gebiet: östliches Orkland, Blutzinnen (Orrakhar) und Hilvalskopf
Anzahl: ca. 18.000
Kennzeichen: tief- bis blauschwarzes Fell, größer als gewöhnliche Orks
Kurzcharakteristik: sehr kriegerischer Stammesverband

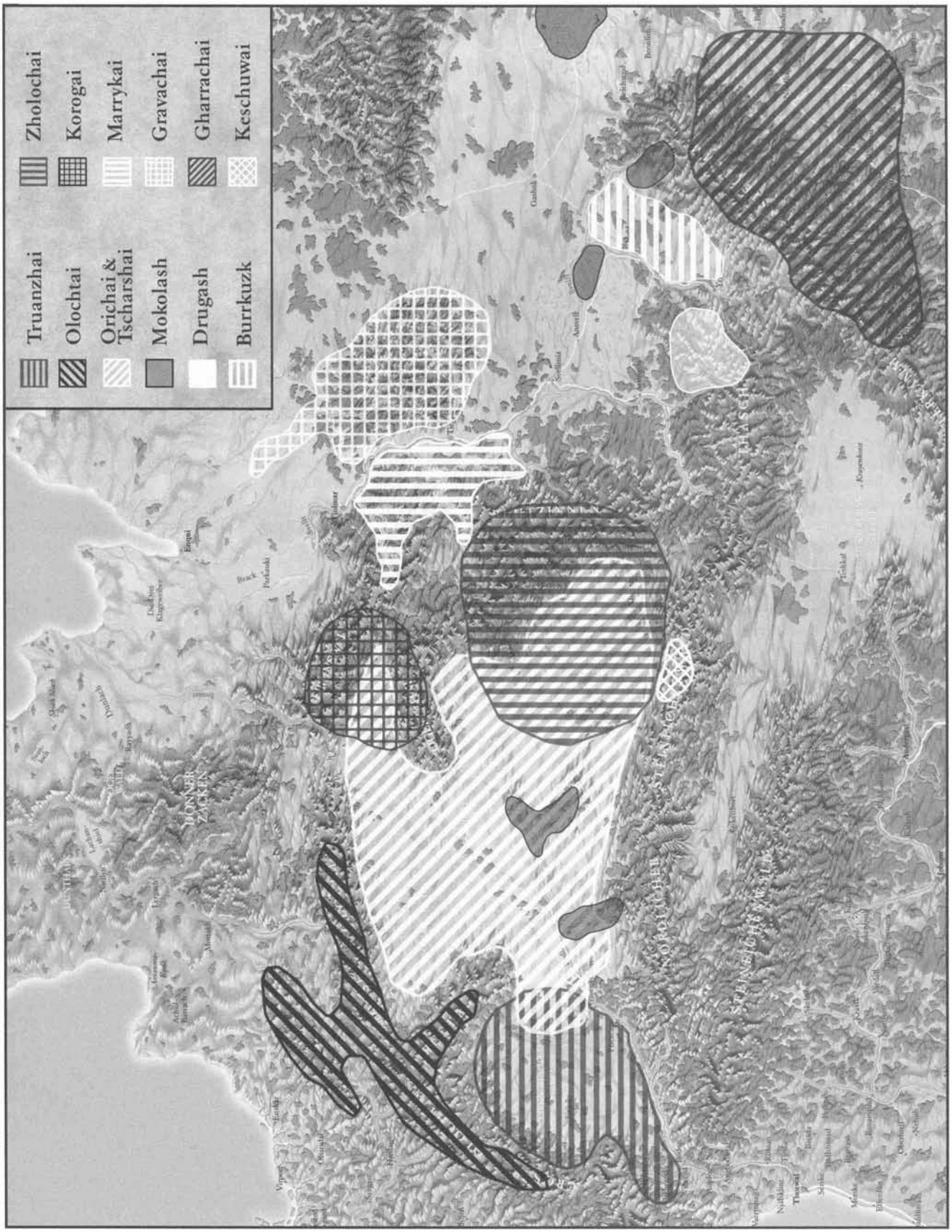
»Der schwarze Stier prüft uns und wir werden ihm beweisen, dass wir die Würdigsten seiner Kinder sind.«
—Sharraz Eisauge vor der Belagerung Phexcaers, Peraine 1029 BF

Der Stammesverband der Zholochai lebt nomadisch im östlichen Orkland. Sie unterscheiden sich von den anderen Orks durch ihre Größe: Sie sind durchschnittlich wohl zwei Finger größer als gewöhnliche Orks. Ihr Fell ist ausschließlich von tiefschwarzer bis blauschwarzer Farbe. Bis vor einigen Jahrhunderten lebten sie in der Nähe von Phexcaer (und manchmal zieht es sie auch heute noch dorthin), ihr vorrangiger Lebensraum ist jedoch das östliche Orkland. In den Hängen der Blutzinnen haben sie ihre Winterquartiere, insbesondere die 'Stadt' Orrakhar, während sie im Sommer mit ihren Herden durch die Steppe ziehen, wobei die Frauen, Kinder, Alten und Sklaven in der Nähe der Höhlen und Lehmhütten zurückbleiben und auf primitive Art und Weise das Land bebauen. Doch weder Ackerbau noch Viehhaltung entsprechen ihrem eigentlichen Daseinszweck. Den Zholochai entstammen die größten Jäger und mutigsten Krieger aller Orkstämme und dementsprechend hatten sie den größten Blutzoll bei den Feldzügen der letzten Jahrzehnte zu entrichten. Von dem Augenblick an, in dem sie eine Waffe halten dürfen, haben sie ihr Leben Brazoragh verschrieben, und die in ihren Augen verweichlichten Lebensweisen anderer Stämme sind ihnen ein Graus.

Sippen der Zholochai

Die **Utasch**, **Kergai** oder **Sorrish** leben von ihren Viehherden, die sie durch Überfälle auf andere Sippen zu vergrößern wissen. Anders die **Komorish**, **Yallor** oder **Hyarrik**, die fast ausschließlich von der Jagd leben und die Herausforderung in großen und gefährlichen Tieren wie wilden Steppenrindern, Bären, Wölfen und gelegentlich Mammuts suchen. Die erbeuteten Felle verkaufen sie dabei an die Tscharshai (Seite 112).
Außerhalb des Orklands sind vor allem die **Omokhan**, **Pakoor** und **Girikh** berüchtigt geworden, deren Lebensgrundlage Überfälle auf orkische oder menschliche Siedlungen bilden. Gelegentlich wenden sich ihre Angriffe auch gegen die gefürchteten Grolme. Daneben verdingen sie sich als Söldner für die Tscharshai oder suchen das Duell mit den besten Kämpfern anderer Sippen und Stämme. In den letzten Orkkriegen haben die Menschen gerade die Angehörigen dieser Sippen fürchten gelernt, die sich mit den Skalps und Zähnen ihrer erschlagenen Feinde schmücken, ihre Haare in auffälligen Farben färben und dazu scheußlich anzusehende Gesichtsmasken tragen.

Übersicht der Lebensräume orkischer Stämme



Die Zholochai im Spiel

Die Zholochai auf ihren struppigen Ponys haben die Menschen außerhalb des Orklands in den letzten Jahrzehnten zu fürchten gelernt. Sie bilden das Rückgrat aller größeren Kriegszüge und ihre Häuptlinge lechzen nach dem nächsten Großen Marsch gegen die Glatthäute. Im Spiel bilden sie die Opposition zu den gemäßigten Orkstämmen und erfüllen das Klischee vom raubenden, aber gleichermaßen stolzen Ork. Zu friedlichen Verhandlungen wird es mit den Zholochai nicht kommen und ein Nicht-Ork kann nur dann einen brüchigen Respekt erringen, wenn es ihm gelingt, den stärksten Kämpfer einer Sippe zu bezwingen.

Das Leben der Zholochai ist vom ewigen Kampf um die Gunst Brazoraghs geprägt. Ein Held dieses Stammes wird allerdings auch nicht möglichst schnell in Tairachs Geisterwelt eingehen wollen, sondern viele Großtaten in seinem Leben vollbringen. Seinen Tod will er letztlich auf den Hörnern eines wütenden Steppenrindbullens oder im Speer eines würdigen Feindes finden. Andere Orks müssen sich seine Achtung erst verdienen, in eine menschliche Heldengruppe wird er nur schwer zu integrieren sein.

Zholochai

Die Truanzhai, Siedler des Bodirtales

Gebiet: Hjaldorberge, Bodirtal und westliche Orkschädelsteppe; sesshafte Sippen in Thorwal
Anzahl: ca. 12.000
Kennzeichen: tiefschwarzes Fell, sehr kräftig
Kurzcharakteristik: friedfertige, halb sesshafte Händler und Handwerker

Die Truanzhai zeichnen sich durch ihren tiefschwarzen Pelz sowie ihre große Körperkraft und Ausdauer aus. Ihre Mitglieder ziehen nur wenig mit den Steppenrindherden umher, die meisten von ihnen sind (halb-)sesshaft und pflegen eine friedliche Lebensweise. Sie bewirtschaften die fruchtbaren Weidegründe des Phexcaerer Beckens und des Bodirtals bis in die thorwalschen Lande hinein und besitzen auch domestizierte Schaf- und Ziegenherden. Zudem sind sie bemerkenswert begabte Kürschner und Gerber und tauschen ihre erstellten Waren mit den Menschen gegen Schnaps, Waffen und Werkzeuge. In Thorwal bewohnen die Thruanzhai gar ein eigenes Stadtviertel (**Westwind 47**).

Daneben gibt es auch Sippen in den Hjaldorbergen. Diese unwirtliche Gegend hat die dortigen Truanzhai zu guten Kletterern und Waldläufern gemacht, die auch bei menschlichen Handelszügen bis hinunter in den Steineichenwald sehr gefragt sind. Die Schamanen der Truanzhai hingegen gelten als große Meister der Windgeister.

Durch das nahe Zusammenleben mit den Menschen ist das Verhältnis der Truanzhai zu den Glatthäuten relativ friedlich geprägt, auch wenn es auf beiden Seiten Misstrauen und Ängste gibt. In jüngster Zeit kommt es zu Unruhen im Bodirtal, denn die Thorwaler expandieren tiefer in die Steppe und das Bodirgebiet. Dabei stoßen sie auch in die Stammesgebiete der Truanzhai vor. Zudem haben in den letzten Jahren gewaltige Herden wilder Rinder ihre Weidegründe in den Westen der Steppe verlegt. Die Menschen versprechen sich hier große Gewinne und nehmen dazu auch Konflikte mit den Schwarzpelzen in Kauf. Auf der anderen Seite versuchen orkische Traditionalisten – vor allem um den jungen Tairachi *Geldrasch Sarkai* in Thorwal –, die friedfertigen Truanzhai gegen die Glatthäute aufzubringen und zu den alten Sitten zurückzukehren.

Die Truanzhai im Spiel

Die Streitigkeiten zwischen Thorwal und den Truanzhai können der Aufhänger für Abenteuer sein, in denen die Helden für eine Seite eintreten oder zwischen beiden zu vermitteln versuchen. Im Bodirtal treffen thorwalsche und orkische Gemüter aufeinander, und in der Natur der beiden Völker liegt, dass die Konflikte drohen, in Waffengewalt zu eskalieren. Eine besonnenere Partei – etwa Händler oder Geweihte – können die Helden beauftragen, eine Eskalation zu verhindern und den brüchigen Frieden zu bewahren. Dies bietet auch die Möglichkeit, die Helden über den Kontakt mit den gemäßigten Truanzhai (die viel über ihre Brüder in der Steppe zu erzählen wissen) an die Kultur der Orks heranzuführen.

Es mag auch sein, dass die Runajasko zu Olport eine Heldengruppe beauftragt, mehr über die mystische Macht der "orkischen Windrufer des Hjaldor" herauszufinden. Über einen solchen Auftrag können die Helden mehr über die animistische Tradition orkischer Schamanen erfahren, doch wird ein Einblick in diesen Teil orkischer Kultur stets mit einer gefährlichen Queste für die Orkgötter verbunden sein.

Als Spielfigur lässt sich ein Truanzhai relativ leicht in eine Heldengruppe integrieren, gerade im Norden. Je nachdem, ob er in den Hängen der Hjaldorberge, im fruchtbaren Bodirtal oder im Orkendorf in Thorwal (**Westwind 90**) aufgewachsen ist, liegt die Gewichtung seiner Talente eher im Bereich der *Natur-* oder der *gesellschaftlichen Talente*. Ein solcher Held kann sich als ungewöhnlicher Straßendieb, mit einer guten Portion 'Bauernschläue' versehener Händler oder begabter Waldläufer für eine offene Heldengruppe als unersetzlich erweisen. Allerdings wird er sich auch stets ein gesundes Misstrauen gegenüber den menschlichen Gefährten bewahren, das sich nur langsam abbaut.

Die Olochtai, Barbaren im grauen Pelz

Gebiet: Olochtai-Gebirge, Waskirer Hochland, zwei Sippen im Rorwhed
Anzahl: ca. 4.000
Kennzeichen: langer, grauer Pelz, ausgeprägte Eckzähne, etwas kleiner als gewöhnliche Orks
Kurzcharakteristik: gelten auch unter Orks als Barbaren

»Gharyak!«
—verächtlicher Ausruf anderer Stämme über die Olochtai

Gharyak ist das orkische Wort für die primitiven Oger, bezeichnet aber auch die Angehörigen der Olochtai. Dies meint vor allem, dass sie in den Augen der anderen Orks selbst nicht mehr als Tiere sind. Von den meisten Stämmen werden sie deswegen gemieden, die Olochtai selbst scheinen aber auch keinen großen Wert auf den Kontakt mit anderen Stämmen zu legen. Nur einmal im Jahr treffen sie sich zu einem großen Gelage mit den Tscharshai, bei denen sie ihre erbeuteten Felle gegen Leder- oder Metallwaren eintauschen.
Die meisten Sippen der Olochtai bewohnen hochgelegene Höhlen im gleichnamigen Gebirge, die sie nur im Sommer verlassen. Gegen die Kälte haben sie ein dichtes und langes Fell von grauer Farbe entwickelt. Sie kennen kaum und dann nur primitive Waffen, erlegen ihre Beute aber auch mit ihren gewaltigen Hauern oder bloßen Händen. Das macht sie zu gefürchteten Jägern, die selbst einem Höhlenbären alleine gegenübertreten. Das Fleisch verzehren sie roh und ungewürzt und sie trinken das Blut der erlegten Tiere und ihrer besiegten Feinde, damit deren Kraft auf sie übergeht.

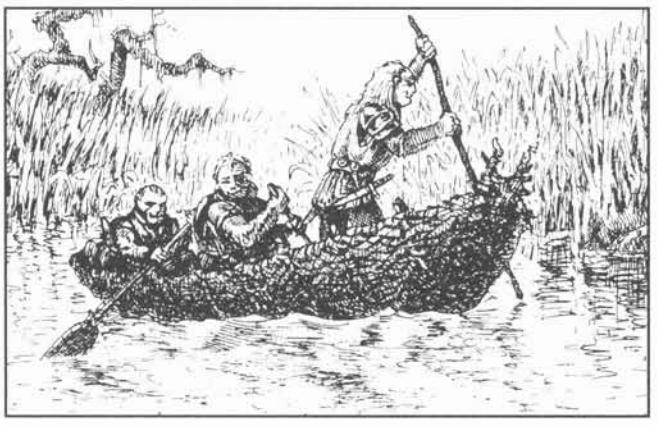
Die Olochtai im Spiel
Für die Orks ist das Verhältnis zu den Olochtai ebenso geprägt wie das der Mittelländer zu den Trollzackern oder Ferkinas. Die Kultur der graufelligen Orks ist archaisch, fremdartig und dadurch bedrohlich. Die Olochtai fürchten keine Gefahr, denn sonst könnten sie in ihrer Umgebung nicht bestehen. Vorrangig werden die Olochtai menschlichen Helden als Bedrohung begegnen, doch auf den Spuren alter Feuerkulte und deren Relikte (etwa im Kampf gegen das dämonische Eisreich) müssen die Helden sich durchaus mit der Lebensweise der Olochtai auseinandersetzen – und sich in ihr beweisen. Wie bei anderen Barbarenkulturen muss man auch hier das eigene Leben in die Waagschale werfen, um Respekt und Anerkennung zu erlangen. In möglichen Prüfungen müssen die Helden ihr Geschick beweisen, indem sie einen Gebirgsbock über schmalste Grate jagen, sich unbewaffnet gefährlichen Raubtieren stellen oder eine mystische Prüfung bestehen, die der Feuertaufe der Angroschim nicht unähnlich ist.
Ein Olochtai-Held ist als Spielfigur noch exotischer als andere Schwarzpelze. Sie sollten gerade die religiöse Feuerverehrung als Charakterprofil benutzen, um ihn mehr sein zu lassen als der tumbe, blutgurgelnde Schläger der Spielrunde. Der Glaubensaspekt kann helfen, einen solchen Helden über eine andere Spielfigur in die Gruppe zu integrieren, die dem Feuer nahe steht – etwa ein Elementarist oder Geweihter des Ingerimm. Doch selbst dann wird ein Olochtai es außerhalb der Nordlande schwierig haben.
Noch ein Wort zu der Religion der Olochtai: Die Angarai-Verehrung als Leben spendende wie verzehrende mystische Kraft weist viele Ähnlichkeiten mit den ältesten Formen des archaischen Ingra-Kultes auf, dem die Menschen des Nordens vor Tausenden von Jahren anhingen.

Angarai, das Feuer, verehren sie als mystische Kraft, der alles Leben entspringt. Es wird bei ihnen als Inkarnation Tairachs gesehen, weswegen sich ihre Schamanen auch diesem Element verschrieben haben und nicht dem allgegenwärtigen Eis. Andere Götter sind ihnen unbekannt, die Funktionen von Gravesh oder Rikai werden durch Angarai erfüllt. Diese ehrfurchtsvolle Verehrung des Feuers hat ihnen den Respekt der Korogai von Khezzara eingebracht, die einzelne Sippen der graubepelzten Orks auf die Kriegszüge der letzten Jahre mitgenommen haben. Zwei der Sippen haben sich 1010 BF zusammen mit dem Gravesh-Priester Mardukh Orkhan im Rorwhed niedergelassen.

Die Mokolash, Bewohner der Sümpfe

Gebiet: Quellsümpfe des Bodir, kleine Sippen in den Svelltsümpfen, im Nebelmoor und Finsterkamm
Anzahl: ca. 3.000
Kennzeichen: braunes Fell
Kurzcharakteristik: isoliert lebender Stamm mit eigenständiger Kultur

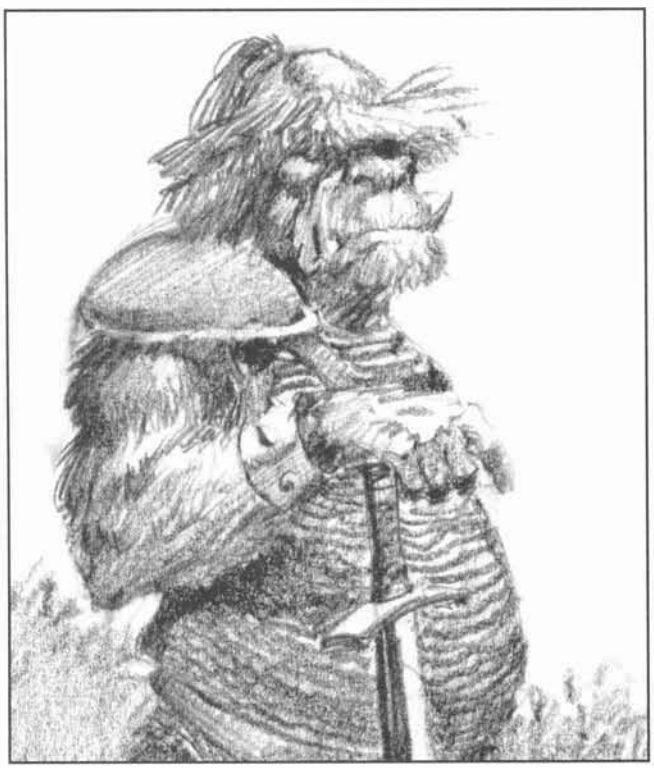
Der Stamm der Mokolash unterscheidet sich in vielfacher Hinsicht von anderen Orkstämmen. Auffälligstes Merkmal ist das Fell, das sich dem Hauptlebensraum in den Quellsümpfen des Bodir angepasst hat und von erdbrauner Farbe ist. Die 'Sumpforks' haben die nomadische Lebensweise anderer Stämme schon lange abgelegt und eine eigenständige Kultur entwickelt, die sich nicht mit der anderer Orks vermischt. Sie bewohnen das *M'Okool* ('Schilfmeer'); seitdem sie sich vor vielen hundert Jahren dorthin vor den expandierenden Menschen des Nordens zurückgezogen haben. Dort haben sie für Orks eigentümliche Siedlungen aus flachen Pfahlbauten, die direkt auf der Wasseroberfläche stehen, biberburgähnlichen Lehmhöhlen oder große Schilfflößen errichtet. Sie ernähren sich von Wassertieren, Algen und den Schösslingen verschiedener Schilfarten. Die Mokolash sind nicht nur herausragende Schwimmer, sondern können ihre kleinen Schilfboote auch geschickt durch das Röhricht steuern.



Neben der im Orkland allgegenwärtigen Macht des Tairach verehren die Mokolash vor allem den Wassergott Ranagh, der den Fruchtbarkeitsgott Rikai vollständig verdrängt hat und durch dessen Verehrung der Schmiede- und Feuergott Gravesh nahezu unbekannt ist. Brazoragh huldigt man vor allem bei der Jagd auf die gefährlichen Schlammwelse und in sportlichen Kampfspielen. Dem kriegerischen Aspekt des orkischen Schöpfergottes scheinen die Mokolash nicht viel abgewinnen zu können, sieht man von der Beteiligung einiger weniger Mokolash beim letzten Kriegszug gegen Weiden 1026 BF ab. Allerdings muss erwähnt werden, dass die Tairachi der Mokolash beim Großen Rat in Khezzara zum Feldzug gegen Thorwal drängten, um die "Erbfeinde des Ranagh über das Meer zurückzutreiben". Nachdem der Große Marsch gegen Thorwal abgelehnt wurde, zogen sich die Braunpelze bis auf Wenige aus dem Kriegsgeschehen zurück.
So pflegen die Sumpforks eine größtenteils friedliche Lebensweise,

sofern ihr Lebensraum nicht bedroht wird. Während sie sich mit den benachbarten Achaz der Quellsümpfe arrangiert haben, sehen sie in jeder Glatthaut einen potentiellen Siedler, der ihnen die Sümpfe streitig machen will.
Erwähnenswert ist noch, dass die Mokolash keine Sklaven haben und ihre Weiber in hohen Ehren halten (zumindest für orkische Verhältnisse), weswegen sie in den Augen anderer Orkstämme als schwach gelten. Aus den Plänen des Aikar Brazoragh halten sie sich größtenteils heraus.

Die Mokolash im Spiel
Wenn die Helden glauben, alles über Orks zu wissen, können Sie sie in die Bodirsümpfe leiten, um sie dort auf die Mokolash treffen zu lassen und mit einer eigenständigen Orkkultur zu überraschen. Vereinzelte Mokolash-Sippen lassen sich auch in den Svelltsümpfen oder im Nebelmoor antreffen.
Eine Sippe der Mokolash hat es in den Finsterkamm verschlagen. Diese Sumpforks stehen in Fehde mit dem Schamanen Aschepelz, seit dieser sich anschickt, die Feuer von Gruuzash neu zu schüren.
Obwohl die Sumpforks zu den friedlicheren Stämmen zählen, sollte man sich als Mensch nicht zu früh in Sicherheit wiegen, denn sie misstrauen den Glatthäuten. Ihre deutlichen Unterschiede zu den anderen Orks können sie auch zu einem rätselhaften (und dadurch unheimlichen wie überraschenden) Gegner in den Sümpfen machen. Besonders hart ist die Linie gegenüber Thorwalern gezogen, denn die beiden Völker führen seit Jahrhunderten erbitterte Kämpfe, bei denen es nicht nur um Land geht: Die Thorwaler sehen in Ranagh die große Seeschlange Hranngar, Erzfeind ihres Walgottes Swafnir, während die Nordleute in den Augen der Mokolash falsche Wassergeister verehren.
Ein Held der Mokolash braucht einen guten Grund, die heimatlichen Sümpfe zu verlassen, und wird auf vieles in der Welt 'außerhalb' mit Unverständnis und Misstrauen reagieren. Achaz sind ihm bekanntere Wesen als Menschen oder andere Orks, denen er als verweichlicht gilt.



Die Tscharshai, Händler der Steppe

Gebiet: gesamtes Orkland (Nomaden)
Anzahl: ca. 1.200
Kennzeichen: wie Orichai
Kurzcharakteristik: fahrende Händler

Vor Generationen nannten die Tscharshai das Gebiet zwischen Thasch und Hilvalskopf ihr Stammland und waren ein mächtiger und einflussreicher Stamm, der sich vor vierhundert Jahren dem Kriegszug der Tordochai gegen das Mittelreich anschloss. Die Habgier der Tscharshai, die leichte Beute im reichen Tal des Großen Flusses witterten, führte jedoch zum Bruch mit den Tordochai, die weiter auf Gareth zogen. Die Trennung führte dazu, dass schließlich beide Stämme geschlagen wurden – die Tordochai vor Gareth und die Tscharshai in der *Schlacht bei Ferdok*. Als die Überlebenden in das Orkland zurückkehren wollten, wurden sie unterwegs nicht nur von Ogern bedrängt, sondern fanden ihr Stammesgebiet auch besetzt vor. Zu geschwächt, um sich gegen die Besatzer zu wehren, wurden sie zu rastlosem Umherziehen verdammt. Hinzu kam, dass ihnen nicht nur das Land, sondern auch die Herden geraubt worden waren.
Die gerissenen Tscharshai fanden jedoch schließlich einen Ausweg aus ihrer Misere und vollzogen einen kulturellen Wandel: Sie wandten sich dem Handel zu. Seitdem ziehen die einzelnen Sippen der Tscharshai jahrein, jahraus unablässig mit ihren klobigen Wagen und struppigen Packtieren über die Steppen und befördern das, was sie bei anderen Stämmen eintauschen. Zum Schutz ihrer Waren führen sie immer zwei bis drei abgerichtete Oger mit. Die tumben, aber starken Ungeheuer schrecken die anderen Schwarzpelze ab, die es in räuberischer Absicht auf die Waren abgesehen haben, und haben selbst kein Interesse an dem, was sie bewachen – solange sie genügend gefüttert werden.
Die Erfahrung aus dem Jahr 600 BF hat dazu geführt, dass sich der mit gut 1.200 Köpfen eher kleine Stamm aus den Kriegszügen der Gegenwart größtenteils herausgehalten hat, auch wenn sich im Tross eines orkischen Heeres immer wieder die Wagen einzelner, abenteuerlustiger Sippen finden, die es nach menschlichen Handelswaren giert. Einzig im Frühjahr 1026 BF kam den Tscharshai wieder eine militärische Bedeutung zu: Für den Einfall in Weiden wurden zwei Dutzend der hochbordigen Wagen zu riesigen, schwerfälligen Kriegsplattformen umgebaut, die von Steppenrindbullen gezogen wurden. Erst in der *Wagenschlacht vor Baliho* konnten die unaufhaltsamen Kriegsmaschinen in einem gemeinsamen Aufgebot der Weidener Herzogin und der Balihoer Kuhburschen gestoppt werden. Seitdem scheint den Tscharshai die Lust auf weitere kriegerische Unternehmen wieder vergangen zu sein und sie konzentrieren sich ganz auf den Handel in der Steppe.

Die Tscharshai im Spiel
Wie auch die Mokolash bieten sich die Tscharshai an, die Spieler mit Schwarzpelzen zu überraschen, die eine ungewöhnliche Lebensweise gewählt haben. Die von den riesigen Steppenrindern gezogenen schweren Wagen einzelner Sippen können überall in der Steppe angetroffen werden. Doch auch wenn die Tscharshai ihr Leben als Händler bestreiten, sollte man nicht vergessen, dass man es nach wie vor mit Orks zu tun hat: Wenn der mögliche Handelspartner schwach genug erscheint, dann erweisen sich auch die Tscharshai als eifrige Räuber und Diebe. Ohnehin scheint sich kaum jemand dafür zu interessieren, wie alle Tauschwaren des Stammes erworben wurden.
Ein Held der Tscharshai hat bereits die gesamte Orkschädelsteppe bereist und kennt deren Völker. Er ist gerissen und paart seine Schläue mit einer gehörigen Portion Pragmatismus – beides kann ihm in vielen Situationen hilfreich sein.

Die Stämme der Svellttal-Besatzer

1010 BF überfielen die Orks das Svellttal. Während das Gros des orkischen Heeres den Marsch gegen das Mittelreich fortsetzte, blieben einzelne Sippen und ganze Stämme zurück, um die eroberten Gebiete zu besetzen. Seitdem ist mehr als eine Orkgeneration vergangen und durch den Einfluss der Nachbarschaft zu den unterdrückten Menschen haben sich eigenständige Kulturen entwickelt, die mal von gegenseitigem Nutzen, mal von unüberwindbaren Hass geprägt sind und sich von den Stammeskulturen der Orkschädelsteppe teils stark unterscheiden.

Die Marrykai, Herrscher des Hilval

Gebiet: Oberlauf des Hilval und Nordwesten des Svellttals
Anzahl: ca. 1.400
Kurzcharakteristik: gemäßigte und vermenschlichte Orks

»Sollen die anderen ihre Kriege führen. Wir wissen, dass es nicht nur den Rausch des Blutes gibt.«
—Oberhäuptling Gurukh Goldzahn

Wie die Orks des Rorwhed stammen die Hilval-Orks vorrangig von Korogai ab, die das Svellttal besetzten und sich an den weiteren Kriegszügen nicht beteiligten. Die Sippe der *Marrykai* ließ sich unter Führung ihres Häuptlings *Shurak Gelbzahn* am Oberlauf des Hilval nieder und plünderte von hier aus den unteren Svellt. Mit der Zeit zogen sie eine friedliche Lebensweise vor und beschränkten sich auf das Eintreiben ihrer hohen Tributforderungen. In ihrem Schatten führen die Menschen ein relativ gesichertes und eigenständiges Leben, denn solange der Tribut entrichtet wird, werden die menschlichen Führer geduldet. Kein Wunder, dass die Hilval-Orks unter anderen Schwarzpelzen als verweichlicht verrufen sind.
Auch nach dem Tod des uralten Häuptlings Gelbzahn und unter der Führung des dekadenten *Gurukh Goldzahn* wird sich an der Lebensweise der Orks vom Hilval nicht viel ändern, denn in den Generationen seit der Besatzung hat sich in ihnen die Haltung verfestigt, dass man die Kuh, die Milch gibt, nicht schlachtet.

Die Hilval-Orks im Spiel

Die Orks vom Hilval sind sicherlich der zugänglichste Stamm. Sie gefallen sich selbstherrlich als Besatzer und sind über die Jahrzehnte bequem geworden, denn regelmäßige Drohgebärden und eingesetzte Statthalter haben sich als effektiver (und weniger verlustreich) als jeder Kriegszug erwiesen. Im größten Orkstamm des Svelltlandes finden sich immer wieder Beispiele, wo Wesenszüge der menschlichen Kultur (und auch des Glaubens) Einzug in die Riten der Schwarzpelze gezogen haben.
Ein Held dieses Stammes ist vielleicht kein großer Krieger wie andere Orks, dafür aber besser mit der menschlichen Kultur vertraut. Durch sein gemäßigtes Wesen lässt er sich auch leichter in eine gemischte Heldengruppe integrieren.

Die Gravachai und das Orkreich des Rorwhed

Gebiet: Rorkvell und Rorwhed-Gebirge nahe der Quelle des Ror, Brinasker Marschen
Anzahl: ca. 800
Kurzcharakteristik: stabiler Verband mit ordnender Wirkung, starke Verehrung Graveshs

Ein Teil der Truppen, die das Svellttal überfielen, ließen sich an der Quelle des Ror im Rorwhed-Gebirge nieder. Vorrangig handelte es sich um den Korogai-Stamm der Gravachai sowie zwei Sippen der Olochtai. Durch die breiten Fluten des Svellt wurden sie rasch von den übrigen Schwarzpelzen isoliert und ihr Häuptling, der Gravesh-Priester *Mardugh Orkhan*, ließ sich in dem Städtchen Rorkvell (Seite 54ff.) nieder. In den folgenden Jahren baute Mardugh in den Hängen des Rorwhed ein eigenes Reich auf. Dabei ging er für einen Schwarzpelz erstaunlich klug vor, indem er nur die Befestigungen der eroberten Siedlungen zerstörte und alle Waffen beschlagnahmen ließ, den Rest aber erhielt, damit die unterworfenen Menschen weiterhin Tribut leisten konnten.
Seit Efferd 1030 BF trägt sein Ziehsohn *Morak Mardugh* die Häuptlingswürde, nachdem der Brazoragh-Priester und Menschenfeind *Trufagh Schädelbrecher* im Zweikampf besiegt werden konnte, der die Rorwhed-Orks in deutlich kriegerische Zeiten führen wollte. Morak führt mit beharrlicher Geduld und beträchtlicher Klugheit die Politik seines Ziehvaters fort. Er unterhält weiterhin gute Kontakte zu den Zwergen von Tjolmar und lässt sogar neue menschliche Siedlungen in den ertragreichen Hängen des Rorwhed zu, solange sich diese seinem Schutz unterstellen und Tribut zahlen.
Ein weiterer wichtiger Ork im Rorwhed ist Mardughs anderer Zögling *Garvash*, ebenfalls ein Priester des Gravesh und ebenso silberfellig wie der alte Häuptling – ein Zeichen hoher Bestimmung. Er galt bis zuletzt als Mardughs Erbe und führte 1026 BF die Khurkach des Svellttals an der Seite des Aikar Brazoragh gegen Donnerbach. Doch dann gab Mardugh dem jungen Morak den Vorrang und seitdem hadert Garvash mit seinem Schicksal. Die Zukunft wird zeigen, ob der zwischen Loyalität und Ehrgeiz zerrissene Garvash dem Häuptling Morak ein starker Verbündeter oder erbitterter Feind wird.

Die Rorwhed-Orks im Spiel

Die Orks des Rorwhed können als gemäßigt angesehen werden. Mit den Menschen hat man sich arrangiert und ein fast feudales Verhältnis geschaffen: Wer die Gesetze des Häuptlings achtet und den geforderten Tribut entrichtet, genießt auch seinen Schutz. Morak kann ebenso ein Verbündeter der Helden sein wie ihr erbitterter Gegner, wenn sie versuchen, sich über die Gesetze des Rorwheds hinwegzusetzen.
Ein orkischer Held aus dem Rorwhed ehrt meist den Schmiedegott Gravesh, kann aber auch einer kriegerischen Strömung des Stammes angehören und vielleicht gerade deswegen das Gebiet verlassen haben. Zwerge sieht man als Verbündete und 'kleine Brüder im Glauben'. Menschen gelten als aufmüpfig und man misstraut ihnen, doch man weiß, wie man sie in die Schranken weisen und sich zunutze machen kann.

Die Burrkuzk, Khezzaras Augen vor Lowangen

Gebiet: Umgebung von Lowangen
Anzahl: ca. 450
Kurzcharakteristik: menschennaher Sippenverband

Neben den Thasch-Orks hatten sich verschiedene Sippen der Orichai in der Umgebung Lowangens niedergelassen. Während die Drughash (Seite 114) weiterhin die Menschen der Gegend terrorisierten, lebten diese Sippen recht bald relativ friedlich mit ihren menschlichen Nachbarn zusammen. Unter diesen Sippen nahmen die Burrkuzk eine besondere Stellung ein, denn ihnen oblag es, den Tribut der Stadt Lowangen an Khezzara zu überwachen.
1031 BF wagten die Drughash den Aufstand und unterwarfen für eine kurze Zeit die anderen Sippen, ehe ein vereinter Schlag von Mensch, Ork und Zwerg den kriegerischen Stamm dezimierte und in die Taschberge trieb.

Die Orichai schlossen sich mit unterworfenen Drughash und neuen Siedlern aus dem Orkland unter den Burrkuzk zu einem Sippenverband zusammen, der nun den Oberlauf des Svellt kontrolliert. Ihr Häuptling ist der wohlbeleibte *Urgruuzak*. Obwohl er die Sitten und Gebräuche der Menschen sehr gut kennt, lässt er sich sein Wissen selten anmerken und nutzt es sogar, um Menschen in peinliche und unangenehme Situationen zu bringen.

Die Burrkuzk im Spiel

Die Burrkuzk können friedlich Seite an Seite mit ihren menschlichen Nachbarn leben – solange diese die Vorherrschaft des Orks anerkennen und den regelmäßigen Tribut entrichten. Ihnen ist nach dem Ende der Terrorherrschaft der Thasch-Orks daran gelegen, den Handel im Svellttal voranzubringen, wohl wissend, dass sie dadurch auch die Tributforderungen erhöhen können.
Innerhalb des Sippenverbandes muss man zwischen den Orks unterscheiden, die seit zwei Jahrzehnten im Svellttal leben, jenen, die die jüngsten Kämpfe dorthin brachten und die das Zusammenleben mit den Menschen gerade erst kennen lernen, sowie jenen Thasch-Orks, die unterworfen wurden und stete Unruhestifter sind.
Gegenspieler der Burrkuzk sind die überlebenden Drughash, die sich in die Thasch-Berge zurückgezogen haben.

Die Drughash, Räuber des Thasch

Gebiet: Thasch-Gebirge, insbesondere Festung Greyfensteyn
Anzahl: ca. 300
Kurzcharakteristik: aggressive Besatzer

»Wir werden im Blut der Glatthäute baden!«
—Oberhäuptling Harkhash Drugh vor dem Angriff auf Lowangen, 1031 BF

Anders als die Stämme im Nordwesten des Svellttals sind die Thasch-Orks aggressive und brutale Besatzer geblieben, die nach wie vor die Menschen im südlichen Svellttal terrorisieren und häufig Überfälle durchführen. Dabei geht es ihnen nicht allein um Beute, sondern vor allem giert es sie nach Blut und Kampf. Es heißt, dass sie nicht freiwillig am Svellt zurückblieben und anfingen, ihren Zorn darüber an den Menschen aufzulassen.

Fast zwei Jahrzehnte kontrollierten die Thasch-Orks den Lialinsweg von Teshkal nach Lowangen und die strategisch wichtige Festung Greyfensteyn südlich von Yrramis. Nur Lowangen trotzte ihnen erbittert und so begnügte man sich zähneknirschend mit den Tributzahlungen der Stadt.
Im Jahr 1031 BF wollte es der alte Oberhäuptling *Harkhash Drugh* noch einmal wissen. Er konnte die wichtigen Minen Lowangens besetzen und erhob die Waffen auch gegen die anderen Orksippen im Umfeld der Stadt. Doch ehe er Rache für die Schmach vor zwei Jahrzehnten nehmen konnte, wurde er von den vereinten Kräften der Menschen, Finsterkamm-Zwerge und orkischen Krieger aus Khezzara bezwungen. Harkhash ging in Tairachs Reich ein, viele Thasch-Orks folgten ihm und bis auf Greyfensteyn gingen alle Eroberungen verloren.
Sein Nachfolger hat sich mit den überlebenden Thasch-Orks in die Festung Greyfensteyn und das Gebirge zurückgezogen und führt von dort aus Attacken gegen Lowangen und Khezzara gleichermaßen.

Die Thasch-Orks im Spiel

Im Gegensatz zu den anderen, eher gemäßigten Stämmen der Svelltbesatzer bleiben die Thasch-Orks die brutalen Feinde der Menschen – und durch die jüngsten Entwicklungen auch Khezzaras. Das Reisen im Thasch ist nach wie vor gefährlich und gerade Händler sind auf die Hilfe von Helden angewiesen. Auch orkische Helden können angeheuert werden – etwa von den Burrkuzk (Seite 113), die für Khezzara den Tribut von Lowangen einsammeln, oder von den Orks, die Yrramis erobert haben –, um gegen die Thasch-Orks vorzugehen.
Das Vorgehen der Thasch-Orks hat sich jüngst verändert. Waren sie bis vor Kurzem noch eine wichtige Besatzungsmacht und der zweitgrößte Stamm im Svellttal, so führen sie heute einen verbissenen Kampf gegen alle Seiten – einzig in den Orks im Finsterkamm mit dem Hochschamanen *Aschepelz* haben sie (geheime) Verbündete. Ihre Strategie setzt darauf, die verbliebene Eroberung zu halten und mit gezielten Angriffen die Menschen und die anderen Orks empfindlich zu treffen. Der Oberhäuptling der Drughash wird von offizieller Seite nicht benannt werden.
Ein Thasch-Ork wird sich nur schwer mit Angehörigen anderer Rassen arrangieren können, lehnt er doch jegliches friedfertiges Nebeneinander ab. Er verachtet den Aikar Brazoragh und fühlt sich von diesem belogen und verraten. Durch die unbefriedigende Besatzung und die jüngsten Niederlagen wird er sich und seine Kraft beweisen wollen.

Weitere Stämme und Sippen

Neben den großen Stämmen gibt es eine Unzahl von kleinen Stämmen oder vereinzelten Sippen, die oft nicht mehr als ein paar Dutzend bis wenige hundert Köpfe zählen und die teils weitab des Orklands leben. Die wichtigsten von ihnen werden nachfolgend vorgestellt.

Die Schurachai, Geister im Eis

Gebiet: Eiszinnen
Anzahl: ca. 1.000
Kennzeichen: reinweißer Pelz, aufgemalte Krähenfüße im Gesicht
Kurzcharakteristik: ihrem lebensfeindlichen Umfeld angepasstes Orkvolk mit eigenständiger Kultur

»Die Zeit kommt, wo die Felle auf immer weiß und der Mond auf immer rot werden. Ihr Blankhäute werdet ihn mit Blut färben und die Dritte der Welten werdet ihr nie sehen. So spricht es der Maruk, so wird es über alle Steppen jagen.«
—ein gefangener Schurachai, 1023 BF

Weit im kältestarren Norden fürchtet man die **Schurachai** oder Weißpelzorks, die am Rand der Eiszinnen hausen. Sie besitzen einen reinweißen Pelz, sind fast kälteunempfindlich, flink und hinterlassen kaum eine Spur im Schnee. Ihr glanzweißes Fell verbirgt sie im Winter perfekt, im kurzen Sommer leiden sie jedoch stark unter Tundramücken und Orkbremsen. Alle tragen die Bemalung eines Krähenfußes auf Nase und Stirn, an deren Farbe man ihren Rang erkennen kann. Gerüstet sind die Schurachai mit Fellschurzen oder hellem Grobleinen mit Metallplättchen, manche tragen erbeutete Hörnerhelme. Ihre Arbache, Byakkas und Gruufhais sind manchmal mit Giftpaste von Mandragora oder Shurinknolle bestrichen.
Sie betreiben leidenschaftliche Jagden auf Mammuts, Schneelaurer und vor allem Firnelfen – präparierte Elfenohren sind hochangesehene Trophäen. Die Wilden Zwerge führen einen Schanzkrieg gegen die ehemaligen Sklaven, mit den Fjarningern teilt man hingegen ein krudes Ehrgefühl und misst sich in harten Wettkämpfen. Zu anderen Glatthäuten haben sie so gut wie keinen Kontakt.

Über das Orkland und ihre schwarzfelligen Vettern besitzen sie kaum Wissen. Ihren ältesten Überlieferungen nach wurden sie einst aus einem 'Gebirge des Sonnenuntergangs' vertrieben und dienten für Jahrhunderte den Wilden Zwergen in deren lichtlosen Pilzkammern als Sklaven, ehe sie der mystische Eiszauberer *Riul'Sari* befreite. Vor seinem Verschwinden versprach er, einst zurückzukehren, um tausend Monde über sie zu herrschen. Daneben kennen die Schurachai noch ein reichhaltiges Götterbild (Seite 104).
Seit 1020 BF werden die Schurachai von dem einstigen Obersten Schamanen aller Schwarzpelze angeführt, *Ugar Kai*, dem Herrn der Drei Welten. Er präsentiert sich ihnen als zurückgekehrter Riul'Sari und schloss dazu zusammen mit seiner Kämpfergarde einen Pakt mit Nagrach, der ihr Fell ebenfalls weiß färbte und das Alter besiegte, ihnen jedoch die Fruchtbarkeit nahm. Als neuer Maruk sitzt er in den Tiefen seines Knochentempels *Kharrtak* und sinniert über seine finsteren Pläne. Seine Pelzsöhne leben ohne große Bindung zwischen den Sippen, bis die mit Elfenhaut bespannten Trommeln von Kharrtak zu Götterdienst, Kriegsrat oder Beutezug rufen.

Die Gharrachai, Feinde des Nordens

Gebiet: Finsterkamm und Heldentrutz
Anzahl: ca. 3.000
Kurzcharakteristik: fähige Priester und Krieger, Erbfeinde Weidens und Greifenfurts

In den verlassenen Tälern des Finsterkamms und den dunklen Wäldern der Heldentrutz hausen die **Gharrachai**, die um 250 vor BF zusammen mit den Ghorinchai unter Nargazz Blutfaust den Norden unterwarfen. Sie gelten als Traditionalisten, die althergebrachte Bräuche und Sitten pflegen, und in ihrer Zurückgezogenheit haben sie viele archaische Riten bewahrt. Auf die Verwandten im Orkland und vor allem im Svellttal blicken sie zuweilen voller Spott. Außerhalb des Finsterkamms gelten die Gharrachai als fähige Priester und Streiter und werden immer wieder in die Pläne großer Orkführer eingespannt, so etwa beim letzten Orkensturm nach Weiden 1026 BF oder beim Angriff auf Greifenfurt zwei Jahre später. Die Länder Weidens und Greifenfurts gelten ihnen ohnehin immer noch als 'Finstermark', die den Schwarzpelzen gehört, allerdings sind die einzelnen Sippen zu zerstritten, um dauerhaft eine große Bedrohung darzustellen.
Neben den Gharrachai leben im Finsterkamm auch versprengte Sippen, die einst zu den Zholochai, Tordochai oder Ghorinchai zählten. Der einzige Ork, der von allen Stämmen des Finsterkamms akzeptiert wird, ist der höchste Priester des Tairach der Region, derzeit der Gharrachai *Aschepelz* (Seite 154 und **Schild 143**).
Weitere Informationen zu den Gharrachai und dem Finsterkamm finden Sie in der Regionalspielhilfe **Schild des Reiches**.

Kleinere Stämme und Gemeinschaften

Die orkischen Sippen des Windhag gehören zum alten Stamm der **Ramuchai**. Dieser überfiel 600 BF den Südwesten Albernias und wandte sich dann gegen Elenvina, wurde aber von den kaiserlichen Verteidigern besiegt und in den Windhag getrieben. Wie der Stamm damals plötzlich unterwartet mitten im Reich auftauchen konnte, ist ungeklärt, jedoch war ihm ein Rückweg wohl verwehrt und er wurde im Windhag heimisch. Die Ramuchai leben vorrangig von der Wegelagerei, liefern sich Kämpfe mit versprengten Orks aus der Armee Sadrak Whassois und haben sich nur noch Reste ursprünglicher orkischer Lebensart bewahrt. Ihre Verehrung gilt dem widdergestaltigen Gott Brass'aragh, der nur in Teilen dem bekannten Bild Brazoraghs entspricht.
Die **Keschuwai** sind ein sehr kleiner und unbedeutender Orkstamm, der friedlich am Nordrand des Steineichenwaldes lebt und karge Landwirtschaft betreibt. Ihm entstammt die berühmte Rikai-Priesterin *Kupfermond* (Seite 151), die mit ihren Anhängern an einem kleinen Zufluss des Hilval im Gebirge wohnt.

Erloschene Stämme

In der kriegerischen Geschichte der Orks wurden immer wieder ganze Stämme ausgelöscht. Über die wenigsten weiß heute noch jemand etwas zu berichten, alleine die Stämme, die auch zur Bedrohung für Menschen wurden, haben deutliche Spuren in der Geschichte hinterlassen.

Die Ghorinchai, das erwählte Volk

Den Ghorinchai kam vor über zwölfhundert Jahren eine ähnliche Rolle zu wie den Korogai heute, denn ihnen entstammte *Nargazz Blutfaust*, der ebenfalls den Titel des Aikar Brazoragh beanspruchte. Nargazz einte damals ebenso die Stämme und führte sie zum Krieg gegen die Reiche der Menschen. Er eroberte 253 vor BF Baliho, 250 vor BF fiel die Siedlung Saljeth (das heutige Greifenfurt). Auch nachdem Nargazz Blutfaust 247 vor BF von Graf *Nasildir von Trallop* erschlagen worden war, blieb die Herrschaft der Ghorinchai über die 'Finstermark' bestehen. Erst nach über einhundert Jahren endete mit der *Schlacht von Saljeth* 141 vor BF der erste Große Marsch und es dauerte noch bis 127 vor BF, bis die vereinigten Heere von Kaiser Murak-Horas und den Elfen die Orks aus den Grenzen des Bosparanischen Reiches vertreiben konnten. Die ruhmreiche Geschichte der Ghorinchai, für die es kein zweites Beispiel gibt, endete damit für immer.
Das Erbe der Ghorinchai: Vielen Orks gelten die Erfolge der Ghorinchai, die über ein Jahrhundert die Finstermark beherrschten, immer noch als Vorbild. Ihre Herrschaft hat viele Spuren und Mysterien hinterlassen, auf die man im heutigen Weiden und Greifenfurt immer noch stoßen kann und die als Hintergrund für Abenteuer dienen können. Im Finsterkamm gibt es zudem einzelne Sippen, die ihre Herkunft auf diesen großen Orkstamm zurückführen.

Die Tordochai, die Geißel Gareths

Vor über vierhundert Jahren waren die Tordochai einer der größten Orkstämme. Zusammen mit den Tscharshai fielen sie nach dem Ende der Magierkriege im *Ersten Orkensturm* (dem zweiten nach Weidener Rechnung) in das Mittelreich ein, überwarfen sich jedoch mit ihren Verbündeten und zogen alleine gegen Gareth, wo sie 600 BF in der zwei Tage währenden *Schlacht auf den Blutfeldern* zurückgeschlagen wurden. Von den 4.500 Tordochai kehrten nur wenige Hundert in das Orkland zurück, fanden jedoch ebenso wie die Tscharshai ihre alten Stammesgebiete besetzt vor. In ihnen erwuchs der Glauben, dass die Tordochai noch nicht tapfer und todesverachtend genug waren – und so entwickelten sie sich in den folgenden Jahrhunderten durch grausame und härteste Riten zu den besten (und brutalsten) Kämpfern aller Orks.
Als der Aikar Brazoragh 1010 BF zum neuen Krieg gegen die Menschen rief, folgten die 1.800 Tordochai ihm mit großer Begeisterung. Sie erzielten bei Yrramis, Greyfensteyn, Hesindelburg und vor allem mit der Eroberung Greifenfurts große Erfolge und kämpften stets in der ersten Reihe. Gegen Ende des Krieges waren noch 300 Tordochai am Leben, die der Schwarze Marschall Sadrak Whassoi kurz vor der *Zweiten Schlacht auf den Silkwiesen* im Phex 1012 BF als Ablenkungsmanöver gegen Gareth einsetzte. Der zweite Versuch der Tordochai, Gareth zu stürmen, endete mit ihrer vollständigen Auslöschung, doch jeder gefallene Tordochai nahm drei Menschen mit in den Tod.
Das Erbe der Tordochai: Auch wenn der Stamm als vollständig ausgelöscht gilt, haben zumindest einzelne Tordochai den Krieg überlebt – und angefangen, sich mit anderen Stämmen zu mischen. Als kampfstarke Veteranen sind diese Individuen, die oftmals marodierende Banden anführen, noch heute ein Schrecken im zentralen Mittelreich. So hat etwa der Räuberhauptmann *Tairon Blutauge* in den Höhenzügen des Feidewalds bei Hartsteen entflohene oder befreite Orksklaven um sich geschart, mit denen er blutige Raubzüge gegen die Menschen führt.

Etwa 200 Schwarzpelze leben in der Minenstadt **Uhdenberg**. Seitdem sie sich um 135 BF dort niedergelassen haben, haben die Orks zu weiten Teilen die menschlichen Sitten übernommen und leben in Familienstrukturen. Dennoch können nicht alle friedlich mit ihren Nachbarn leben. Während der Gravesh-Priester *Praghka Graupelz* um Frieden bemüht ist, schürt der orkische Minenarbeiter *Grozol Hark* Hass zwischen den Völkern der Stadt.

In den nostrischen Wäldern lebt die Sippe der **Ruazash**, die mit den Menschen der kleinen Weiler und Dörfer Thuraniens Handel treibt. Die Ruazash nehmen auch Glatthäute in ihre Sippe auf, die sich von der archaischen Kultur des Stärkeren angezogen fühlen. Zuvor müssen sie sich jedoch in den gewaltsamen Initiationsritualen beweisen. (Mehr über diese Sippe erfahren Sie in dem Abenteuerband **Skaldensänge**.)

In Transysilien hat der Gravesh-Priester *Gorlogh Khamram* orkische Marodeure der Bande *Graveshs Gelbauge* sowie versprengte Sippen um sich geschart und den Stamm der **Gorlochai** begründet. Der Stamm glaubt, dass Brazoragh unlängst durch Gravesh im Zweikampf bezwungen worden sei, so wie dieser einst selbst seinen Vater Tairach erschlug, und führt einen Kampf gegen die 'Frevelschmiede' von Yol-Ghurmak.

Kulturbeschreibung Svelltthal

Eigenname: Svellttaler
Gebiet: Im Tal des Svellt zwischen den Gebirgen Finsterkamm, Blutzinnen, Thasch, Firunswall und Rorwhed sowie in der Steppe nördlich des Finsterkamms bis zur Küste bei Riva. Ebenfalls zugehörig sind die Stadt Enqui mit Umland und Phexcaer.
Anzahl: ca. 30.000 (etwa 60% in Städten und größeren Ansiedlungen)
Sozialstruktur: Land, Dörfer und einige Städte befinden sich in der Hand dreier Stämme der Korogai-Orks, die von den Menschen Tribut fordern; die freien Städte Lowangen, Tjolmar, Enqui und Phexcaer genießen weiterhin ihre – selbstverliehenen – bürgerlichen Stadtrechte; fast überall herrscht das Faustrecht.
Religion: Zwölfgötterkult: vorrangig Rahja (Ewige Weinstöcke und Levthansband in Tiefhusen), Hesinde, Phex, Firun, Travia; Lowanger Dualismus: sektiererische Strömung des Zwölfgötterglaubens, die Praios als Heilsbringer und Boron als Bringer allen Übels verehrt (Gashok, Neulowangen); verschiedene Sekten und Vermischungen des Zwölfgötterglaubens mit den Orkkulten; Schamanismus.
Magie: Gildenmagie (*Akademie der Verformungen* und *Halle der Macht* in Lowangen, *Stoerrebrandt-Kolleg* in Riva, Ordenshaus der Grauen Stäbe (ODL) in Lowangen); Hexen- und Druidenzirkel; Schamanismus (Orks, Nivesen); Grolmenmagie.
Bedeutende Angehörige: Märtyrerin Odelinde (Rondra, Tiefhusen), Kaiser Reno I. (selbsternannter Kaiser des Svellttals, Anführer des Wilden Haufens), Oberst Otho Urdorf von Svalltingen-Bispelquell (militärischer Führer des Wilden Haufens), König Arion von Westak-Tiefhusen (von den Orks tolerierter Herr über Tiefhusen), Rik Tarlanen (Kopfgeldjäger), Jobst Steinbrücker (Fährtensucher), Tsatalan Halbork (einzelgängerischer Jäger und Wildnisführer), Bringimox (uralter Hexer im Grauen Wald), Oswyn Puschinske (machthungriger und uralter Leiter der Halle der Macht), Elcarna Erillion von Hohenstein (weltoffener Leiter der Akademie der Verformungen, Convocatus Primus der Grauen Gilde), Xerinn (Oberste Hexe des Rorwhed-Zirkels)

Vom Leben und Wesen der Svellttaler

Für die meisten Aventurier ist das Svellttal ein wildes und ursprüngliches Land fernab der Zivilisation: ungezähmte Natur, die nur darauf wartet, von der ordnenden Hand des Menschen in Besitz genommen zu werden. Dies galt schon vor Jahrhunderten, als die ersten Siedler ihren Fuß in die Region setzten, und hat sich bis heute – nochmals verstärkt durch den Einfall der Schwarzpelze – erhalten. Trotz der orkischen Besatzer zieht es jedes Jahr aufs Neue Menschen in den Norden. Seien es Tobrier oder Darpatier, die hier einen Neubeginn wagen, Glücksritter, die von Edelmetallfunden angelockt werden, oder Ausgestoßene, deren Ansichten und Taten ein Leben fernab der Gerichtsbarkeit von Reichen, Kirchen oder Gilden nötig machen.

Südlich des Finsterkamms vergisst man häufig, dass das Land am Svellt – wenn auch dünn – doch schon lange besiedelt wurde und längst nicht so wild und gefährlich ist, wie man vielleicht denken mag. Städte wie Lowangen oder Tiefhusen bestehen seit Jahrhunderten und mit dem Svelltschen Städtebund existierte über 400 Jahre ein ordnender und prägender Zusammenschluss der Menschen. Selbst die Schwarzpelze erwiesen sich nicht als Untergang, sondern nur als neue Unbill des Landes, mit der sich Siedler und Pioniere arrangieren mussten – sei es, um mit ihnen zusammen zu leben oder um sie dereinst wieder zu vertreiben.

Die Svellttaler sind ein zäher und rauer Menschenschlag – wie die Region, in der sie leben. Sie kamen als Pioniere, um den Kampf gegen die Gewalten der Natur aufzunehmen, um sich das Land untertan zu machen. Und so sind sie es gewohnt, nicht aufzugeben und immer wieder einen Neuanfang zu wagen und sich neuen Herausforderungen zu stellen.

Doch so menschenleer wie viele von ihnen glaubten, war der Norden nicht. Lange schon durchstreiften Nivesen mit ihren Karenen das Land. Norbardische Sippen wanderten vom Bornland bis nach Thorwal, von wo bereits vor den ersten Bosparanern, im Jahr 450 BF, Menschen am Svellt siedelten. Und schon damals stießen sie auf Zwerge, Schwarzpelze aus dem nahen Orkland und Elfen aus den Salamandersteinen. Alle diese Völker drückten der Region ihren Stempel auf und prägen sie bis heute.

Einsiedeleien und Städte

Das Svellttal ist dünn besiedelt: Nur wenige Dutzend Orte gibt es, meist entlang des Svelltlaufs oder an den wenigen Handelsstraßen gelegen, und nur einige davon besitzen mehr als hundert Einwohner. Dennoch besteht der Großteil dieser Siedlungen darauf, eine Stadt zu sein – was daran liegt, dass fast alle zum 'Svelltschen Städtebund' gehörten.

Viele dieser 'Svellt-Metropolen' besitzen gerade eine einzige Straße, an der sich sauber die Häuser und Hütten der Einwohner aufreihen. Da Baugestein außerhalb der Gebirge selten ist, sind viele Gebäude aus Holz errichtet. Vorherrschend ist ein massiver Blockhausbau, bei dem kaum bearbeitete Stämme ineinander verzahnt und mit Lehm, Stroh und Dung abgedichtet werden. In den Städten sind auch Fachwerkhäuser oder Bauten aus luftgetrockneten oder gebrannten Ziegeln zu finden, was sich jedoch nur Wohlhabendere leisten können, sodass man hier ebenfalls häufig auf Blockhäuser trifft. Die Dächer werden meist mit

dem entlang des Svellt häufig wachsenden Reet oder mit Holzschindeln gedeckt. In den trockenen Sommermonaten steigt dadurch die Brandgefahr immens, zumal es kaum Bauordnungen gibt, die die Feuergefahr eindämmen. Verheerende Brände sind daher keine Seltenheit.

Das fehlende Baugestein ist auch der Grund dafür, dass Stadtmauern selten und ein Zeichen für großen Reichtum sind. Kaum eine Stadt kann es sich leisten, die nötigen Felsblöcke aus den Gebirgen herbeizuschaffen. Darum sind die meisten Siedlungen, auch wenn sie schon seit Jahrhunderten bestehen, nur mit einer schlichten Palisade umgeben.

Da es keinen Landesherren gibt, gilt bei der Verteilung und Inbesitznahme von Grund und Boden das Faustrecht. Was nicht mehr und nicht weniger heißt, als dass ein Bauer, Goldsucher oder Hirte jederzeit in der Lage sein muss, seinen Besitz zu verteidigen. Dadurch gleichen die Einsiedel-Gehöfte häufig kleinen Festungen – nicht zuletzt auch, um sich marodierender Ork- und Räuberbanden zu erwehren.

Eine weitere besondere Siedlungsform im Svelltland sind die Zeltlager der Wanderhirten, die mit ihren Rinder- oder Schafherden vor allem über die Steppe zwischen Rorwhed und Salamandersteinen ziehen. Diese Zeltsiedlungen stehen einige Tage oder Wochen an einem Ort, bis das Vieh das Gras abgeweidet hat.

Sprache und Namen

Am deutlichsten ist die kulturelle Vielfalt der Svellttaler in ihrer Sprache zu bemerken. Grundsätzlich wird zwar Garethi gesprochen, doch dieses besitzt einige unverkennbare Eigenheiten. Statt Wörter wie gewöhnlich auf der ersten Silbe zu betonen, haben die Svellttaler eine Vorliebe dafür entwickelt, die Betonung auf die letzte Silbe zu legen. Damit nicht genug, schlucken sie gern Vor- oder Nachsilben, was ihnen den Ruf besonderer Maulfaulheit eingetragen hat. Dadurch fällt es Fremden verständlicherweise sehr schwer, nicht als solche erkannt zu werden – auch wenn sie nach wenigen Tagen im Svellttal meist keine Probleme mehr haben, die Einheimischen zu verstehen.

Schwierigkeiten und Missverständnisse können ebenso die vielen Lehnworte aus den Sprachen der Thorwaler, Nivesen, Norbarden, Elfen und Orks verursachen. So kennt man eine Unzahl Bezeichnungen für Regen und Schnee, die zu einem guten Teil von den Nivesen übernommen wurden. Von den Thorwalern stammt die Sitte, alles und jeden, egal welchen Standes, zu duzen.

Dass die Svellttaler maulfaul seien, ist jedoch ein Gerücht – sie überlegen nur gern, was und wie viel sie erzählen, wenn sie ihr Gegenüber nicht kennen. Immerhin könnte es einer der vielen Gesetzlosen, Kopfgeldjäger oder der immer häufiger werdenden Denunzianten der Orkbesatzer sein. Darüber hinaus sind Viehhirten, Fallensteller, Jäger und Goldsucher häufig wochenlang allein in der Wildnis unterwegs, sodass sie in Gesellschaft oft einige Zeit brauchen, bis sie wieder mehr als ein gelegentliches Brummen hervor bringen.

Auch die gebräuchlichen Namen stammen überwiegend aus dem Garethischen, werden aber gern auf eine oder zwei Silben verkürzt. Dadurch wird aus Alrik ein Al oder Rik, aus Hagen Hag, Yppolita wird zu Yppa, ihre Schwester Rohaja würde man wohl Roja rufen und Selindian müsste sich mit einem kurzen Seli abfinden. Weitere Kurznamen wurden aus dem Nivesischen, Norbardischen und Thorwalschen übernommen: Tyr(-juk), Myr(-ra), Lan(-kej), Girta (Girtinka), Ole (Olaf), Jan(-dra) usw.

Nachnamen, wie die Garetier sie tragen, sind außerhalb der größeren Städte eher ungebräuchlich. Hier weicht man lieber auf klangvolle Beinamen aus, die Taten oder Besonderheiten hervorheben: Goldgräber-Al, Narben-Girta oder Bären-Benja.

Recht und Ordnung

Das Leben ist hart am Rande der Wildnis und oft gibt es niemanden, der für Recht und Ordnung sorgt. Vor dem Orkensturm berief der Städtebund so genannte 'Verwahrer', reisende Gesetzeshüter, die von Siedlung zu Siedlung zogen, Verbrecher jagten, Recht sprachen und so zumindest für ein gewisses Maß an praiosgefälliger Ordnung sorgten. Doch der Svelltbund ist zerstört und die neuen Herren des Landes, die Orks, kümmern sich kaum um die Belange der Menschen.

Der Svelltsche Städtebund gestern und heute

Gegründet wurde der Svelltsche Städtebund im Jahr 653 BF mit dem *Lowanger Dokument*. Damals schlossen sich die am Svellt gelegenen Städte Lowangen, Tiefhusen und Tjolmar zu einer Zollunion und einem Schutzbund gegen die Schwarzpelze zusammen. Ziel war es vor allem, den Handel in der entlegenen Region zu fördern. Das bedeutete nichts anderes, als dass man hohe Schutzzölle auf bundfremde Waren erhob, während die Mitglieder untereinander zollfrei handeln konnten, um so den Preisdruck durch billigere Importware zu mildern. In den folgenden Jahren schlossen sich die Siedlungen und Dörfer des Svellttals dem Bund auch an, um so das Recht 'zu erwerben', sich Stadt zu nennen, denn im Svellttal gab es weder Kaiser noch Adlige, die ein entsprechendes Recht verleihen konnten. Der Beitritt zum Svelltbund garantierte das Stadtrecht schon durch den Namen. Das führte dazu, dass praktisch jede noch so kleine Siedlung im Svellttal eine 'Stadt' ist und auf diese Bezeichnung pocht.

Mit dem Beitritt Gashoks 677 BF erlangte der Svelltbund Kontrolle über einige wichtige Straßen in den aventurischen Norden, was seine Stellung als Handelsbündnis festigte. Gashok selbst nahm jedoch immer eine Sonderrolle ein, weil die Stadt auch auf bundeigene Waren Zölle erhob. Da sie jedoch der wichtigste Umschlagsplatz für den Handel mit dem Mittelreich war und ist, wurde dies unter Murren geduldet.

Durch die Weigerung Enquis, dem Bund beizutreten, die von der Erhebung immenser Zölle auf Waren des Bundes begleitet wurde, fehlte lange Jahre der wichtige Zugang zu einem Hochseehafen, welcher jedoch durch den Beitritt Rivas 870 BF geschaffen wurde. Zwar musste man jetzt den beschwerlichen und langen Landweg durch die nördlichen Steppen bewältigen, doch die Vorteile des gut ausgebauten Freihandelshafens überwogen diese Unbill bei weitem. Zudem war der Weg durch den Brack und die Enqui vorgelagerten Sümpfe auf Grund der Bedrohung durch Piraten nicht ungefährlich.

In den folgenden knapp 150 Jahren entwickelten sich Lowangen und Riva zu den wichtigsten Mitgliedern. Der Handel mit den Elfen und Orks des Umlandes und die völlige Kontrolle über den Warenfluss im Norden ließen die ehemals arme Region erblühen, bis 1010 BF die Orks über das Svellttal hereinbrachen. Einst auch als Schutzbund gegen die Bedrohung aus dem Orkland gedacht, verfügte das Svellttal nicht über die militärischen Mittel, die Schwarzpelze aufzuhalten. Innerhalb weniger Monate waren die meisten Städte gefallen oder belagert, der Svelltbund hörte de facto auf zu existieren.

Auch nach der Aufhebung der Belagerung und dem Ende des Orkensturms hat sich daran nicht viel geändert. Viele Städte, wie Tiefhusen oder Gashok, blieben unter der direkten Kontrolle der Orks oder sind, wie Lowangen, diesen zumindest tributpflichtig. Zwar versuchen die Handelshäuser der Mitglieder zumindest die Zollunion aufrecht zu erhalten, doch machen ihnen die Orkbesatzer häufig einen Strich durch die Rechnung, da sie sich nicht darum scheren, woher eine Glatthaut ihre Waren hat und auf alles den gleichen Zoll erheben. Im Moment ist jede Svellttaler Stadt auf sich gestellt und ob es gelingt, den Handelsbund – vielleicht gemeinsam mit den Orks, vielleicht aber auch erst nach deren Vertreibung – wieder zu beleben, wird die Zukunft zeigen.

Viel davon liegt in ihrer eigenen Lebensweise, dem Recht des Stärkeren, begründet: Wer nicht in der Lage ist, sich oder seinen Besitz zu verteidigen, ist zum Dienen verdammt. So wundert es nicht, dass vielerorts Raubgesindel die Menschen auspresst und zum Teil schlimmer ist, als die Orkgefahr es je war. Raub, Mord und Vergewaltigung sind eine stete Gefahr und selten stellt sich jemand den Banden entgegen. Selbst wenn ein einzelnes Bandenmitglied am hellichten Tage in eine der Kleinstädte reitet, um Schutzgeld zu kassieren, erhebt niemand die Hand – zu groß ist die Furcht vor der Rache der ganzen Gruppe. Dafür entladen sich Zorn und Frustration der Bevölkerung schnell auf Kleinverbrechern. Diebe oder Einbrecher werden unter dem Johlen des Pöbels in Pech gewälzt und mit Federn überschüttet und können noch glücklich sein, wenn die wütenden Menschen das Pech nicht vorher zum Kochen gebracht haben. Viehdiebe werden ohne Gnade aufgeknüpft.

In einigen Orten hat ein reicher 'Rinderbaron' mit seinen Leuten die Herrschaft übernommen – häufig zu Lasten der ansässigen Bauern, denen sie nach und nach das Land wegnehmen, um darauf ihre Herden zu weiden.

Andernorts versuchen sich die Menschen damit zu helfen, dass sie einen Richter aus ihrer Mitte wählen, der nach bestem Wissen und Gewissen, aber meist ohne jegliche Gesetzeskunde, Recht sprechen soll.

Wo gar nichts mehr hilft, da heuert man Kopfgeldjäger an. Oft kennen diese keine Skrupel und gehen ihrem Handwerk kaum weniger blutig nach als mancher von ihnen gejagte Verbrecher. Ein Kopfgeld kann jeder aussetzen, der in der Lage ist, den notwendigen Steckbrief aufzusetzen. Auch die Belohnung sollte der Aussteller zahlen können, will er nicht zum nächsten Opfer der geprellten Kopfjäger werden. Nicht selten geschieht es außerdem, dass Unschuldige, die den Gesuchten ähneln, zur Strecke gebracht werden.

Selten einmal gibt es einen überlebenden Verwahrer aus der Zeit des Städtebundes oder einen rechtschaffenen Recken, der sich tapfer und selbstlos für die Menschen einsetzt und Verbrecher zur Strecke bringt. König Arion von Tiefhusen-Westak und auch die Stadt Lowangen ernennen sogar noch heute, teilweise zum Ärger der Orks, Verwahrer. Außerhalb der Stadtmauern sind sie jedoch auf sich allein gestellt, sodass sie gern die Dienste und Hilfe von Helden in Anspruch nehmen. Die Bevölkerung nennt diese einsamen Richter 'Svellter' und wo sie auftauchen, da begegnen ihnen die Menschen mit Achtung und verehren sie als Volkshelden. Von vielen sind nicht einmal die Namen bekannt, sodass sie häufig abenteuerliche Kriegsnamen in der Bevölkerung erhalten, wie *Bärentöter*, *Geierschnabel* oder *Adlerauge* – meist nach ihren Taten, körperlichen Merkmalen oder herausragenden Fähigkeiten.

Unter den Svelltern hat sich über die Jahre ein Ehrenkodex entwickelt, der Mut und Entschlossenheit sowie Moral und Anstand fordert und häufig rondrianisch geprägt ist. Die grundlegenden Gebote lauten:

- Greife nie einen Unbewaffneten mit der Waffe an!
- Falle niemandem in den Rücken!
- Stehle keine Pferde, Waffen oder Ausrüstung, wenn du nicht dein Leben leid bist!
- Sei hilfreich und höflich gegenüber Schwächeren, denn das unterscheidet uns von Tier und Ork!

Vom Handel und Wandel

Das Svellttal mag für den Durchreisenden mit seinen ausgedehnten Wäldern, den grünen Wiesen und dem reichlich vorhandenen Wasser wie ein Hort der Fruchtbarkeit erscheinen. Gerade letzteres ist jedoch eher Fluch als Segen. Weite Teile der Region sind unwirtliches Sumpfland, das einzig Jägern, Fallenstellern und Kräutersammlern ein Auskommen ermöglicht. Vor allem die Pelze von Bibern und Ottern, die es in großer Zahl gibt, sind im Süden sehr begehrt und werden nach wie vor über die Seehäfen Riva und Enqui oder die Handelsstraßen *Lowangen – Greifenfurt* und *Gashok – Trallop* ausgeführt.

Aber selbst in den Gebieten, wo das Land nicht regelmäßig unter Wasser steht oder schon in Spatenstichtiefe das Grundwasser hervorquillt,

ist Ackerbau nur begrenzt möglich. Die Erde ist bis in den späten Frühling hinein zu feucht zum Bestellen, sodass vielerorts mit Entwässerungsgräben versucht wird, die Felder ertragreicher zu machen. Am besten gedeiht am Svellt die Ackerbohne, die sicherstellt, dass nur selten größere Mengen Getreide eingeführt werden müssen. Daneben wachsen hauptsächlich Rüben, Kohl und Dinkel.

Auf den Feuchtwiesen werden vor allem genügsame Schafe, Ziegen und Rinder gehalten, wodurch es ein reichhaltiges Fleischangebot gibt. Der größte Teil davon stammt aus den Herden so genannter 'Rinderbarone', die von Frühling bis Herbst über das trockenere Land ziehen. Dabei geraten sie nicht selten in Konflikt mit Bauern, deren Felder so mancher Viehhirte als Nahrungsergänzung für seine Rinder oder Schafe sieht. Das Vieh ist Quell der hauptsächlichen Güter des Svellttals: Wolle, Filz, Leder, Horn, Seife und Leim.

Eine Handvoll Seifensieder versteht sich auf das Herstellen wohlriechender Feinseifen, die ihren Weg bis in die Bäder des fernen Horasreiches finden. Dafür benötigen sie Moschus, einen Duftstoff, der aus den Drüsensekreten verschiedener Wildtiere wie Bisamratte, Moschushirsch und -ochse gewonnen wird. Entsprechend stellt eine größere Zahl von Jägern und Waldläufern diesen Tieren nach. Dabei fallen weitere begehrte Handelswaren an: Feinleder, Hirschhorn und Pelze. Was viele Pfeifenkrautraucher wohl nur ungern wissen möchten ist, dass sie den Wohlgeruch ihres Genussmittels zu guten Teilen dem Moschusbock, einem in Erlenbrüchen heimischen Laufkäfer, verdanken. Vor allem Kinder armer Bauernfamilien sammeln die Tiere, um mit ihrem Sekret ein Zubrot zu verdienen.

Den größten Reichtum findet man im Svelltland jedoch unter der Erde, denn die umgebenden Gebirge sind reich an Erzen und Edelmetallen. Letztere können als Goldklümpchen sogar in vielen der kleinen Gebirgsbäche geschürft werden, weshalb es nach wie vor Goldsucher in die Blutzinnen und den Firunswall zieht. Wagemutige versuchen sogar das bei den Orks begehrte Kupfer zu finden, doch ist der Handel damit gefährlich – die Ork-Schamanen beanspruchen das rote Metall für ihren Gott Tairach.

Leider ist die Ausbeute mancher Fundstelle geringer als ihr Ruf und Schwarzpelze und gierige Grolme berauben viele der Glücksritter um ihre Schätze, wenn nicht gar das Leben. In letzter Zeit zieht vor allem das Sternengold Abenteurer in die Region (Seite 56). Von Menschen betriebene Minen gibt es nur wenige, da die Gefahr durch Orküberfälle in den entlegenen Gebirgsregionen sehr hoch ist. Die Finsterkammzwerge und die Korogai-Orks hingegen unterhalten eine größere Zahl von Bergwerken und verkaufen ihre Erzeugnisse meist gegen Nahrungsmittel an die Svellttaler.

Naturalien sind ohnehin das gängigste Zahlungsmittel am Svellt. Münzen besitzen häufig nur die Städter und Fernhändler. Eine eigene Währung gibt es nicht, sodass vor allem die Münzen von Mittelreich und Bornland sowie thorwalsches Hacksilber genutzt werden. Außerdem gibt es immer wieder Betrüger, die Falschmünzen herstellen, um sie unkundigen Reisenden als Svelltsche Schillinge oder Reno-Taler unterzujubeln.

Götter und Götzenkult – der Glaube am Svellt

Seit jeher ist das Svellttal ein Rückzugsort für andernorts verfolgte Ketzer oder Sektierer. Im Einflussbereich der großen Kirchen gibt es nur die Möglichkeit, sich entweder dem allgemeinen Kanon der Lehre anzuschließen oder sich in die Verbannung im Norden zu begeben. Aus diesem Grund haben sich am Svellt eine Vielzahl von 'Irrlehren' und Götzenkulten angesiedelt, die teils auf den ersten Blick dem Zwölfgötterglauben gleichen, einer genaueren Betrachtung jedoch nicht standhalten. So findet man waffenschwingende Ackerteiler, mysteriöse Illaristen, Sumu- und Satuariakulte, Levthansjünger und Magierphilosophen. Inmitten des weiten wilden Landes können sich auch weit finsterere Kulte gut verstecken, so dass auch der Namenlose in der Region kaum zu durchschauende Ränke spinnt. Auch Dämonenanbeterei, wie in Gloranas Zirkel der Schwarzen Kröte (siehe Seite 13) hat das Svellttal schon häufiger gesehen. Daneben nehmen sich die nivesisch inspirierten Wolfsverehrungen harmlos aus – zumal die Himmelswölfe schon vor Jahrhunderten in den Zwölfgötterkult adaptiert wurden.

Die gelegentlichen Strafexpeditionen der Bannstrahler, die sich hier als Kläger, Richter und Vollstrecker in einem sehen, wurden seit dem Orkensturm fast völlig eingestellt Waren solche Expeditionen früher schon gefährlich, da sich niemand darum scherte, ob solch ein

Der Lowanger Dualismus

Die größte und weit über die Grenzen des Svelltlandes hinaus bekannte Sekte des Zwölfgötterkultes ist der Lowanger Dualismus. Begründet wurde er von einer kleinen Glaubensgemeinschaft um den Händler Durian Gashok, die vor den Wirren der Magierkriege in den Norden floh und sich an der Stelle der heutigen Stadt Gashok niederließ.

Vor dem Orkensturm gehörte ein guter Teil der Svellttaler dem Glauben an den Lichtbringer Praios an, den Herrn der Ordnung, und seinen Widersacher Boron, den Fürsten der Finsternis. Allerdings folgten nicht alle so streng dem Glauben wie die Dualisten Gashoks oder Neulowangens.

Aus dem strengen Zweigötterbild, in dem die anderen Zehne allenfalls als Gehilfen Praios' oder Naturgeister Platz finden, erwuchs eine einfache aber strenge Moral: Ordnung, Anstand und Mäßigkeit gelten als die Werte Praios', während Regelwidrigkeiten als chaotisch, böse und zu Boron gehörig gesehen werden. Das hatte zur Folge, dass die Gesetze wesentlich strenger eingehalten wurden als anderswo, obwohl es kaum eine Obrigkeit gab, die sie überwachte. Der Druck der Mitmenschen, die sich gegenseitig argwöhnisch beobachteten, reichte aus, um auf dem Pfad der Tugend zu bleiben.

Harte Arbeit, Sitt- und Sparsamkeit gelten noch immer als die Ideale des Kultes, der sich zwischen der zunehmenden Zügel- und Gesetzlosigkeit des Svelltlandes wie ein Fremdkörper ausnimmt. Für ihre Tugendhaftigkeit erhoffen sich die Dualisten von Praios besonders belohnt zu werden – sei es in dieser oder der jenseitigen Welt. Der Belohnungsgedanke war jedoch auch der Grund dafür, dass nach dem Orkensturm ein Großteil der Gläubigen abfiel: Gerade wegen der vielen Entbehrungen, die sie auf sich genommen hatten, fühlten sie sich von Praios verraten, als er die Schwarzpelze nicht mit seinem göttlichen Zorn vernichtete.

Heute ist die Zahl der Lowanger Dualisten merklich geschrumpft und konzentriert sich hauptsächlich auf die Hochburgen Gashok und Neulowangen. Während in Gashok, wo sich auch die verwaisten Haupttempel des Kultes befinden, der Glaubensverlust besonders stark um sich griff und die Dualisten nur noch eine Minderheit darstellen, ist der Glaube in Neulowangen ungebrochen. Im restlichen Svellttal existieren noch einige kleine Gemeinschaften von Dualisten, die meist für sich bleiben, um nicht in Versuchung geführt zu werden. Am häufigsten kommt man hier durch Wanderprediger in Kontakt mit dem Dualismus, wenn sie in flammenden Worten von Sünde und Buße künden.

Eine neue Strömung innerhalb der Dualisten stellt den guten Zwölfen die finsteren Orkgötter gegenüber oder ersetzt Boron durch den blutrünstigen Brazoragh.

Schwarzpelz und Glatthaut – Das Treffen der Völker im Spiel

Das Svellttal und die Orkschädelsteppe sind wilde Landstriche, die den dort lebenden Völkern viel abfordern. Es ist nicht verwunderlich, dass das Zusammenleben zweier aggressiver Kulturen wie der orkischen und der menschlichen, die hier aufeinandertreffen, vom Kampf geprägt ist. Dennoch gibt es viele Ausnahmen zum kriegerischen Konflikt, denn auch viele Svellttaler machen ihre Geschäfte mit orkischen Händlern.

Orks sind durch viele Vorbilder in Literatur und Film als Feinde der Menschen gezeichnet und auch die aventurischen Schwarzpelze sind keine friedliebende Rasse. Wenn die Helden in das Land des Roten Mondes reisen, gibt es viele Möglichkeiten, das Aufeinandertreffen mit den Schwarzpelzen zu gestalten. Ein Reiz besteht darin, die Orks mehr als nur 'Schwertfutter' sein zu lassen, sondern sie als vielseitige und lebendige Kultur darzustellen. In dieser Spielhilfe erhalten sie einen tiefen Einblick in die besondere Kultur der Schwarzpelze und Sie sollten diese Informationen nutzen, um den Spielern abwechslungsreiche und überraschende Begegnungen zu bieten.

Selten läuft eine Begegnung, die über den Kampf am Wegrand hinausgeht, gleich ab. Helden wie Spieler werden mit gewissen Erwartungshaltungen die Reise am Svellt und in die Steppe antreten, die Sie bedienen, aber auch brechen können. Wenn die Helden die Schwarzpelze als Feinde im Kampf fürchten gelernt und sich mit dem durch Stärke dominierten, patriarchalischen Kastensystem vertraut gemacht haben, können sie auf Sippen der Mokolash oder Tscharshai treffen, die so gar nicht dem herkömmlichen Bild des Orks entsprechen, das man ihnen zum Beispiel im Mittelreich vermittelt hat. Schon innerhalb eines großen Stammesverbundes kann jede Sippe den 'Glatthäuten' anders begegnen: Legen die einen es darauf an, die Helden umgehend zu versklaven und ihren Göttern zu opfern, können sie sich bei einer anderen Sippe durch eine Prüfung beweisen. Andere Stämme – gerade im Svellttal – sind den Umgang mit Menschen gewohnt und begegnen diesen vielleicht sogar mit einem gewissen Respekt. Wieder andere, die in unzugänglichen Gebieten in der Steppe oder im Gebirge leben, haben noch nie einen Menschen gesehen. Es folgen auch nicht alle Stämme der Linie des Aikar Brazoraghs und seinem Plan von einem gewaltigen Orkreich.

Sie können hier irdische Berichte über Begegnungen von Siedlern und Glücksrittern mit Indianern (vorzugsweise aus der *Lederstrumpf*-Zeit) als Inspiration nehmen. So wie es nicht 'den Indianer' gibt, gibt es auch nicht 'den Ork'. Aventurisch gesprochen: Die heißblütigen Menschen am Yaquir leben anders als die bodenständigen Weidener, doch zählen sich alle (mehr oder weniger) zum Mittelreich. Ähnlich verhält es sich mit den unterschiedlichen Stämmen der Schwarzpelze.

Bevor ein orkischer Held von einem Spieler geführt wird, empfiehlt es sich, die Spieler durch die Augen ihnen vertrauterer Völker mit der Kultur der Schwarzpelze vertraut zu machen. In der Spielpraxis hat sich gezeigt, dass es hilfreich ist, die Spieler schrittweise an ein fremdes Volk heranzuführen. Eine Kampagne rund um das Orkland und seine Völker etwa könnte im Svellttal beginnen, wo Ork und Mensch nebeneinander leben und sich – aller Feindseligkeit zum Trotz – angenähert haben. Die hier lebenden Stämme der Marrykai, Gravachai oder Burrkuzk herrschen zwar über das Land am Svellt, aber die Begegnungen mit ihnen müssen nicht zwangsläufig im Waffengang enden. So können die Spieler erste Einblicke in die fremde Kultur erhalten, bevor ihre weiteren Abenteuer sie schließlich bis in das Orkland führen.

Die gemäßigten Stämme sollten aber auch nicht zu einer romantisch verklärten Sicht vom 'Wilden' verleiten. Dies wäre ein anderes Extrem, das dem Ork in seiner Gesamtheit nicht gerecht werden würde. Das Land des Roten Mondes ist gefährlich fremd und wenn die menschlichen, zwergischen oder elfischen Helden hier überleben wollen, müssen sie lernen, nach welchen Regeln das Leben in der Steppe und den angrenzenden Gegenden funktioniert. Sie werden feststellen: Die Auseinandersetzung mit dem Fremden ist im Rollenspiel viel reizvoller, als wenn die Helden über mehrere Spielabende auf der Flucht vor sie hetzenden Orkstämmen sind.

In Stichpunkten zusammengefasst heißt dies:

- Jede Sippe ist anders: Betonen Sie die Unterschiede und überraschen Sie die Spieler mit unterschiedlichen Eigenarten.
- Die orkische Kultur ist dynamisch: Während eine Sippe den Helden an die Glatthaut will, benötigt die andere gar Hilfe, um ein nicht-orkisches Problem zu lösen, oder benutzt die Helden im Konflikt mit einem anderen Stamm.
- Schwarzpelze sind nicht dumm: Sicher gehört die Kultur der Schwarzpelze nicht zu den höchst entwickelten, doch die Orks sind keine 'halbwegs schlauen Tiere', wie viele Menschen in Aventurien fälschlicherweise annehmen. Sie haben eine eigene Sicht auf die Welt, geprägt durch ihren Glauben und ihr Umfeld, doch man kann mit ihnen verhandeln, wenn man ihre Gesetze versteht und achtet.
- Stärke verschafft Respekt: Geben Sie den Helden die Gelegenheit, sich in den Augen der Orks beweisen zu können, etwa durch eine Prüfung oder einen Zweikampf.
- Die Vorherrschaft des Patriarchats: Das Patriarchat ist nur in wenigen anderen aventurischen Kulturen so stark ausgeprägt wie in der orkischen. Das ist eine besondere Herausforderung im Rollenspiel und wird die Helden oft vor Probleme stellen. Orkische Frauen sind bessere Tiere und Heldinnen werden von Häuptlingen ignoriert. Ist gar eine Heldin die 'Anführerin' der Gruppe, werden männliche Helden, die sich ihr unterordnen, mit Spott bedacht.

Mit diesen Gedanken im Hinterkopf und den Informationen aus dem Kapitel **Die Orks – Von schwarzem Pelz und Kupfermond** S. 89 können Sie ein lebendiges Bild von den Schwarzpelzen zeichnen und die Spieler Ihrer Runde immer wieder in Erstaunen versetzen.

Trupp irgendwo in der Wildnis auf der Strecke blieb, so sind sie durch die Schwarzpelze nahezu unmöglich geworden. Letztere sehen im Kampf gegen die Streiter des alveranischen Götterfürsten eine gute Gelegenheit, die Macht Brazoraghs zu beweisen. Auch die Diener von Rondra oder Boron werden von ihnen als lohnende Kraftproben empfangen, wenn sie offen auftreten oder gar gegen die orkischen Götter vorgehen.

Die Einheimischen haben längst gelernt, den Kult der Orks zu akzeptieren. Gerade in den besetzten Städten wie Tiefhusen oder Gashok ist die junge Generation häufig vertrauter mit den grausamen Riten Brazoraghs oder Tairachs als mit denen der Zwölfe, weil sie häufig als einzige offen praktiziert werden dürfen. Vor allem unter den Viehhirten greifen seit einigen Jahren blutige Fruchtbarkeits- und Stierkulte um sich. So verwundert es kaum, dass es auch zu teilweise absonderlichen Vermischungen von Menschen- und Orkglaube gekommen ist. Ketzerische Gleichsetzungen von Boron, Phex und Praios mit Tairach oder von Rondra, Kor, Firun und Efferd mit Brazoragh sind häufig zu finden.

Aber auch die Orks haben ihre rigorose Haltung gegenüber den Zwölfgötterkulten seit einigen Jahren gelockert. So ist zwar die Ausübung der Kulte innerhalb der Städte häufig noch immer untersagt, jedoch dürfen sich die Gläubigen auf gut einsehbaren Feldern vor den Ortschaften zum Gebet treffen. Bei der Übergabe Tiefhusens vereinbarte König Arion III. sogar das weitere Bestehen von Hesinde- und Rahja-Tempel mit den Schwarzpelzen. Ähnliches erwirkten die Tjolmarer Zwerge für die Tempel ihrer Stadt. Im unbesetzten Lowangen öffnen die Götterhäuser nach wie vor die Tore für die Gläubigen.

Bei all den Kultisten und Ketzern sollte man jedoch nicht glauben, dass die Svelltlande vom Zwölfgötterkult abgefallen seien. Gerade die einfachen Bauern vom Lande unterscheiden sich in ihrem Götterbild oftmals kaum von denen in 'zivilisierteren' Regionen wie dem Kosch oder Weiden. Viele von ihnen kennen zwar nicht einmal die Namen aller Zwölfe, dennoch sind sie fest im Glauben an jene, die für sie Bedeutung haben: Peraine, Firun, Ifirn, Efferd oder Travia. In den Städten sind dagegen der Glaube an Rahja und Hesinde weit verbreitet. Vor allem in jenen Svellttalern, die sich nicht mit der Besatzung der Orks abgefunden haben, ist der Rondra-Glaube stark, die man als ehrenhaften Widerpart zum 'viehischen' Brazoragh-Kult sieht. Darüber hinaus verehren die Händler und Glücksritter des Sternenregens natürlich Phex.

Kleidung und Waffen

Die Bekleidung der Svellttaler ist vor allem wärmend und praktisch. Wer den ganzen Tag im Nieselregen bei teilweise empfindlich kalten Winden im Freien arbeitet, legt nicht viel Wert auf Zierrat und Pomp. Weit verbreitet sind Kleidungsstücke aus Wolle, Loden (Wollfilz), Leder und Pelz, da dies die einzigen Materialien sind, die nicht teuer eingeführt werden müssen.

Gerade Pelz sieht man im Svellttal häufig. Fast jeder Mantel kann in den kalten Monden mit einer wärmenden Fütterung versehen werden, die je nach Geldbeutel vom Schaf, Kaninchen, Otter oder Biber stammt. Besonders beliebt sind fellgefütterte Handschuhe, Stiefel und Mützen. Die berühmten Svelltschen Biberpelzmützen mit dem breiten Klopfschwanz sind sogar über die Grenzen der Region hinaus zu finden. Außerdem wird Pelz als Verzierung in Form von Fransen, Troddeln oder Saumbesatz an ledernen Hemden, Tuniken und Hosen genutzt, die vor allem die Landbevölkerung häufig trägt. Waldläufer bringen entlang der Nähte von Ärmeln oder Hosenbeinen auch gern lederne Fransen an. Eine Besonderheit des Svellttals sind die Staubmäntel der Viehhirten und Waldläufer. Diese Ledermäntel besitzen am Rücken eine Schlitzung bis über das Gesäß, in die ein dreieckiges Lederstück eingenäht wird. Dadurch ist es möglich, auf einem Pferd zu sitzen, ohne dass der Mantel gerefft werden muss. Er breitet sich so aus, dass er die Beine des Reiters und die Kruppe des Pferdes bedeckt. Als Schutz gegen Sonne, Staub und Regen wird außerdem häufig ein breitkrempiger Hut aus Leder oder Filz getragen.

Um Gashok und Neu-Lowangen wird von den Dualisten Flachs angebaut, doch das daraus gewonnene Leinen verbrauchen sie zum größten Teil für ihre typische Tracht. Die Kleidung der Männer besteht aus schwarzen Hosen, einem langärmligen weißen Leinenhemd und einer schwarzen Weste. Darüber zieht man schwarze Lodenmäntel oder Wollumhänge. Gegen Regen und brennende Sommersonne werden schwarze Kastorhüte getragen, die aus Biberhaarfilz gefertigt sind. Mit ihrem abgestumpften Kegel und der breiten Krempe sind sie zum weithin bekannten Erkennungszeichen für Dualisten geworden. Die Tracht der Frauen besteht aus mehreren Leinenunterkleidern, über denen sie ein schwarzes Wollkleid tragen. Gegen Wind und Wetter schützen sie sich mit Schaube und Wollumhang. Die offen getragenen Haare verbergen sie meist unter einer weißen Gugel. Es gilt es höchst unschicklich, mehr Haut als die der Hände, des Gesichts und des Halses zu zeigen. Als geradezu lasterhaft wird es empfunden, wenn Teile der Unterkleidung unter dem Kleid hervorblitzen. Verzierungen oder Pelzwerk sind ebenso verpönt.

Bei der Bewaffnung bevorzugen die Svellttaler einfache, auch als Werkzeug benutzbare Gerätschaften wie schwere Dolche, Äxte, Kurzschwerter und Bögen. In den Händen der Viehhirten ist die Peitsche eine vielseitige Waffe. Sie lenken damit die Herden, fangen entlaufene Kälber und halten sich Wölfe, Orks und Räuber gleichermaßen vom Leib.

Essen und Trinken

Die Svellttaler Küche lässt sich am besten als einfach und nahrhaft beschreiben. Die Hauptmahlzeiten bestehen meist aus Dunkelbrot oder Getreidemus, zu dem man Rübenbrei oder Gemüse – vor allem verschiedene Kohlsorten und Bohnen – mit gebratenem Speck reicht. Unter den Hirten und Waldläufern ist die Bohnenpfanne mit Speck oder Dörrfleisch der Klassiker schlechthin: Sie sättigt ungemein und die Zutaten besitzen eine lange Haltbarkeit bei geringem Transportgewicht.

Auf Grund der verbreiteten Viehzucht verstehen sich die Svellttaler vor allem darauf, Fleisch haltbar zu machen. Räucherwaren wie Würste, Schinken und Speck sind eine Spezialität der Region. Der seltene und teure Bärenschinken, für den traditionell Tatzen und Schinken in Wacholderrauch geräuchert werden, hat Berühmtheit über das Svellttal hinaus erlangt. Auch bei den Orks erfreut er sich großer Beliebtheit, die allerdings der Meinung sind, dass er sein richtiges Aroma erst dann entfaltet, wenn das Fleisch vor Maden wimmelt.

Eine oftmals unterschätzte Speise ist die 'Saure Wurst', die aus den sonst kaum verwertbaren Teilen des Schlachtviehs hergestellt wird: Füße, Schwarte, Innereien und Kopf. In kleine Stücke geschnitten und mit Essig gesäuert ergibt das Ganze nach dem Kochen im eigenen Saft eine feste Masse, die einige Zeit haltbar ist. In Därme gefüllt und geräuchert, kann sie auch zu Sülzwurst weiter verarbeitet werden.

Getrunken werden vor allem Wasser, dünnes Bier und zumeist sehr saure, mit Wasser verdünnte Fruchtweine. Milch oder Saft findet man selten im Angebot einer Schänke. Wer danach verlangt, erntet meist den Spott aller Anwesenden. Ein echtes Raubein – für das sich im Svellt wohl jeder hält – bevorzugt ohnehin etwas 'Feuriges'. Dabei wird so ziemlich jeder Schnaps als 'Feuer' bezeichnet, egal ob es sich tatsächlich um echtes aus Prem importiertes handelt oder ob es vor einigen Stunden im Keller der Schänke entstand. Auf die Schnapsbrennerei verstehen sich recht viele Svellttaler, jedoch hat so mancher dies schon mit seinem Augenlicht oder Leben bezahlt.
Geraucht wird im Svellttal wenig. Das anspruchsvolle Pfeifenkraut gedeiht so weit im Norden nicht und müsste teuer eingeführt werden. Dafür sind Gulmondkauer ein verbreiteter Anblick: Überall auf den Berghängen wächst das dickblättrige Kraut. Wer eine Schänke betritt, sollte daher immer ein Auge darauf haben, ob nicht gerade einer der Umstehenden einen dunkelbraunen Strahl ausgekauten Krauts ausspuckt.

Zeitvertreib

Die Svellttaler kennen eine ganze Reihe Spiele, deren Ziel es ist, sich miteinander zu messen. So sind Wettrennen zu Fuß oder Pferd sehr beliebt, genauso wie Faust- und Ringkämpfe. Auch die Geschicklichkeit im Umgang mit Waffen wird auf die Probe gestellt, sei es im Messerwerfen oder Bogenschießen. Unter den Hirten erfreut sich der Wettkampf mit der Peitsche großer Beliebtheit: Wie fest, wie schnell, wie genau kann man zuschlagen?
Neben diesen Wettbewerben ist das Glücksspiel im Svellttal sehr verbreitet. Sei es mit Würfeln oder Karten, in beinahe jeder Schänke finden sich einige Männer und Frauen, die um teilweise hohe Einsätze spielen. Nicht selten kommt es zu wilden Schlägereien oder Messerstechereien, wenn ein Falschspieler erwischt wird. Die häufigste Form des Würfelspiels ist das *Paschok*, bei dem jeder verdeckt würfelt und danach seinen Wurf ansagt. Es gewinnt der Spieler mit dem höchsten Wurf oder besten Bluff – der natürlich angezweifelt werden darf. Doch wer den Wurf eines anderen zu Unrecht bezweifelt, muss hohe Strafen an den Sieger zahlen, wenn am Ende die Würfel aufgedeckt werden.
Ort des geselligen Lebens ist fast überall die Schänke, unter deren Dach meist Speiselokal, Gasthaus, Brauerei, Krämer und Bordell vereint sind. Andere Unterhaltung gibt es im Svellttal kaum: Theater und Opernhäuser sind nahezu unbekannt und gesungen werden ohnehin nur derbe Hirten- oder Saufl ieder. An 'künstlerischen Darbietungen' ist der Svellttaler nur interessiert, wenn sie darin enden, dass die Schausteller auf der Bühne ihre Hüllen fallen lassen.

Andere Völker und Wesen unter dem Roten Mond

Die Weiten des Ork- und Svelltlandes, die unwegsamen Gelände und unüberschaubaren Gebirge bieten intelligenten Wesen und Völkern eine Zuflucht, die anderswo von den Menschen zurückgedrängt wurden. Und so kann man in der Wildnis neben Zwergen und Goblins auf Wesen treffen, die man hier nicht vermuten würde, wie der Kälte trotzenden Achaz des Nordens oder selbst die Orks schreckenden Riesen. Aber auch das Einhorn *Ortulan*, das einen Groll gegen die Minotauren des Orklands hegt.
In Ork- und Svelltland mag es zudem Kreaturen aus ältesten Zeiten geben, die hier überdauern konnten und überaus unwirsch auf Störungen durch Orks oder Menschen reagieren.

Achaz des Nordens – die Azhlazah

Eigenname: Azhlazah
Gebiet: Orkland und Svelltsümpfe, meist in Wassernähe
Anzahl: etwa 2.000
Sozialstruktur: kleine Einzelstämme und Sippen mit jeweils unabhängigen Anführern
Religion: Schamanismus (H'Ranga-Pantheon, allerdings keine Ppyrr-Verehrung)
Magie: Schamanismus, Magiedilettanten; etwa 20% Magiebegabte
Bedeutende Angehörige: Azl Azzl (ein Stammeskönig), Tili Tiki (Reisende in den Menschenlanden), M'darrsla (Findelkind, eigeborene Menschenfrau)
Bedeutsame Örtlichkeiten: Stadt der Schlangen (Zeugnis alter Kultur)
Auftreten: Volk von Jägern, Sammlern und Tauschhändlern, grundsätzlich friedfertig, aber im Umgang mit Warmblütern stets fremdartig

»H'Szint wandelt, wie du weißt, die Dinge und Wesen und sich selbst. Zsahh aber, die Wandlerin des Todes und des Lebens, war es, die uns für immer verwandelte, als wir vor den kalten Augen des Goldenen Drachen in die Kälte dieses Landes, fern von allen Sonnengärten, flohen. Was ewig war, wurde verwandelt, starb und erstand neu und anders als zuvor. Seither sterben wir jeden Winter den Schlaf-Tod, um im Frühling wieder zu erwachen. Die Sklaven des Goldenen konnten uns nicht folgen, denn der kalte Tod-Schlaf griff nach ihnen. Seither aber sind wir A'Zlahh'Zsahh [Rssahh: Ewig / Sklave(n), Diener / Tsa]. Tod und Leben schauen ewig auf uns, und doch ist es besser als der Blick aus kalt-goldenen Augen.«
—Unterweisungen der jungen M'darrsla durch den Schamanen Rrl'tk, 1014 BF

Die Orkland-Achaz oder *Azhlazah* sind ein Echsenvolk, das von Flüchtlingen und Abweichlern abstammt, die vor Jahrtausenden aus dem Reich des Gottdrachen Pyrdacor in den Norden fliehen mussten. Ihren Legenden nach verlieh die Göttin Zsahh ihnen damals aus nicht näher überlieferten Motiven heraus die Fähigkeit, den klimatischen Bedingungen ihres Exils zu trotzen und sich an die kühlen Sumpfgebiete und Flussläufe des Orklands und der Svelltlande anzupassen. Die Azhlazah halten sich für die einzigen Überlebenden ihrer Art. Die Wiederentdeckung ihrer entfernten südlichen Verwandten wäre eine kleine Sensation für sie, wohl verbunden mit dem Misstrauen, ob jene Achaz noch dem gefürchteten Drachen dienen.
Allgemeine und weiterführende Informationen zu Völkern und Kulturen der Achaz, ihrer Sprache und Religion finden sich in **Raschtuls Atem** S. 117, **Zoo-Botanica** S. 64, **WdH** S. 36ff. und **WdG** S. 199ff.

Schuppenkleid und Winterschlaf

Orkland-Achaz werden etwa acht bis neun Spann groß und sind eher feingliedrig als kräftig gebaut. Ihr Körper ist mit meist giftgrünen, zuweilen auch bräunlichen Schuppen bedeckt. Am roten Rückenkamm erkennt man weibliche Azhlazah, bei männlichen stimmt die Farbe des Kamms mit jener der Schuppen überein. Zwischen Fingern und Zehen spannen sich Schwimmhäute, die in einigen Sippen von Jägern und Stammeskriegern traditionell eingeschnitten werden, um die Handhabung von Waffen und anderen Werkzeugen zu erleichtern.

Azhlazah können etwa 130 Jahre alt werden, allerdings sterben die meisten auf Grund von Orkangriffen, Jagdunfällen, Krankheiten und dergleichen bereits in jüngeren Jahren. Achaz häuten sich in ihrer Jugend insgesamt sechs Mal, womit bei den Azhlazah jeweils bestimmte Initiations- und Übergangsriten verbunden sind, die aus den jungen Echsen erst vollwertige Stammesmitglieder, ja, überhaupt erst Achaz machen.

Das Besondere an den Azhlazah ist ihre geringe Kälteempfindlichkeit. Sie verfallen nicht in Kältestarre, halten dafür jedoch einen mehrmonatigen, todesähnlichen Winterschlaf. Da sie für gewöhnlich nur sehr langsam aus diesem verwundbaren Zustand erwachen können, legen die Azhlazah ihre Schlafkammern meist im Verborgenen an und lassen zudem ihre Schamanen spezielle Schutzriten wie die Tabuzone oder den Weckruf (**WdZ 163f.**) durchführen.

Biberburgen und Sumpfdörfer

Die Dörfer der Azhlazah sind meist halb oder ganz in Wasser und Sumpf verborgen. Sie erinnern oft an Biberburgen, deren Eingang unter der Wasserlinie eines Sees oder Flusses liegt, von dort aber in natürliche oder gegrabene Höhlen beziehungsweise künstlich aufgeschüttete Hügel führt, in denen die Wohn- und Versammlungsräume liegen. So sind die Echsen vor den Blicken und Nachstellungen anderer Wesen recht gut geschützt. Da sie wie ihre südlichen Verwandten jedoch die Dunkelheit nicht schätzen, beleuchten sie ihre Wohnungen meist mit Feuerstellen (deren Rauchabzüge allerdings die Lage des Dorfes verraten können), Phosphorpilz-Kolonien (**ZBA 258**) oder dem Schamanenritual Hauch des Elements (**WdZ 159**).

Die meisten Azhlazah leben im Quellgebiet des Bodir. Die Stadt Phexcaer allerdings meiden sie, da diese den Schamanen zufolge die Blicke mindestens eines H'Ranga (eines Gottes oder einer vergleichbaren Macht) auf sich ziehe, was die Achaz selbst nach Kräften zu vermeiden versuchen.

Fragmente des *Buchs der Schlange* eines wandernden Hesinde-Geweihten berichten von einer verlassenen (?) Stadt der Achaz an der Quelle eines ungenannten Flusses im Orkland. Diese 'Stadt der Schlangen' soll von einer kreisrunden Mauer aus grünem Stein umgeben und ein Hort großer Schätze sein – was immer der Hesindianer darunter verstanden haben mochte. Womöglich ist sie ein Relikt aus der Zeit, in der die Azhlazah noch nicht die kulturellen Errungenschaften ihrer Vorfahren vergessen oder abgelegt hatten (166 A).

Jäger, Fischer, Sammler

»[...] war auf einmal ein Dutzend Echsenmenschen um uns her aufgetaucht, jeder einzelne mit einem hölzernen Dreizack oder Knochenspeer hinter dem Rücken. Was zunächst wie ein absolut lächerlicher Versuch erschien, die Waffen vor uns zu verbergen, stellte sich später als Höflichkeitsgeste der Jäger gegenüber in Frieden empfangenen Fremden heraus: Sieh her, ich will keinen Streit mit dir.«

—aus den Aufzeichnungen einer Kartographierungsmission durch das Orkland; 997 BF

Der Winterschlaf der Azhlazah

Der Winterschlaf der Azhlazah währt in etwa vom Boron- bis in den Tsa-Mond. Normalerweise sind es die Schamanen, die nach Deuten der Zeichen und gegebenenfalls Befragung der Geister den genauen Zeitpunkt festlegen, an dem die Sippe oder der Stamm sich in den dafür vorgesehenen Hallen und Kammern des Dorfes versammelt und sich gemeinsam zur Ruhe legt. Im traumlosen Winterschlaf zeigen die Orkland-Achaz nur minimale Anzeichen von Leben. Ihre Körper zehren von den Reserven der letzten Monde, bis sie im Frühjahr (oder durch Störungen von außen) wieder erwachen. Mit Fortschreiten des Winters überkommt der lange Schlaf meist auch jene Azhlazah, die den entsprechenden Ritualen ihrer Gemeinschaft aus irgendeinem Grund fern geblieben sind. Orkland-Achaz, die es weit in den winterlosen Süden verschlagen hat und die dort ausreichend Sonnenlicht und Nahrung vorfinden, scheinen jedoch dem Übergleiten in diesen todesähnlichen Zustand widerstehen zu können.

Das Erwachen aus dem Winterschlaf (das für gewöhnlich ein langsamer und von Desorientierung begleiteter Prozess ist) wird von den Azhlazah wie eine kleine Wiedergeburt des Stammes gefeiert. Werden sie vor der Zeit aus dem Schlaf gerissen, laufen sie Gefahr, Schaden durch Nahrungsmangel oder zu große Kälte davonzutragen. Es bedarf dann meist der Riten der Schamanen, den Stamm erneut den bewahrenden Schlaf finden zu lassen, in der Hoffnung, dass die Wachphase die Körper nicht zu vieler Reserven beraubt hat. In Notzeiten genießen weibliche Azhlazah, Häuptlinge und Schamanen bevorzugte Behandlung bei der Zuteilung von Nahrung und Wärme, damit durch sie der Stamm erhalten und selbst bei größeren Verlusten nach dem Glauben der Achaz letztlich wiedergeboren werden kann.

Unter den benachbarten Orks ist bekannt, dass sich die Azhlazah im Winter zurückziehen und aus Sümpfen und Steppen verschwinden. Einige Sippen und Stämme wie die Mokolash kennen auch den Grund, und unter manchen Halbstarken gilt es als Mutprobe, aus den magisch gesicherten Schlafkammern der Azhlazah etwas zu stehlen. Die Tairach-Schamanen warnen die Ihren jedoch davor, die schlafenden Achaz zu ermorden, denn das würde den geballten Zorn echsischer Götter heraufbeschwören, die seit den ersten Kriegen der Orks und dem Beginn ihrer Zeitrechnung auf Rache sinnten.

Die Azhlazah leben in Sippengemeinschaften von bis zu einigen hundert Mitgliedern zusammen, die, obwohl sie sich auf gemeinsame Vorfahren und gemeinsam gelebte frühere Leben berufen, einen eher lockeren Stammesverband bilden. Jede Siedlung hat einen Anführer, Häuptling oder gar König genannt, der jedoch meist auf den Rat erfahrener Stammesmitglieder zurückgreift. In religiösen Belangen sind die Schamanen unangefochtene Autorität. Männliche und weibliche Azhlazah sind gleichberechtigt und können im Stamm jegliche Laufbahn einschlagen. Nachwuchs gehört dem Stamm, Kleinfamilien sind bis auf wenige Ausnahmen unbekannt.

Die Orkland-Achaz führen ein einfaches bis primitives Leben als Jäger und Sammler, selten auch als Hirten ungewöhnlichen Viehs wie Klipp- und Sumpfechsen, die als Eier-, Fleisch- und Lederlieferanten gehalten werden. Die Domestizierung von Feuermolchen als giftige 'Wachhunde' wurde nach schmerzhaften Fehlschlägen weitgehend aufgegeben, während das Fleisch jener Tiere für Achaz zwar genießbar, aber zäh ist. Rohe Shurinknollen oder junge Orkland-Boviste, beides für die meisten Kulturschaffenden giftige Pflanzen, stehen dagegen ebenso auf dem Speiseplan wie frischer Fisch und überreifes

Obst. Das Fleisch der Orklandbären wird dagegen verschmäht (zu Ernährung und Stoffwechsel der Achaz siehe auch **WdH 37**).
Die Azhlazah betreiben keinen Ackerbau, sind aber handwerklich zu durchaus beachtlichen Leistungen imstande, wie etwa die Anlage ihrer Wohnhügel, die Kristallschneidekunst der Schamanen oder die Fertigung von Jagdwaffen und Schmuck beweist.

Sprache und Namen

Das Rssahh der Azhlazah unterscheidet sich nicht wesentlich von dem anderer Achaz. Die Kunst des Lesens und Schreibens ist ihnen weitgehend verloren gegangen. Einige Sippen treiben vorsichtigen Tauschhandel mit den Orks oder den Menschen des Svelltlandes und haben sich so einige Brocken entsprechender Fremdsprachen angeeignet.
Auch in der Namensgebung weichen die Azhlazah nicht von ihren südlicheren Verwandten ab: Bis zur sechsten Häutung werden die jungen Achaz von den Älteren mit sprechenden Rufnamen belegt, die auf besonderen Eigenheiten oder Taten beruhen, anhand derer die Jungechsen von anderen unterschieden werden können. Diese Namen ändern sich mitunter und sind lediglich zweckmäßig. Im Zuge der Häutungsriten bekommen die herangewachsenen Achaz ihre eigentlichen Namen, wobei zuweilen ein besonders passender sprechender Name aus der Jugend behalten wird. Wie so oft unterscheiden die Echsen auch bei der Namensgebung nicht zwischen den Geschlechtern. Eine Liste typischer Achaznamen ist in den Bänden **WdH 314** und **Raschtul 125** zu finden, weitere Informationen zum Rssahh in **WdS 31** und **Raschtul 124**.

Der Blick der H'Ranga – Magie und Götterwirken

Magie gilt bei den Azhlazah als Gabe eines oder mehrerer H'Ranga (zuweilen wird sie mit dem in die Dunkelheit gebannten H'Ranga *M'Darr* verbunden), die man somit zwar mit Bedacht einsetzen, aber auch fraglos akzeptieren sollte, um keinen göttlichen Zorn zu wekken. Etwa ein Fünftel des Volkes ist magiebegabt, wobei wiederum nur ein Bruchteil davon die Ausbildung zum Schamanen erhält. Die übrigen bleiben für gewöhnlich Magiedilettanten, die sich ihrer Kräfte jedoch oft bewusst sind und sich in ihnen wie in ihren weltlichen Fähigkeiten zu üben wissen.
Die Schamanen sind gewissermaßen die Zauberpriester der Stammes-Achaz. Ihre Aufgabe ist es, in magischen und abergläubisch-unmagischen Ritualen die gefürchteten H'Ranga zu versöhnen und ihren Blick so weit es geht von den Achaz abzulenken, aber auch niedere Geistwesen wie Elementare zum Schutz des Stammes anzuhalten. Während des Winterschlafs legen die Sippen der Azhlazah ihr Schicksal fast gänzlich in die Hände ihrer Schamanen und der von ihnen beschworenen Zauber. Geburten, Todesfälle, Jagden, Ernten, Besuche oder Angriffe von Nicht-Achaz – stets ist es an den Zauberpriestern, zu entscheiden, ob die H'Ranga in den Fall involviert sind und ob Opferhandlungen nötig sind.
In vielen Ritualen haben sich Reste kristallomantischer und wissenschaftlicher Traditionen aus der Zeit der echsischen Hochkultur erhalten. Meist ist dieses alte Wissen nur fragmentarisch, von Aberglauben überlagert oder im Laufe der Zeit mehr und mehr missverstanden. Es mag jedoch sein, dass die eine oder andere Sippe noch alte Geheimnisse der Glasherstellung oder kristallomantischer Magie, ja vielleicht sogar das Wissen um die Herstellung und Nutzung *Schwarzer Augen* zumindest in theoretischer Form bewahrt hat.

Schrecken der Vergangenheit: Ppyrrs Drachen

Während die Azhlazah eine Vielzahl von Göttern, Götterkindern und Geistern gleichzeitig ehren und fürchten, haben sie für den Gottdrachen Ppyrr nur beispiellose Furcht übrig. Einige Sippen haben seinen Namen dem Vergessen preisgegeben und nur eine tiefe Furcht vor allem Drachischen bewahrt. Es war der Goldene Drache, vor dessen tödlichem Blick die Azhlazah einst aus den warmen Sümpfen des Südens geflohen sein sollen, und vor dessen Rache der Sage nach nur das Gebet zur H'Ranga allen Lebens und Sterbens zu schützen vermochte. In den Legenden der Azhlazah steht Ppyrr für das Böse, das zu nennen bereits tödlichen Götterzorn heraufbeschwören könnte. Die Drachen gelten als Kinder und Diener Ppyrrs, die noch immer Verderben bedeuten. Entsprechend versucht man um jeden Preis, die Lage der Stammesdörfer vor ihnen geheim zu halten.

Die Azhlazah im Spiel

Die Azhlazah glauben an einen ewigen Zyklus von Tod und Wiedergeburt ihres Volkes, weswegen sie andere Wesen als *Sterbliche*, sich selbst aber als *Ewige* bezeichnen. Daraus resultiert eine gewisse Abgehobenheit Anderen gegenüber. Sie sind Fremden gegenüber dennoch meist friedlich, verteidigen sich wenn nötig aber entschlossen. Einige Sippen frönen dem Tauschhandel mit den 'Sterblichen', seien es Mokolash, Grolme oder Menschen, wobei sich die Wertbeimessung verschiedener Waren zwischen den Parteien deutlich unterscheiden kann. Interessant geformte oder bunte Flusskiesel können den Azhlazah ebenso wertvoll erscheinen wie ein Goldnugget. Metall ist rar und begehrt, feuerfestes Iryanleder dagegen kein besonderes Luxusgut.
Helden aus dem Volk der Azhlazah können sich gezwungen sehen, den Stamm zu verlassen, weil der Blick eines Gottes auf ihnen ruht oder um etwas von außerhalb des Stammesterritoriums zu beschaffen (etwa die für die Riten der Schamanen dringend benötigten Edelsteine). Ortsfremden Heldengruppen kann ein Azhlazah als ungewöhnlicher Kundschafter und Führer an den Flussläufen von Orkland und Svellttal dienen.
Während die Thorwaler ihnen aus religiösen Gründen meist mit Argwohn oder gar Hass begegnen, sind die Azhlazah in ihrer Heimatregion meist noch etwas besser gelitten als ihre Verwandten in den Echsensümpfen unter Tulamiden und Novadis. Es gibt durchaus ein Auskommen mit benachbarten Orkstämmen (die Mokolash haben mit ihrem Wassergott *Ranagh* gar eine Mischform verschiedener echsischer H'Ranga wie Ssad'Huar, Zsahh und Charyb'Yzz in ihr Pantheon übernommen). Im Svellttal gelten sie zwar als unheimlich, aber nicht unbedingt als böse oder feindselig.

Gängige Ansichten der Azhlazah über ...

andere Achaz: Wir sind die, die überlebten. Wir sind ewig. Die anderen gingen mit dem Drachen, vor vielen Leben, und es gibt keine Gelege mehr, aus denen sie schlüpfen könnten. Wo willst du Wesen wie uns gesehen haben, Sterblicher?
Orks: Mit den braun Befellten kannst du meist reden, sie hören zu und fürchten die H'Ranga, wie es sein sollte. Die Schwarzhaarigen sind oft aggressiv und so gefährlich wie alles Dunkle.
Thorwaler (sofern erkennbar): Die rot und gelb Befellten fürchten die H'Ranga. Das ist vernünftig. Warum hassen sie *uns*?
Menschen im Allgemeinen: Sie tun viele seltsame Dinge. Und ich glaube, sie machen viel zu leichtfertig ihre Götter auf sich aufmerksam. Deshalb muss man vorsichtig mit ihnen sein, vielleicht schaut gerade ein H'Ranga auf sie.
Elfen: Eine noch seltsamere Art Mensch, oder?
Zwerge: Man erzählt Geschichten von kleinen Sterblichen, die Jagd auf uns machten, vor vielen Leben. Sind es dieselben, die heute die Steine der Schamanen in den Bergen verstecken?
Grolme: Sie haben nützliche Dinge, aber in ihnen ist die Gier der Sterblichen sehr stark.

Die Azhlazah in den Augen Anderer

Andere Achaz erkennen Azhlazah als ihresgleichen, dürften aber über deren kalten Lebensraum verwundert sein und werden fürchten, vielleicht selbst einmal dort wiedergeboren zu werden. *Archaische Achaz* bedenken die Azhlazah wie alle Stammes-Achaz meist mit einer Mischung aus Bedauern und Erschrecken über ihren kulturellen Verfall.

Thorwaler, Tulamiden und Angroschim erkennen durch ihren jeweiligen Glauben und ihre Geschichte in den Achaz oft alte Feinde oder Diener übelwollender Gottheiten. Je nach Temperament des Einzelnen kann das lediglich ein gewisses Misstrauen, aber auch starke Abneigung bis hin zu Handgreiflichkeiten bedeuten. "Sie bringen den Fluch von Hranngar vom Land her, wo Swafnir sie nicht zerschmettern kann!" fürchten manche Thorwaler, die von den Orkland-Achaz Kenntnis erhalten.

Obwohl **Elfen** und Azhlazah einen Teil ihrer Geschichte und eine gewisse Götterfurcht gemeinsam haben, sind sie einander doch wesensfremd: Die den Elfen so wichtige Musik gilt den Achaz nicht viel, auch ist der selbstverständliche und sorglose Umgang der Elfen mit Magie (nach dem Glauben der Achaz eine Göttergabe) den Azhlazah suspekt. Die Elfen wiederum ertragen die zischelnde und konsonantenreiche Sprache der Echsen nicht lange, wenden sich vom Geruch halb vergammelter echsischer Speisen mit Grausen ab und fürchten die Kälte eines Echsenherzens.

Svellttalern und Mittelländern erscheinen die Azhlazah wie alle Achaz auf Grund ihrer weitgehend fehlenden Mimik und ihrem reptilienhaften Äußeren fremdartig und undurchschaubar, sogar unheimlich. Feindselig begegnet man ihnen deshalb jedoch nicht zwingend, und da die Azhlazah ihrerseits durchaus gastfreundlich sein können, kommt man im Allgemeinen recht gut miteinander aus. Und tragen nicht sogar zwei Göttinnen in Alveran echsische Züge?

Orks nehmen die Azhlazah als Krieger oft nicht für voll, respektieren aber deren Götter genug, dass sie beispielsweise nicht über Orkland-Achaz im Winterschlaf herfallen. Der sumpfbewohnende Stamm der Mokolash unterhält dagegen regen Kontakt zu den Azhlazah, treibt Handel mit ihnen und hat sogar deren Pantheon der H'Ranga, zusammengefasst in Gestalt des Gottes Ranagh, in sein eigenes aufgenommen.

Grolme sehen in den Echsen genauso potenzielle Kunden und Sklaven wie in allen Anderen.

Drachen der Region

Trotz der weiten Steppen und eigentlich gut gelegener Randgebirge kennen selbst die Orks nur wenige große Drachen in der Region. Die Schamanen erklären dies mit den Riesen, die hier lebten und leben und die als die Erbfeinde des Drachengeschlechts gelten. Noch geradezu frisch im Gedächtnis der Tairach-Priester ist der Kampf zwischen dem Riesen Neunfinger und dem Riesenlindwurm *Himmelsbrand*, bei dem vor etwa 160 Jahren ganze Wälder des Lindwurmrükkens (Ogerzähne) und auch ein Kriegslager der Korogai in Flammen aufgingen, ehe der Riese dem Wurm die Köpfe abriss.

Heute leben im Lindwurmrücken neben den hier häufigen (aber auch in der ganzen Ork- und Svelltland-Region anzutreffenden) **Baum- und Meckerdrachen** sowie **Tatzelwürmern** vermutlich nur noch ein oder zwei **Höhlendrachen**. Sicherlich ein Dutzend weiterer Höhlendrachen gibt es im Steineichenwald (siehe auch **Westwind 69**); gefürchtet ist die in den östlichen Bergen hausende *Harrkuroch*, die grausam gegen die Schwarzpelze vorgeht, seit einst der Kriegerheld Klubukh zwei ihrer Nachkommen erschlug.

Während in den nördlichen Grenzgebirgen und der Großen Olochtai vereinzelte **Horndrachen** ihren Horst haben, sind in den Brinasker Marschen, den Svelltsümpfen und an den morastigen Ufern des Bodir **Grubenwürmer** keine Seltenheit. Im Marschland östlich von Enqui hält den Sagen zufolge der *Lindwurmkönig* oder auch *Herr allen Gewürms* Hof, wobei nicht bekannt ist, ob es sich bei diesem nicht doch um eine Märchengestalt, einen Tierkönig der Schlangen oder gar den Herrscher eines Feenreichs handelt (176 B).

Gelegentlich findet man auch in vergessenen Tunneln des Rorwheds *Tatzelwürmer*, wie den Drachen *Drabador* oder *Höhlendrachen*.

Die beiden bekanntesten Drachen des Orklands sind *Himmelsflamme*, ein geruhsamer und melancholischer **Riesenlindwurm**, und seine eitle und kampfeslustige Tochter *Himmelsfünkchen*, deren gemeinsamer Hort in den Klippen nordöstlich von Groenvelden liegt (siehe auch **Zoo-Botanica 52**). An den Quellen des Gjalska wacht Himmelbrands alte Tochter *Himmelsfeuer* Erzählungen zufolge über Geheimnisse und Juwelenschätze.

In Tjolmar droht man unartigen Kindern mit dem in den lehmigen Höhlen unter der Stadt hausenden *Arkandor*, einem gewaltigen Lindwurm unbekannter Art, grün und grau geschuppt – gesehen hat ihn bislang aber fast niemand. Es heißt, er sei aus den tiefsten Klüften Deres hervorgekrochen und hätte noch nie Tageslicht erblickt – zum Glück der Stadt, da er sich daher wohl nicht an die Oberfläche wagen würde. Ein Diener böser Götzen soll er sein, und manch ein Bewohner Tjolmars glaubt, Arkandor unterhöhle die Stadt, um sie dereinst im Boden versinken zu lassen.

Goblins

»Schwarz- und Rotpelze, alles das gleiche Pack, stecken alle unter einer Decke! Erst kommen die Schwarzen und plündern, und dann die Roten, um zu gucken, was noch übrig ist. Oder es kommen erst Rote, dann sind sie am Spionieren. Wenn man da so einen erwischt, den darf man nicht entkommen lassen, sonst holt der Verstärkung.«
—gehört in einer Kneipe in Lowangen, neuzeitlich

Die obige Aussage enthält ein Körnchen Wahrheit, denn tatsächlich mussten sich etliche Stämme und Sippen der Goblins (oder *Suulak*, wie sie selbst sich nennen) den Orks unterwerfen, oftmals mit der Folge, dass sie Kundschafter für Kriegszüge zu stellen haben. Es kommt auch durchaus vor, dass eine Goblinbande einem Trupp Orks folgt, um Nachlese zu halten. Dass Rot- und Schwarzpelze grundsätzlich verbündet seien, ist jedoch eine unter Menschen verbreitete, aber völlig falsche Unterstellung, denn die Kulturen sind durchaus verschieden. Im Gegensatz zum kampfbetonten Patriarchat der Orks wird ein Goblinstamm von der Ältesten (oftmals identisch mit der Schamanin) und dem Rat der Frauen gelenkt. Diese vermeiden, wenn möglich, Kontakte des Stammes mit Orks, die Frauen nicht ernst nehmen und nur mit Goblinmännern verhandeln (falls überhaupt), was es für die Frauen schwierig macht, rechtzeitig beratend einzuwirken. Da das Ziel der Frauen jedoch das Überleben ihrer Kinder und Kindeskinder ist, besser

in Knechtschaft als überhaupt nicht, unterwerfen sie sich wenn es sein muss auch den Orks. Zwar gibt es unter den Männern der Rotpelze gute Jäger und auch Stammeskrieger, die nötigenfalls aus ihren Reihen in waffenlosem Wettstreit einen Kriegshäuptling ermitteln, doch der Mangel an Organisation und Disziplin lässt sie keine dauerhaften Erfolge im Kampf erringen. Von den übermächtigen Völkern der Orks, Menschen, Zwerge und Elfen in immer kargere und kleinere Jagdgebiete abgedrängt, mussten einige Stämme harten Forderungen zustimmen, um sich ihre Kultur und Unabhängigkeit bewahren zu können. So haben etwa die **Lungai Mamla Svaiilasa** dem Aikar Brazoragh im Kriegsfall ein Kontingent Wildschweinreiter zu stellen sowie jedes Jahr zur Sommersonnenwende eine zarte Jungfrau, denn er schätzt den Geschmack von Goblinhirn. Dafür dürfen sie weitgehend unbehelligt im Süden des Svellttals zu Füßen des Finsterkamms von Jagd, Sammeln und Schweinezucht leben, wie sie es schon immer getan haben. Auch an der Thaschpforte und in den Ausläufern des Firunswalls siedeln Goblinsippen. Gebirge wie *Svaiilas* (Finsterkamm) und *Gilevaltu* (Hilval) gelten den Rotpelzen, die in ihren Wäldern Schutz suchen, als Töchter ihrer Göttin Mailam Rekdai, die Fruchtbarkeit und Nahrung schenkt. (Parallelen zum Orkgott Rikai, den besonders die Orkfrauen verehren, sind nicht von der Hand zu weisen, während für den Jagdgott Orvai Kurim, das Vorbild der männlichen Rotpelze, keine Entsprechung zu finden ist.) In einigen sorgfältig vor anderen Völkern geheimgehaltenen Höhlen werden schamanistische Riten abgehalten; darunter soll *Thaschas Iiram* im Quellgebiet des Lowanger Svellts über besondere Macht verfügen.

Neben Goblinstämmen ursprünglicher Lebensweise gibt es auch umherstreifende Banden, die in menschlich besiedeltem Gebiet von Raub, Plündern, Feld- und Viehdiebstahl leben, sich bei Gelegenheit als Söldner oder Schmuggler verdingen und die Reisewege noch unsicherer machen. Dieses von Orks und Menschen gleichermaßen verachtete Gesindel muss ganz auf List und Vorsicht setzen oder zahlenmäßig weit überlegen sein, um etwas zuwege zu bringen.

Außerhalb der goblinischen Kulturen stehen die Sklaven bei Orks oder Grolmen, von denen manche sich schon seit vielen Generationen in Knechtschaft befinden, sodass sie die fremde Kultur angenommen und das Leben in Freiheit vergessen haben. Einige Bergbau treibende Orkstämme züchten Goblins schon so lange als Minenarbeiter, dass diese an die lichtlose Welt unter Tage angepasst sind, mit großen, hervortretenden Augen und einer bleichgrünen Haut fast ohne Fell. Es soll auch ganze unterirdische Siedlungen unabhängiger 'Tiefgoblins' geben, zu denen Sie mehr im Band **Katakomben und Tavernen** finden können.

Anderswo schuften Rotpelze auf Feldern, gehen den Drasdech-Gerbern zur Hand oder werden als Blutopfer für den Bedarfsfall bereitgehalten. Religion und Führungsrolle der Frauen sind ganz oder weitgehend vergessen; ähnlich wie bei den Orks sind versklavte Goblinfrauen auf häusliche und Sammeltätigkeiten sowie etwas Heilkunde beschränkt, während die Männer die natürlichen Ansprechpartner ihrer Orkherren sind.

Eine ausführliche Beschreibung der Goblins und ihrer Kulturen finden Sie in der Spielhilfe **Land des Schwarzen Bären** ab Seite 130.

»Hazava, Suukram Mor, Imithrida: Götterwaffen-Berge, Gelbe, Schwarze und Rote Sichel. Gravesh schwang Hazava, als die Götter kämpften, der Menschengott Kor Suukram Mor, und Imithrida wurde von der Hand einer Frau besudelt: Rondra. Deswegen kriechen wohl die weibischen Rotpelz-Wichte dort umher. Aber welches ist Brazoraghs neue Waffe, meine Getreuen? Ist es Olochtai der Stachelpfeil, der doppelte Bergrücken im Süden, oder der Arbach aus Erz weit im Osten, hinter den Wäldern des Langohr-Gezüchts? Und wenn wir wissen, welche Waffe die seine ist, dann müssen wir ihren Namen kennen, und wir müssen ihr Herz finden, um sie zu wecken und bereit zu machen, damit Brazoragh seine Waffe aufheben kann, wie es ihm gebührt.«

—Ansprache des Aikar Brazoragh an junge Orkschamanen, neuzeitlich

Goblins in orkischer Sklaverei

Von der Tatsache abgesehen, dass Goblins aus der Sicht der Orks schwach und unzuverlässig sind sowie ständiger Bewachung bedürfen, damit sie nicht weglaufen, geben sie passable Sklaven für die Feldarbeit und das Handwerk ab. Sie haben geschickte Finger, einen guten Sinn für Geruch und Geschmack und einen ungehemmten Vermehrungsdrang.

In erster Linie werden Goblinsklaven von den Korogai und den Zholochai eingesetzt, die beide die Feldarbeit so niedrig ansehen, dass sich kein Ork die Hände an der Scholle schmutzig machen möchte.

Greifen im Orkland

»Dann erhob er die Schwingen, und mir war, als strahlte die Sonne selbst aus seinem Gefieder. Und als er zu uns sprach, grollte seine Stimme in meinem Kopf und meinem Herzen, und ich zitterte vor Angst und Ehrfurcht. Es war Garafan, Heerführer der Greifen. Wir standen stumm vor Schrecken und Erstaunen, denn nie hatten wir für möglich gehalten, an einem solch wüsten Ort ein solch göttliches Wesen zu erblicken.«

—aus den Aufzeichnungen einer Kartographierungsmission durch das Orkland; 997 BF

Aus den Erinnerungen der Tairach-Schamanen geht hervor, dass geflügelte Sendboten des Praios vor etwa 4.000 Jahren im Orkland erschienen und die Orks aus jenem Gebiet vertrieben, das heute *Greifengras* genannt wird. Unter den Menschen war lange Zeit kaum etwas von der Anwesenheit der Greifen an diesem Ort bekannt. Als ein paar Legenden, hervorgegangen aus den Erzählungen einsamer Fallensteller und Jäger, von den Ehrfurcht gebietenden Wesen berichteten, wagten praiosfromme Pilger die gefährliche Reise in die Wildnis, um die Nähe der Götterboten zu suchen um mit den derischen Abgesandten zu sprechen – während man sich für ein *Orakel* und damit ein direktes Wort des Sonnenfürsten an das viel leichter zu erreichende Praios-Orakel auf der Zyklopeninsel Balträa wendet.

Bisweilen finden sich unerschrockene Glücksritter ein, die bisher vergeblich versuchten, den Greifen ihre Geheimnisse zu entreißen. Vereinzelte Berichte über Reisen in das Greifengras finden sich in den Stadtchroniken von Lowangen oder in der Halle der Weisheit zu Kuslik. So wird von *Janek Brombacher*, einem Kaufmann aus dem Svellttal, berichtet, der vor über fünfhundert Jahren von Orks verschleppt wurde und sich auf der Flucht in das Greifengras verirrte, wo er mehrere Monate unter dem Schutz der Greifen lebte. Eine Chronik aus Gareth erzählt von einem jungen Praiosnovizen mit Namen *Praioshilf*, der zur Zeit der Magierkriege gen Norden aufbrach, um den Rat der Greifen zu suchen. Das Pergament der folgenden Seiten, die über seinen Verbleib erzählen sollten, ist den Mäusen zum Opfer gefallen, sodass der Ausgang seiner Mission im Dunkeln liegt.

Bekannter ist eine Expedition, die die Hesindekirche zu Kuslik im Jahre 845 BF in das Orkland schickte, um den Gerüchten über die dort lebenden Greife auf den Grund zu gehen. Die Gruppe unter der Leitung der *Magisterin Rolande* von Kuslik galt schon als verschollen, bis man zwei Jahre später am Rande des Orklands einen Pferdeknecht aufgriff, der davon berichtete, dass man das Greifengras erreicht habe, auf dem Rückweg aber von Orks überfallen und verschleppt worden sei. Er selbst konnte aus der Sklaverei fliehen, doch er wusste weder etwas über den Verbleib der Expeditionsteilnehmer noch über deren Niederschriften zu sagen. Größere Verbreitung auch über gelehrte Kreise hinaus fanden die Berichte über die Begegnungen mit den Greifen, als wagemutige Abenteurer im Jahr 997 BF das Greifengras erreichten (siehe das vergriffene Abenteuer **Der Purpurturm**). Im Boron 1026 BF mussten sich die Greifen einem Angriff des Aikar Brazoragh stellen, der nur mit letzter Kraft und der Hilfe einiger tapferer Helden abgewehrt werden konnte (nachzuspielen im Abenteuer **Das Vergessene Volk**). Seither weiß man, dass die Anwesenheit der Greifen mit der Wacht uralter Geheimnisse verbunden ist, die sie vor dem Zugriff der Orks schützen (166 B).

Meist sind zwei bis drei Greifen im Greifengras anzutreffen, die Wanderern den Zugang verweigern und sie zur Umkehr zwingen. Dabei verlassen sich die Greifen zunächst auf ihre beeindruckende Erscheinung, wenn sie sich aus den Lüften zu den Sterblichen hinabschwingen und das Sonnenlicht ihr flammenfarbenes Gefieder durchflutet. Allein ihr Anblick löst bei den meisten Besuchern Ehrfurcht und Demut aus, sodass der Befehl zur Umkehr häufig ausreicht. In den wenigen Fällen, in denen menschliche oder orkische Eindringlinge dennoch nicht aufgeben und versuchen, die Greifen zu überlisten oder gar zu töten, ahnden diese den Frevel schonungslos und lassen nicht ab, ehe der Angreifer tot oder zu einem ihrer Diener geworden ist. Die Beweggründe, warum die Greifen den einen Angreifer töten und den anderen nur verwandeln, sind für Sterbliche nur schwerlich nachzuvollziehen – vielleicht unterliegen sie einer höheren Gesetzmäßigkeit…

Geflügelte Löwen

Zahlreiche geflügelte Löwen bilden das Gefolge der Greifen des Greifengrases. Dabei handelt es sich um Menschen oder Orks, die von den Greifen verwandelt wurden. Die Verwandlung erfolgt nach dem siebten – meist nicht mit voller Wucht geführten – Streich, den die Greifen erfolgreich schlagen. Das Opfer verliert seine Gestalt und all seine Erinnerung und dient den Greifen fortan bedingungslos – die ewige Wacht als praiosgefällige Strafe für den Frevel, sich den Worten eines alveranischen Sendboten widersetzt zu haben.

Die geflügelten Löwen sind ebenso wie die Greifen nahezu immun gegen Magie und Wunderwirkungen. Da sie ihre Sprache verloren haben, sind sie lediglich in der Lage, kurze Gedankenbilder zu senden, die fast immer eine Warnung an Eindringlinge enthalten, sich dem Greifengras fernzuhalten.

In seltenen Fällen gewähren die Greifen eine Rückverwandlung. Diese ist jedoch stets mit ehrlicher Reue – und freiwilligem Dienst im Namen Praios' – verbunden und bietet Ansätze für Abenteuer im Auftrag des Götterfürsten.

Wichtige Greifen

Die Wacht im Orkland wird von vielen verschiedenen Greifen wahrgenommen. So hält sich der Heerführer der Greifen selbst, der löwenhäuptige **Garafan**, bisweilen im Greifengras auf, auch wenn ihn seine Pflichten oft fort führen. Wenn er in der Ferne weilt, mag es dennoch sein, das seine Sorge um die Wacht im Greifengras Sterbliche als Sendboten beruft.

Gelegentlich soll auch **Orungan** anzutreffen sein, der der Legende nach Horas auf seinem Rücken trug. Allerdings hat bislang kein menschlicher Besucher diesen hohen alveranischen Greifen zu Gesicht bekommen.

Dagegen lebt **Aurartan** ständig im Orkland und ist oft derjenige, der Eindringlingen zunächst entgegentritt. Der Greif befehligt auf Geheiß Garafans die Wacht und führt sie gewissenhaft aus. Wie alle Greifen begegnet Aurartan den Sterblichen stolz und hochmütig und ist nicht bereit, sich auf Verhandlungen einzulassen, wenn er einmal den Durchgang verwehrt hat. Jedoch lässt er sich überzeugen, im Notfall Hilfe im Kampf gegen die Orks anzunehmen, zumal er schon einmal bei einem Angriff des Aikar Brazoragh erfahren musste, wie wenig die Greifen gegen die geballten Kräfte des Aikars auszurichten vermögen.

Legenden zufolge zählte auch **Scraan** zu den Greifen des Orklands (siehe das Abenteuer und den Roman **Jahr des Greifen**). Weitere Greifen, die Aurartan bei seiner Wacht unterstützen, sind unter anderem **Helioran mit dem flammenden Fell**, **Valaran der Aufrechte** und **Belforan der Sanftmütige**.

Greifen im Spiel

Die Begegnung mit den Greifen sollte für die Helden ein besonderes, einmaliges Erlebnis sein. Stellen Sie daher die Reise ins Greifengras nach Möglichkeit ins Zentrum eines Abenteuers und gestalten Sie die Begegnung mit den göttlichen Sendboten so, dass die Helden sie nicht so schnell wieder vergessen werden. Achten Sie bei der Darstellung der Greifen darauf, dass diese tatsächlich als Sendboten des Praios' erscheinen. Seien Sie daher sparsam mit den alveranischen Greifen und gestatten Sie diesen stets einen beeindruckenden Auftritt, der den Helden Ehrfurcht einflößen sollte (für 'kleinere' Begegnungen stehen immer noch die geflügelten Löwen zur Verfügung).

Greifen sind Abgesandte des Praios und dementsprechend verhalten sie sich auch: Kein Greif würde mit einem Helden verhandeln oder kleinlich über einen Preis streiten. Sie sind stolz und unnahbar und mögen auf die Helden zunächst hochmütig wirken. Greifen wahren die Ordnung, greifen aber auch unerbittlich durch, wenn diese verletzt wird. Allerdings sind sie sich ihrer Grenzen durchaus bewusst und daher bereit, eher Hilfe anzunehmen als heldenmütig zu fallen und dabei aber bei ihrer Aufgabe zu versagen. Ihre Hilfegesuche stellen sie vorrangig an aufrechte, ehrliche Helden, bei denen sie den Eindruck gewonnen haben, dass diese die zwölfgöttliche Ordnung bereitwillig verteidigen. Helden, die bereits ihre Fähigkeiten unter Beweis gestellt haben, suchen sie notfalls auch außerhalb des Orklands auf.

Eine weitere Funktion können die Greifen auch als Gesandte Praios' einnehmen. Bereits Hilberian Praiofold III. reiste 1013 BF in den Norden, um den Kontakt mit Praios' Sendboten zu suchen. Wie er können die Helden selbst ein Wort aus der Greifen Mund erhoffen oder einen Pilger durch die raue Wildnis begleiten. Es sollte immer einen gewichtigen Grund geben, warum man ausgerechnet die Greifen aufsucht – vielleicht, um mit einem leibhaftigen Alveraniar zu

sprechen oder ein schwarzmagisches Artefakt dort in Sicherheit zu bringen? Vor allem sinnsuchende Pilger zieht es im Rahmen der Quanionsqueste (**WdG 312**) ins Orkland, um bei den Greifen Antworten zu finden.

Als direkte Sendboten des Praios' sind sie zudem in der Lage, Dinge zu tun, die einem gewöhnlichen Geweihten verschlossen bleiben. So könnte man sie aufsuchen, um einen Fluch zu bannen oder einen Frevel zu sühnen. Zeugnisse dankbarer Pilger sind goldene Opfergegenstände, die im Greifengras umherliegen – willkommene Beute für Diebe, die sich nicht um göttlichen Zorn scheren.

Neben den oben bereits angesprochenen Einsatzmöglichkeiten der geflügelten Löwen als Abenteueraufhänger bieten sich vor allem die uralten Geheimnisse an, die Helden ins Orkland zu locken. Dabei haben Sie freie Hand, welche weiteren Artefakte oder Schriften im Greifengras verborgen sind. Die Helden können einen Gelehrten begleiten, der eine Schrift erbitten will, oder selbst nach einem (eher unbedeutenden) Artefakt oder einer Opfergabe suchen. Diese würden die Greifen sogar herausgeben, da das Anliegen der Helden praiosgefällig erscheint, doch gilt es erst, die Gesinnung der Helden auf die Probe zu stellen. Ebenso können die Greifen die Helden beauftragen, eine entwendete Opfergabe wiederzubeschaffen und den Frevler zu strafen. Seien Sie allerdings sehr sparsam mit diesen Abenteueransätzen: Alveranische Wächter, denen alle zwei Monde etwas abhanden kommt, wirken eher lächerlich.

Zu guter Letzt gibt es immer noch die Orks, die zwar große Achtung vor den Greifen haben, sich aber im Zweifelsfall nicht scheuen, diese auch anzugreifen, wenn es dem Aikar Brazoragh notwendig erscheint.

Grolme

Gebiet: vor allem: Garetien (2.000), Orkland, Svellttal (zusammen ca. 1.500), Finsterkamm, Sichelgebirge, Nebelauen, Beilunker Berge, Trollzacken, Regengebirge, Windhag. Reisend in ganz Aventurien
Anzahl: über 10.000
Sozialstruktur: Dorfgemeinschaften von je einigen Dutzend Familien unter Führung eines Obersten. Häufig Patriarchat, allerdings hängt gesellschaftlicher Status vor allem an kommerziellem Erfolg
Religion: Kaum religiös geprägter Geisterglaube
Magie: Allgemeine Magiebegabung, Grolmenmagie wird durch gemeinsames Zaubern in der Wirkung verstärkt
Bedeutende Angehörige: G'Noskpel (Häuptling der Orklandgrolme), Paraxai (König der Sichelgrolme), Prakmak (König der Beilunker Feilscher)
Bedeutsame Örtlichkeiten: Tal des Snjerd (Siedlungsort der Waldgrolme, war 777 Jahre lang in ein Bild gebannt), Hallen von Angrolmûr, versiegelte Hallen von Lolgrolmosch (jeweils Phecanowald, in Zwergenhand), Corumbra (versiegelte Goldstadt im Amboss, untotes Grolmenvolk)
Auftreten: Skrupellose und profitgierige Händler mit begehrten und exotischen Waren. Oftmals Sklavenhalter, Ausbeuter und Erpresser
Volkes Stimme: "Mit jedermann kannst Du Geschäfte machen, nur nicht mit einem Feilscher."

»Als alles vorbei war und der Rauch und der niederhöllische Gestank auf dem Schlachtfeld langsam verwehte, als man die Schreie und das Stöhnen der Verletzten wieder dumpf durch den beißenden Qualm hören konnte, da kamen die Feilscher. Ich konnte mich kaum bewegen, kaum sprechen, als einer von ihnen mich fand. Alle Kraft hatte mich verlassen, und ich spürte, wie in mir das kalte, tödliche Gift des Dämons wütete, meinen Leib von innen auffraß und bald nach meiner Seele gieren würde. Der Grolm besah mich interessiert, wie man einen Tonkrug auf dem Markt von allen Seiten auf Risse und Sprünge prüft und seinen Wert in Kreuzern misst. Er zupfte an meinem zerrissenen Gewand, besah sich alles, was ich noch am Leibe hatte, dann holte er eine Flasche mit giftig-grüner Flüssigkeit hervor. "Du kannst leben, Menschlein", plapperte er fröhlich. "Dieser Trank heilt deine hässlichen Wunden, und um alles andere da drin", er schüttelte gespielt bedauernd den Kopf und klopfte mir auf die giftgeschwärzte Brust, "brauchst Du dir auch keine Sorgen mehr zu machen. So ein einmaliger Wundertrank hat natürlich seinen Preis ..."

Gute Götter, ich lag im Sterben, die Niederhöllen griffen schon nach mir, und diese Plage, dieser Erzdämon wusste nichts Besseres zu tun als zu schachern, hielt mir vor, andere Sterbende hätten gewiss ebenfalls Bedarf an seinem Tonikum und würden vielleicht mehr dafür bieten, als ich es könnte! Oh, wie ich ihn dafür hasse. Und mich selbst, denn natürlich gab ich ihm alles, was ich hatte, versprach ihm noch mehr, hätte alles gegeben für einen kleinen Schluck seiner phexverfluchten Höllenmedizin! Wenig später aber hörte ich, der ich mir eben mein Weiterleben erkauft hatte, wie er einem Kameraden meinen viel zu hohen Preis zur Verhandlungsbasis machte ... und wie er ihn sterben ließ, als der arme Hund nicht zahlen konnte!«
—Bericht eines Überlebenden der Dritten Dämonenschlacht, neuzeitlich

Grolme sind ein zwergenhaftes Volk, das auf die myranischen *G'Rolmur* (**Myranor 101f.**) zurückgeht. Seit ihrer Ankunft auf dem Kontinent sind sie als Sammler und Händler zweifelhaften Rufs in ganz Aventurien zu finden, ziehen es auf Grund der ihnen meist entgegenschlagenden Feindseligkeit aber vor, ihre versteckten, teils unterirdischen Dörfer weit abseits der Ansiedlungen anderer Völker zu errichten. Teils aufsehenerregende Spuren früherer Besiedelung durch G'Rolmur und Grolme finden sich im Horasreich (siehe **Kar Domadrosch** und **Hinter dem Thron**), und man erzählt sogar von Grolmen in den riesländischen Nebelauen.

Die Grolme sind selten gern gesehene Gäste, und es gibt sogar Orte, zu denen ihnen der Zutritt vehement verwehrt wird. Mancherorts dagegen haben sie offene oder geheime Verträge mit den örtlichen Machthabern geschlossen, die ihre rechtliche Stellung klären und ihnen zumindest ein gewisses Maß an Sicherheit, bisweilen sogar geradezu skandalöse Sonderrechte gegenüber anderen Händlern einräumen, über die es dann immer wieder zu Konflikten mit Gilden und Monopolisten kommt.

'Altkinder' und 'Wasserköpfe'

Grolme erreichen eine Körpergröße von nur etwa einem Schritt, wobei ihre Köpfe mit den oft runzligen Gesichtern zu groß für den Rest des Körpers scheinen. Dies und ihre ansonsten kindlichen Proportionen haben ihnen die Namen 'Altkinder' und 'Wasserköpfe' eingebracht. Ihre offenbar angeborene Geschäftstüchtigkeit und Habgier schlägt sich dagegen in ebenso abschätzigen Bezeichnungen wie 'Feilscher' oder 'Zehnteler' nieder.

Grolme werden nur etwa 30 Jahre alt, bereits als Fünfjährige sind sie jedoch in der Lage, Verhandlungspartner zur Verzweiflung zu bringen oder einem Praioten sein eigenes Sonnenzepter zu verkaufen. Ebenso kurz wie ihre Kindheit ist das Greisenalter der Grolme, sodass sie die meiste Zeit ihres Lebens geistig und körperlich agil sind. Allerdings können sie auf Grund ihrer niedrigen Lebenserwartung trotz großer natürlicher Begabungen und schneller Auffassungsgabe nur auf wenig Lebenserfahrung zurückgreifen. Den meisten Grolmen scheint eine gewisse innere Unruhe gemein. Stets wirken sie, als hätten sie noch etwas Wichtiges zu erledigen, und auch beim Feilschen weisen sie gern darauf hin, nicht ewig Zeit zu haben (etwa, indem sie den Preis ihrer Waren zusätzlich nach der Zeit bemessen, die der Handel beansprucht).

Haut- und Haarfarben der Grolme variieren stark, von Leichenblässe und durchscheinend weißen Haaren bis zu jeweils dunklen Brauntönen. Beide Geschlechter weisen nur wenig Körperbehaarung auf. Ihre Kleidung variiert von Volk zu Volk und dabei jeweils nach Beruf, Vermögen und zur Verfügung stehenden Stoffen.

Die Grolme in den Augen Anderer

»Des Zwergen Feind sind Wühlschrat und Grolm. Der erste frisst den Stein, der zweite das Gold.«
—Sprichwort

»Umbringen hätte ich ihn können, den Wurm! Ihm sein selbstgefälliges Feilschergrinsen in den Hals prügeln, ihm den dicken Kopf abreißen, so was in der Art! Aber dann habe ich mich erinnert, dass diese habgierigen Mistkerle alles, was sie besitzen, verfluchen, dass es ja keiner bekommt, dem sie's nicht teuer verkaufen. Einem Grolm die Prügel zu geben, die er verdient, fällt immer auf dich zurück, sagen die Leute. Armut. Krankheit. Gift, das nur sie selber heilen können. Da hat er seinen Dukaten halt gekriegt, verdammt...«
—Aberglaube, der den Grolmen bis heute oft genug ihre Ware und ihre Haut rettet (und daher gezielt geschürt wird)

Grolmen schlägt fast überall in Aventurien eine Mischung aus berechtigtem Argwohn, Vorurteilen, Hass und Aberglauben entgegen, wobei erstere auf Geiz und Habsucht zielen, letzterer sich vor allem auf die Herkunft des Volkes bezieht. Der *Almanach des Volksglaubens* (**ZBA 104**) und der Band *Was glaubt das Volk?* (**Dämonenkrone 106f.**) rücken sie in die verwandtschaftliche Nähe zu Kobolden. Manche Menschen halten Grolme für von Kobolden entführte und aufgezogene Zwerge, für eine geldgierige und schwarzhumorige Variante der ebenfalls nicht besonders angesehenen Schelme. Die Angroschim selbst kennen Sagen, nach denen die Grolme missglückte Werkstücke Angroschs oder gar von diesem verfluchte Zwerge seien, die ihre gottgegebene Wacht über die Schätze der Erde nicht erfüllt hatten.
Die Phex-Kirche ist uneins in der Frage, ob die Feilscher eine weltliche Herausforderung des Händlergottes an seine Diener sind oder den schmalen Grat zur dämonischen Habgier überschritten haben. Auch unter Zauberkundigen wird mitunter gemutmaßt, die Grolme seien mindere Diener Tasfarelels, wofür die bevorzugte Gestalt des Dämons *Haqoum* (**WdZ 213**) als gehörnter Grolm als Indiz genommen wird. Vermutlich liegen hier Ursache und Wirkung aber genau anders herum. Die allgemein schlechte Meinung über Grolme schlägt sich sogar im Namen des *Grolmenpilzes* (**ZBA 221**) nieder. Jener gleicht nicht nur in seiner Form der Silhouette eines Feilschers, auch der bittere Geschmack, so der Volksmund, erinnere an den Handel mit einem.
Trotz dieser vielen Vorbehalte gegen das kleine Volk schätzt man die Qualität ihrer Waren ebenso sehr wie den Umstand, dass Grolme auch die schwierigsten Dinge und unzugänglichsten Waren 'organisieren' können.

Lebensumstände

Grolmensippen leben für gewöhnlich im Patriarchat. Die Grolmenfrauen verbergen sich meist vor Fremden und haben im täglichen Leben nur geringen Einfluss. Da jedoch das Ansehen eines Zehntelers vor allem von Erfolg und Gewinn abhängt, kann sich eine gewitzte Grolmin durchaus die Aufmerksamkeit des Sippenchefs verdienen und eigene Profite unter seiner Aufsicht erwirtschaften (etwa G'Noskpels 'Sonderbeauftragte für Menschenbedarf' Norpel; Seite 156). In höheren Positionen findet man Grolmenfrauen selten, zuweilen aber als heimliche Strippenzieherinnen hinter erfolgreichen männlichen Feilschern.

Schläue, Witz und Verhandlungsgeschick sind die Tugenden der Grolme und neben einer gewissen Hartnäckigkeit auch der beste Weg, ihnen zu begegnen. Den direkten Kampf meiden sie nach Möglichkeit. Werden sie in ein Gefecht gezwungen, bedienen sie sich ihrer Zauberkräfte oder Fernkampfwaffen wie Armbrüsten und Schleudern (die wiederum mit Objektmagie belegt werden können).

Handel und Besitz
»Aber natürlich kann ich Euch dieses erstklassige Kletterseil in Raten verkaufen, wenn Ihr gerade knapp bei Kasse seid. In wie vielen Stücken darf ich es Euch überlassen?«
»Soso, das ist also alles, was Ihr habt? Macht mir nichts vor, ich kann das Gold in Eurer Tasche riechen. Der Preis hat sich soeben um den zehnten Teil erhöht.«
»Natürlich kann man durch den Sumpf reisen, ohne sich mit dieser Paste zu schützen. Der letzte, der das versucht hat, kam sogar ungefähr bis zur Mitte, dann hat ihn etwas verflixt Giftiges gestochen. Da fällt mir ein, Gegengifte könnte ich auch zu einem angemessenen Preis an Euch abtreten. Doppelt hält besser, nicht wahr?«
—aus grolmischen Verhandlungsgesprächen

Der gewinnbringende Handel ist die größte Leidenschaft der Feilscher. Ein guter Handel besteht für sie darin, dass der Stärkere – nach Möglichkeit natürlich sie selbst – die Bedingungen des Handels diktiert und der Schwächere (also etwa der auf den Handel dringender Angewiesene) diese strikt einhält. Um der starke Partner eines Geschäftsabschlusses zu sein, ist Grolmen so ziemlich jedes Mittel recht: Feilschen, Erpressung, Verschleierung, Sabotage, Magieeinsatz – es ist das Ergebnis, das zählt, solange es den Aufwand rechtfertigt. Für Grolme ist schlichtweg alles (ver)käuflich, von der Zeit, die der Häuptling für ein Gespräch zu erübrigen bereit ist, bis hin zu versklavten Orks, Affenmenschen, Zwergen oder Menschen, die den Grolmen in die Hände gefallen sind.
Die Feilscher scheinen stets zu wissen, was ihrem Gegenüber fehlt oder teuer ist, und 'zufällig' haben sie diese Dinge alsbald zur Hand (oder in magisch verschlossenen und unsichtbar gemachten Truhen, die nach erfolgreichem Handel zugänglich gemacht werden). Umsonst ist jedoch nichts von ihnen zu haben, im Gegenteil kennen sie neben dem Preis ihrer Waren noch eine Vielzahl von Gebühren, Abgaben, Entschädigungen und Zusatzaufwendungen, die den Weg zu einem erfolgreichen Handel pflastern können. Die Preisvorstellungen der Grolme müssen sich nicht zwangsläufig auf klingende Münze beziehen, sind in der Regel jedoch hoch und weder von Mitleid noch sonstigen ethischen Bedenken getrübt. Je dringender etwas benötigt wird, desto mehr steigt der Preis, den die Grolme verlangen, und sie gewähren nur selten (und dann natürlich gegen eine weitere Gebühr) Kredit.

Leben ist Handeln

Verhandlungen und Feilscherei reichen bis tief in die alltäglichsten Vorgänge der Grolmengesellschaften. Selbst unter nahen Blutsverwandten, Eltern und Kindern oder Ehepartnern regelt ein facettenreiches System von gegenseitigen Verpflichtungen, Dienstleistungen und Aufwendungen den Umgang miteinander. Diese alltäglichen Geschäfte entscheiden mit über den Status des Einzelnen in der Dorfgemeinschaft, beginnen bereits im frühen Kindesalter und werden entsprechend ernst genommen. Gleichzeitig ist den Grolmen durchaus bewusst, dass sie auf ihre Gemeinschaft angewiesen sind, wenn sie vor anderen Völkern bestehen wollen. Nach außen treten sie daher überraschend geschlossen auf, und nur der abgefeimteste Feilscher würde seine eigenen Leute bei Verhandlungen mit anderen Wesen übervorteilen oder verschachern, da er letztlich damit seine eigene Position schwächen würde.

Handwerk

Grolme versehen eine Vielzahl von Handwerken und Berufen, wobei Händler und Alchimisten die angesehensten Tätigkeiten ausüben. Man wird nach der Nützlichkeit, der Exklusivität und dem Ertrag der Beschäftigung sowie dem Erfolg darin beurteilt, wobei diese Bewertungen ebenso ausgehandelt werden können wie scheinbar alles im Leben der Grolme. Das Ansehen eines grolmischen Imkers etwa steigt rapide, wenn ein Alchimist Honig als Zutat in einem Elixier benötigt oder der Handelswert von nachgemachtem bornischen Meskinnes erkannt wird. Grolmische Heiltränke und andere Alchimika gelten kontinentweit als hochpotent und sind sehr begehrt.

Körperlich anstrengende und wenig geachtete Arbeiten (etwa auf den Feldern und in den Gärten) werden meist von Sklaven versehen. Auch besonders langwierige Arbeiten sind nicht sehr beliebt, denn viele der kurzlebigen Grolme scheinen von der Furcht beseelt, ihr Leben mit wenig ertragreichen Dingen und schlimmstenfalls zeitraubenden Fehlschlägen zu vergeuden. In Tobrien und Darpatien erzählt man sich, dass sogar die eigenen Kinder den Grolmen so lästig seien, dass sie ihre Aufzucht Sklaven überließen, doch darf bezweifelt werden, dass solcherart erzogene Grolme angesichts der überaus kurzen Kindheit und Lehrzeit die Fertigkeiten ihres Volkes in ausreichendem Maße lernen würden.

Da die Grolme keine eigene Schrift (mehr?) kennen, müssen alle Erkenntnisse und Methoden mündlich weitergegeben werden. Auch hier hilft das geistige Konstrukt der *Pakatai* (siehe **Götter und Geister**, rechts) bei der Memorierung und Tradierung von Arbeitsabläufen. Das mechanische Wissen ihrer G'Rolmur-Vorfahren beispielsweise ging den Grolmen ohne entsprechende Aufzeichnungen allerdings mit der Zeit weitgehend verloren.

Magie

Nahezu alle Grolme werden mit magischer Begabung geboren, und wer bis zum fünften Lebensjahr keinerlei Anzeichen von nutzbarer Zauberkraft gezeigt hat, wird für gewöhnlich sogar mitleidlos aus dem Volk ausgestoßen. Schon die Kinder der Grolme lernen, mit ihren Verwandten einen magischen Bund zu schließen, dessen Macht mit jedem einzelnen Teilnehmer anwächst. Sie müssen einander nur bei den Händen fassen, um ohne weiteres Zutun ihre jeweiligen Zauberkräfte (mehr noch als beim bekannten UNITATIO) zu bündeln und zu verstärken. Diese Potenzierung magischer Kräfte ist die wirksamste Verteidigung der Grolme, daher kommt der Magiebegabung auch eine so große Rolle zu. Abgesehen von dieser gewissermaßen 'natürlichen' Zauberhandlung, die selbst durch Antimagie nur schwer zu unterbinden ist, sind Grolme Voll- und Spruchzauberer mit eigener Tradition und Repräsentation. Sie müssen innerhalb ihrer Gemeinschaft lernen, ihre Zauber richtig zu gebrauchen, und ihre Kräfte wachsen mit zunehmendem Alter und durch Übung.

Grolme sind im Allgemeinen bewandert in der Objektmagie, der variantenreichen und spontanen Beeinflussung unbelebter Gegenstände. Sie können etwa Temperatur, Gewicht oder Gestalt von Dingen ändern, und etliche Feilscher besitzen ein geradezu magisches Auge (oder eine Nase) für Edelmetalle und Wertgegenstände, eine Form elementarer oder objektgebundener Hellsicht. Für viele Grolme endet hier schon die Zauberkunst. Wollen sie ihre Sprüche auf Lebewesen (sich selbst oder andere) wirken, müssen sie sie meist durch Artefakte und Zaubertränke zum Einsatz bringen. Während aber die *niedere Alchimie* als Handwerk weit verbreitet ist, verstehen sich nur wenige Feilscher auf die *hohe Alchimie*, die Herstellung magischer Artefakte. Diese Spezialisten stellen vor allem Trankartefakte und aufgewertete Gebrauchsgegenstände her, etwa magisch beheizte Mäntel und Decken, kühlende Wasserschläuche, selbst haftende Kletterhaken oder unsichtbare, vor Dieben gefeite Geldbeutel.

Nur einige Sippen der Grolme haben Kenntnisse in der Beeinflussung des lebendigen Geistes durch Beherrschungs- oder Illusionsmagie (die Grolme des Orklands und Weidens etwa kennen keinerlei Formeln aus diesen Gebieten der Zauberei, während andere Sippen sie durchaus auch zu Geschäftsabschlüssen nutzen). In Glorania weiß man von Grolmen in den Diensten der eisigen Heptarchin, die mittels ihrer Zauberkraft Riesenalken zu gefügigen Reittieren abrichten können.

Götter und Geister

Die Grolme verehren keine Götter, und nichts ist ihnen heilig. Götter sind ihnen zu unsichere Geschäftspartner, deren Ziele und Bedürfnisse man nicht verstehen kann. Allerdings ist in ihrer Vorstellung die ganze Welt von Geistern, den *Pakatai*, durchdrungen, mit denen sich ihrer Ansicht nach wie mit anderen Wesen verhandeln lässt. Handwerkliche Bräuche, Durchbrüche in der Alchimie oder Bewirtschaftungsmethoden, die sich als nützlich erwiesen haben (und durchaus reale Hintergründe besitzen mögen), erklären sich die Grolme durch gelungene Verhandlungen mit den Pakatai. Dieser Geisterglaube ist letztlich rein pragmatisch. Wie bei allen Geschäften versuchen die Grolme, dabei den größten Nutzen für sich herauszuschlagen. Unzuverlässige oder vertragsbrüchige Pakatai werden verwarnt und zu Entschädigungen aufgefordert (nicht erfolgreiche Methoden entsprechend aufgegeben oder modifiziert, Rohstoffquellen rücksichtslos ausgebeutet, und so fort).

Ähnliches erwarten die Feilscher auch von den Religionen anderer Völker – und wenn sie merken, dass die Dinge anders liegen, versuchen sie, diese vermeintliche Schwäche ihrer Geschäftspartner irgendwie für sich zu nutzen: Religiöse Vorstellungen können so viele Dinge teuer und kostbar machen, die den Grolmen selbst nichts bedeuten: So kann man orkischen Rikai-Priestern sogar alchimische Abfallprodukte verkaufen, deren hochgiftige Dämpfe zufällig interessante Rauschträume erzeugen. Und wer würde einem Hesinde-Geweihten ausreden wollen, eine alte, kaputte Statue oder ein zerfleddertes, von Ratten angefressenes Buch aus einem längst verfallenen Tempel erwerben zu wollen? (Un-)Heiligtümer und Reliquien gelten den Grolmen nur soviel, wie andere dafür zu zahlen bereit sind, der Schmuggel von zwölfgöttlichen Talismanen aus den Schwarzen Landen etwa wäre für sie nur einträgliche Hehlerei, nicht der Schöpfung dienliche Queste.

Dämonen

Etwas differenzierter als die Götter betrachten manche Grolmensippen, die von der Siebten Sphäre Kenntnis erhalten haben, die Dämonen. Anders als die Götter scheinen jene sowohl Verhandlungen als auch magischer Beeinflussung zugänglich zu sein. Einige Feilscher haben, da ihnen herkömmliche Beschwörungsrituale unbekannt sind, experimentelle Pakte mit Agrimoth, Tasfarelel oder Lolgramoth geschlossen, um Artefakte aufzuwerten, ihren Aktionsradius als Händler auszudehnen oder Informationen einzuholen. Vielleicht hat auch der Aberglaube, dass schreckliche Flüche jene treffen, die einen Grolm betrügen, berauben oder erschlagen, hier seine wahren Wurzeln. Meist hat es sich jedoch herausgestellt, dass der Preis solcher Pakte den Nutzen überstieg, und Wege der Schadensbegrenzung mussten gefunden werden.

Ansonsten stehen die Grolme Dämonen wie Göttern (und ihren jeweiligen Dienern) neutral gegenüber. Als Händler sind sie unparteiisch, und so unterstützen die Feilscher jeden zahlungskräftigen Kunden mit ihren Waren und Dienstleistungen.

Sprache und Namen

»Klck Taxár lollt Dkaat schil'k taxutar. Jal plok'tepell isùx, pull tlok Taxár aasa? [in etwa: Die Fremden haben das Audienzgeld ohne Murren bezahlt. Wenn das so ist, sollen wir uns rasch noch eine weitere Steuer ausdenken?]«

—Geflüster, gehört in Gh'Orrgelmur

Das schriftlose Grolmische kennt eine Vielzahl von Schnalzlauten und ist in Wortschatz und Grammatik verhältnismäßig komplex. Unter Nicht-Grolmen ist diese Sprache fast gänzlich unerforscht, und da die Grolme das für einen großen Vorteil in Verhandlungen halten, wird sich das wohl auch so bald nicht ändern. Jene Feilscher hingegen, die mit anderen Völkern Umgang pflegen, beherrschen neben ihrer eigenen Sprache auch die ihrer Nachbarn, selten auch die dazu passende Schrift, wenn sie dies für den Handel als nützlich erachten.
Grolme tragen für gewöhnlich keine Nach- oder Elternnamen. Untergebene nennen den Namen ihres Auftraggebers oder Sippenchefs vor ihrem eigenen, wenn sie sich vorstellen, beispielweise "G'Noks Handelsvertreter Nrugch" oder "Nurgls Sonderbeauftragter Doglag". Wer sich gleich mit dem eigenen Namen vorstellt, ohne den eines anderen Grolms voranzustellen, ist also in der Regel selbst wichtig und hat seinerseits Gefolgsleute (oder will zumindest diesen Eindruck erwecken).
Weibliche Namen: G'Djak, Gax, Fran'G, G'Lek, Mogl, Müng, Neakx, Norpel, Nok'g, Pakel, Pitla, Ring'Gx, Ropaxl, Tlik, Thaokg, Tglaix, Weangx, Xil, Yungk Zlaklel
Männliche Namen: Bahte'g, Bohkg, Chonk, D'mahg, Djiank, E'Rrong, G'Noskpel, G'Wang, Kyatak, Lk'Tpel, Luak, Luyx, Mukg, Nak'Kelock, Nuok, G'Olek, Paraxai, Peek, Prak, Prakmak, Quok, Rik, Röang, Spog, Tak, Tbong, Truok, Tug, Tuwog, Xarkel, Yenx, Yook

Völker und Sippen

Einzeln und in kleinen Gruppen kann man Grolmen fast überall begegnen. Da ihre heimatlichen Siedlungen für gewöhnlich jedoch abgeschieden und in weiter Entfernung zueinander liegen, kann man einige voneinander unabhängige (und oft nicht einmal umeinander wissende) Grolmenkulturen unterscheiden, die sich in ihrer Lebensweise, ihren Traditionen und ihren magischen Fertigkeiten teils beträchtlich unterscheiden.

Orklandgrolme

Die Orklandgrolme leben in ihrer Stadt Gh'Orrgelmur in den Ogerzähnen, wo sie eine Goldmine betreiben (Seite 48ff.). Interessanterweise finden sich hier mit einem alten Hesinde-Tempel und einer Ruine aus purpurrotem Gestein auch Spuren menschlicher Besiedlung, welche die Grolme jedoch beide nicht instand halten. Das Tal, von dem aus die Eingänge in die Höhlenstadt der Grolme erreicht werden können, wird von einer imposanten Wehrmauer abgeriegelt.
Der allmählich alternde, aber bislang unangefochten herrschende Häuptling G'Noskpel regiert selbstverliebt, feist und goldbehangen über ein kleines Reich aus Feilschern und orkischen Feldsklaven, die hochtrabend "Vasallen" genannt werden. Obwohl sein Volk, bestehend aus 85 Familien, selbst keine geistbeeinflussenden Zauber beherrscht, existiert in Gh'Orrgelmur ein von Menschenhand erbautes magisches Tor, das mit einem starken Freundschaftszauber versehen ist und der Sicherheit des Höhlenreiches gute Dienste leistet. Wer es durchschreitet, ist, solange der Zauber wirkt, nicht zu aggressiven Handlungen gegen die Feilscher in der Lage.
Die Orklandgrolme handeln durch Abgesandte mit Orks und Svelltländern gleichermaßen und tauschen beispielsweise ihr Gold gegen Metallwaren, gewebte Stoffe und allgemein im Gebirge fehlende Rohstoffe. Ihre Überlieferungen in der Alchimie sind für Grolmenverhältnisse eher durchschnittlich ausgeprägt und konzentrieren sich vor allem auf die Herstellung von Medizin.
Mit den Roten Zwergen (Seite 147) verbindet die Grolme eine erbitterte Fehde um das Gold der Mine, und auch Wühlschrate und Höhlenoger bedrohen zuweilen den Frieden Gh'Orrgelmurs. G'Noskpel unterhält daher eine stehende Truppe grolmischer Armbrustschützen und nimmt auch gern die Dienste von waffenkundigen Reisenden in Anspruch, sollte sich jemand auf der Suche nach dem Purpurturm, dem Orkenhort, der Binge Umrazim oder anderen Mysterien zu den Orkland-Grolmen verirren.
Obwohl die Orklandgrolme bereits seit mehreren Generationen orkische Sklaven halten, sind sie bislang noch nicht ernsthaft mit dem Aikar Brazoragh aneinander geraten. Ob der Erwählte der Orkgötter die Grolme nicht für wichtig genug hält oder gar ihre Dienste selbst in Anspruch nimmt und die Versklavung einiger Orks dafür billigend in Kauf nimmt, bleibt bislang sein Geheimnis.

Waldgrolme

Ihre 'Nachbarn', die Waldgrolme, erscheinen primitiver als die Orklandgrolme. Sie halten keine Sklaven und führen ein einfaches Leben in stetem Tauschhandel mit der Natur. Reisende verirren sich nur selten zu ihnen und sind eine kleine Sensation, deren fremdartige Besitztümer man aus purer Neugierde gegen Dinge aus Fluss, Wald und Flur einzutauschen versucht. Die wie bei allen Feilschern offenbar angeborene Geschäftstüchtigkeit der Waldgrolme geht mit einer geradezu erfrischenden Naivität und Unschuld einher, vergleicht man sie mit anderen Grolmenvölkern.
Ihre Kleidung besteht aus gegerbten Tierhäuten und Winterpelzen, geflochtenen Strohhüten und Holzschuhen. Gewebtes Tuch und Metallwaren sind ihnen fremd, würden allerdings sicher schnell ihr Interesse wecken, wenn man sie damit konfrontiert. Sie leben in Baumhäusern und grün bewachsenen, schwer auszumachenden Hütten im Wald, sammeln Beeren, Pilze und Heilpflanzen und halten sich Honigbienen. Das magische Vermächtnis der Waldgrolme umfasst neben vergleichsweise einfacher Objektzauberei Kenntnisse in tarnenden und irreführenden Illusionen: Sie bleiben gern für sich und gehen Problemen gern aus dem Weg.
Besonders gut gelungen ist ihnen das in einem besonderen Fall nicht: Ihre Niederlassungen am Fluss Snjerd wurden der Überlieferung nach vor knapp 800 Jahren vom Halbgott Xeledon in ein von ihm selbst gemaltes Bild gebannt, weil sich die Grolme geweigert hatten, Hesinde als Göttin zu huldigen. Der Fluch hat unlängst ein Ende gefunden, und die Waldgrolme leben bereits in der zweiten Generation wieder an ihrem angestammten Platz (das besagte Bild wird heute als Reliquie im Hesinde-Tempel von Tiefhusen aufbewahrt und zeigt nunmehr statt des Snjerd-Tals eine unbewohnte Ödnis). Obwohl die Grolme durch den Fluch nicht besonders fromm geworden sind, äußern sie sich diesbezüglich nun zurückhaltender.
Unlängst haben die Waldgrolme, die so lang auf die Welt ihres Bildes beschränkt waren, die ersten Feilscher aus Gh'Orrgelmur getroffen. Jene versuchten, ihnen die Segnungen des Vasallendaseins, des exklusiven Zwischenhandels und des kommerziellen Alraunenanbaus nahe zu bringen. Bislang jedoch haben sich die Waldgrolme ihre Eigenständigkeit bewahrt.

Weitere aventurische Grolme

Die in der Roten und der Schwarzen Sichel lebenden **Sichelgrolme** unter ihrem König Paraxai (**Bär 161**) lassen Goblinsklaven in ihren Minen schuften und fördern dabei angeblich sogar das magische Metall Arkanium. Sie scheinen für die kurzlebigen Altkinder außergewöhnlich langwierige Projekte zu verfolgen. Es heißt, ihr König suche nach Alchimika und Zaubern, der Zeit zu trotzen und sein Leben zu verlängern, um zu vollenden, was sein Urgroßvater einst begonnen hatte. Worum es sich dabei handelt, darüber schweigt er allerdings beharrlich.
Die Weidener **Finstergrolme** sind nach ihrer Heimat, dem Finsterkamm, benannt, wo sie versuchen, Kapital aus der Fehde der örtlichen Zwerge untereinander zu schlagen. Regelmäßig unterbreiten sie dem selbsternannten König Bonderik (**Angrosch 120, Schild 30**) Angebote für gewinnträchtige Bündnisse. Sie scheinen wie die Orklandgrolme keine geistbeeinflussenden Zauber zu kennen, allerdings besitzen ihre Zauber einen starke und ungewöhnliche Affinität zu Gold. So halten die Finstergrolme ihre Bergwerkssklaven auch durch Halsreife und Armbänder aus dem edlen Metall unter Kontrolle, die sich auf magischem Wege stark erhitzen, wenn ein Arbeiter sich einem Grolm gegenüber unkooperativ zeigt.

In den Beilunker Bergen (aber auch in den Trollzacken) liegt die Heimat der **Beilunker Feilscher**. Mittlerweile haben sie auch Teile des gefallenen brillantzwergischen Königreichs Lorgolosch besiedelt und erheben Anspruch auf einige alte Zwergenminen. Während und nach der borbaradianischen Invasion wurde geargwöhnt, die Grolme würden sich geschlossen den Borbaradianern, allen voran dem gierigen Xeraan anschließen. Nur ihrem eigenen Wohl verpflichtet, blieben die Beilunker Feilscher jedoch größtenteils neutral und haben mit allen Kriegsparteien einzig nach dem Gesichtspunkt der Barschaft gehandelt. Ihre Heiltränke und Gifte haben beiden Seiten Not und Linderung gleichermaßen verschafft, und mittlerweile gehören auch ein paar Hinterlassenschaften der vertriebenen Brillantzwerge zu ihrem Sortiment.

Die in mehreren versteckten Siedlungen lebenden **Grolme Garetiens** profitieren vor allem von den Handelswegen nach Gareth, wo man sie auch oft ihren Geschäften nachgehen sieht.

Die **Regengrolme** zeichnen sich insgesamt durch eine dunklere Hautfarbe aus, als sie weiter nördlich für ihr Volk typisch wäre, und besitzen eine größere Unempfindlichkeit gegen Hitze und hohe Luftfeuchtigkeit. Die Grolme Meridianas bewohnen Höhlen im nördlichen Regengebirge, nahe der Quelle des Nordasks sowie in den Ockerhügeln nördlich der Stadt Chorhop, zu der ihnen der Zutritt verboten ist. Sie sind in der Region als Diebe verschrien, weshalb der Handel mit ihnen oft über dunkle Kanäle und magisch beherrschte Vermittler erfolgt. Trotz ihres schlechten Rufs sind ihre Alchimika nämlich sehr begehrt. Sie verdienen sich ein gutes Zubrot mit dem Verkauf "original mohischer" Schnitzereien, Amulette und Totemfiguren – die jedoch meist aus eigener Fertigung stammen. Manche Grolmensippe hat jedoch ein wahres Lager realer Kunstobjekte der Waldmenschen, das als Vorlage für die Kopien dient.

Die **Grottengrolme** leben zurückgezogen in alten, von ihren Erbauern längst aufgegebenen Zwergenstollen in den Windhagbergen. Sie scheinen selbst dem an Erzen so armen Gebirge noch etwas abpressen zu können und sind damit ungeliebte, aber zähneknirschend willkommen geheißene Metall-Lieferanten der Region (zu den wahren Quellen der Grottengrolme siehe **Großer Fluss 200f.**).

Im Ambossgebirge lebte einst ebenfalls ein Grolmenvolk und errichtete in den Tiefen der Berge die legendär reiche Goldstadt Corumbra. Vor 6.000 Jahren fiel dieses Grolmenreich in einem Krieg gegen die Ambosszwerge. Die Angroschim versiegelten die Stollen und Höhlen, in denen die Grolme seither zwischen Tod und Leben gefangen sind und nach Rache dürsten. In Sagen von Zwergen und Menschen gilt Corumbra meist als verlorene Stadt, deren Erbauer aus dem eigenen Volk stammen (und demzufolge deren Schätze auch noch immer den Zwergen respektive Menschen gehören). Die Geschichten verschweigen die Ermordung eines ganzen Grolmenvolkes durch die Zwerge.

Von den **Waldgrolmen der Nebelauen** wissen in Aventurien bislang nur Legenden und Seemannsgarn zu berichten, gesicherte Erkenntnisse fehlen weitgehend. Ruban der Rieslandfahrer soll ihnen tulamidischen Märchen nach begegnet sein (**Efferd 58**), und tatsächlich existieren sie und fahren sogar in den tückischen Küstengewässern des Rieslandes mit kleinen Booten zur See.

Gängige Ansichten der Grolme über ...

Nicht-Grolme im Allgemeinen: Die meisten von denen werden elend groß und uralt, aber nicht sehr gescheit. Es gibt immer etwas, das wir haben und sie brauchen – fähige Händler zum Beispiel, hähä!

Zwerge: Schrecklich. Diese Feindseligkeit! Wenn Du sie nicht beherrschen kannst oder eine wirklich sichere Ausgangslage hast, halte dich von diesen Mordbuben fern. Andererseits haben sie *wirklich* eine ganze Menge Gold und Edelsteine.

Elfen: Noch schrecklicher als Zwerge. Das einzige mir bekannte Volk, das nie, wirklich nie den Sinn eines guten Geschäfts verstehen wird. Nie! Garstiges Volk! Ich sollte eine Gebühr dafür erheben, über Elfen sprechen zu müssen, dann wären sie immerhin zu etwas Nutze.

Goblins: Als Sklaven taugen sie nicht viel: nicht belastbar, kaum lernfähig. Ich gebe dir einen Silbertaler, mehr nicht.

Grolme im Spiel

Die Feilscher haben ihren schlechten Ruf in vielerlei Hinsicht wohl zu Recht, nichtsdestotrotz können sie auch die letzte Hoffnung für in Not Geratene sein. Ihre Handelswaren, nicht zuletzt ihre Heil- und Zaubertränke, sind fast schon legendär und können eine weite Reise, einen hohen Preis, sogar das Risiko der Versklavung durchaus rechtfertigen, wenn sie etwa als Heilmittel oder Teil eines magischen Rituals dringend benötigt werden.

Grolme können (und sollten) überraschen. Sie sind derart zwanghaft geschäftstüchtig, dass es bisweilen an Komik grenzt, besitzen einen Sinn für schwarzen Humor, dann jedoch nehmen sie mitleidlos aus Kosten-Nutzen-Denken den Tod anderer Wesen in Kauf. Sie sind skrupellos, nicht aber dämonisch. Sie schenken ihren Handelspartnern nichts und können versuchen, sie zu ihrem eigenen Nutzen nach Kräften übers Ohr zu hauen, sind aber nicht grundsätzlich darauf aus, ihren Kunden zu schaden. Wer dies verinnerlicht hat, kann viele seiner bisherigen Erfahrungen über den Haufen werfen, wenn er den vergleichsweise arglosen Waldgrolmen am Snjerd begegnet.

Grolmenhändler können nahezu überall in Aventurien auftauchen und genau den Gegenstand im Sortiment haben, der eine verfahrene Situation zu bereinigen helfen könnte (oder überhaupt erst eine verfahrene Situation herbeiführt). Die Feilscher sind jedoch auf der anderen Seite auch relativ selten, daher sollte ein 'Grolm ex machina'-Effekt vermieden – oder als 'Running Gag' wohldosiert eingesetzt – werden.

Als Gegner oder Rivalen eignen sich die Zehnteler, wenn die Helden Sklaven befreien oder einen Handel der Grolme mit den Herrschern der Schwarzen Lande oder anderen Gegnern verhindern wollen. Auf einer archäologischen Expedition oder bei ähnlichen Entdeckerszenarien könnten die Helden feststellen, dass die von ihnen untersuchten Höhlen oder Stollen mittlerweile von Grolmen bewohnt werden, die ihnen den Zugang nicht ohne weiteres gewähren. Dabei wissen die Feilscher, dass sie nur zusammen stark sind. Wenn sie allein sind, werden sie stets versuchen, sich durch Verhandlungen in eine gute Position zu manövrieren, sich unentbehrlich zu machen oder so geschickt zu drohen, dass Gewalt gegen ihn erfolglos erscheinen muss, Chancen zunichte machen oder zumindest den Aufwand nicht rechtfertigen würde.

Auch als 'etwas andere' Auftraggeber können die Grolme herhalten, wenn sie etwa Geleitschutz brauchen, die Helden nach benötigten Rohstoffen für ihre Alchimisten ausschicken oder sie als Zwischenhändler in Gebieten einsetzen, in denen sie selbst nicht willkommen wären.

Obwohl Grolme wahre Naturtalente im Feilschen und durchaus dazu angetan sind, andere Wesen bis aufs Hemd auszuziehen und zu frustrieren, sollte es gewieften Helden auch immer möglich sein, mit einiger Anstrengung und Ausdauer letzten Endes über die Altkinder zu triumphieren. Wenn Spieler und Helden im Laufe der Zeit eine Art Hassliebe zu den Grolmen aufbauen, erfüllen diese ihren erzählerischen Zweck.

Holberker

Gebiet: Ohort
Anzahl: etwa 1.000
Sozialstruktur: zwei Kasten (Krinaks und Rodeks), früher geführt vom 'Statter' (Stadtherr), heute unter der Knute orkischer Besatzer
Religion: keine; in Einzelfällen Orkgötter oder Daimon (Verehrungsform des Namenlosen)
Magie: häufiger Magiedilettantismus
Bedeutende Angehörige: Rana Krinak (Sohn des letzten Statters, Daimon-Anhänger)
Auftreten: relativ einfache Gemüter, unter Fremdherrschaft vorsichtig und zurückhaltend; immer wieder einzelne überraschend intelligente und gerissene Individuen
Volkes Stimme: "Orks mit weniger Pelz. Aber diese Ohren? Das kann doch nicht...?"

»[...] zahlbar, sobald das erste durch Nahemas magische Anleitung gezeugte Elfenorkkind geboren wird. Beide Parteien versprechen, diese Abmachung streng geheim zu halten.«
—aus einem Vertrag zwischen der 'Händlerin' Nahema und dem Badoc-Elfen Frant Rodek. Freiheit, Tag 85, Jahr 30 (633 BF)

»[...] Hätte nie gedacht, dass die Krinaks rausbekommen, wie man sich vermehrt. Bestimmt hat Nahema ihnen das Geheimnis verkauft, weil bei uns nichts mehr zu holen war. [...]«
—Eintrag im Stadtherrenbuch der Stadt Freiheit, Jahr 62 (665 BF)

»Städtebauende Elfen, die einen Dämon verehrten und sich mit Orksklaven paarten. Das soll ein echtes Schwarzes Auge gezeigt haben? Seemannsgarn, das wohl!«
—ein Thorwaler Magier über die Berichte der Orklandexpedition, 997 BF

Nach den Erkenntnissen jener Kartographierungs-Mission, welche die Thorwaler Hetfrau Garhelt vor Jahren ins Orkland entsandte, handelt es sich bei den Holberkern offenbar um die Nachfahren einst durch Magie geschaffener Mischlinge aus Orks und Elfen. Ihr Name ist angeblich eine kindliche Verballhornung von "halb Ork, halb Elf", interessanterweise aus dem Garethi.
Die Holberker leben als Volk nur an einem Ort in Aventurien: dem mittlerweile orkisch besetzten **Ohort** im Orkland (siehe Seite 46f.). Bis vor einigen Jahren lebte noch die kleine, offenbar unabhängige *Gulek*-Sippe im Armenviertel von **Riva** (176 A).
Die Entstehungsgeschichte der Holberker wurde vor einigen Jahren mit Hilfe eines *Schwarzen Auges* gelüftet (im Abenteuer-Klassiker **Der Orkenhort**, siehe auch **Das vergessene Volk** und **ALuT 118f.**). Den Holberkern selbst ist aber kaum etwas über ihre Herkunft bekannt. Mehr darüber ist auf Seite 170 zu finden.

Halb Ork, halb Elf

Auch wenn heutzutage vom elfischen Erbe der Holberker nicht viel geblieben scheint, kann man doch immer noch seine Spuren an ihnen erkennen: Neben den spitzen Ohren, wie man sie von Halbelfen kennt, neigen die Holberker zu etwas schlankerem Wuchs als die benachbarten Orkstämme, zu hohen Wangenknochen und mitunter großen, leicht schräg gestellten Augen. Mit den Schwarzpelzen ver-

bindet sie die (weniger stark ausgeprägte) schwarze Körper- und Gesichtsbehaarung, die robuste Konstitution und die Farbe der Augen (schwarz, gelb oder grau). Ihr Gebiss erinnert an das orkische, wenn auch mit kleineren Hauern. Das schwarze Haupthaar wird meist etwa schulterlang getragen.
Holberker haben eine durchschnittliche Lebenserwartung von etwa 50 Jahren und ergrauen zum Ende ihres Lebens hin am ganzen Körper. Mit etwa elf Jahren erreichen sie die Geschlechtsreife, wobei Holberker sich auch mit Orks, Menschen oder Elfen fortpflanzen können. Mehrlingsgeburten kommen nur sehr selten vor, die Schwangerschaft einer Holberkerin dauert für gewöhnlich etwa acht Monate.

Wesen ohne Geschichte

Die Holberker kennen seit Generationen keine Schrift mehr und pflegen daher nur mündliche Überlieferungen von Dingen, die ihnen wichtig oder interessant erscheinen. Das Wissen um die Vergangenheit ihres Volkes scheint nur in wenigen Familien in diese Kategorie gefallen zu sein, sodass die Holberker ihre Ursprünge fast vollständig vergessen haben und ein Leben im Hier und Jetzt führen. Von den beiden Sippen, aus denen sie sich ursprünglich entwickelt haben, wurde eine schon vor Jahrhunderten bei einem unseligen Streit vollständig ausgelöscht. Die Sippennamen und -symbole allerdings wurden als Zeichen für gesellschaftlichen Status in zwei Kasten überliefert: Die siegreichen *Krinaks*, deren Zeichen ein Kranich ist, stellen seit Generationen die Landbesitzer und auch den 'Statter', den Stadtherrn von Ohort. Die einfachen Feldarbeiter und Besitzlosen, die Jäger und Sammler traten die Nachfolge der vernichteten *Rodeks* an. Ihr Zeichen ist die Ratte. Als die Orks 1025 BF Ohort besetzten, wurde der Statter mitsamt dem Großteil seiner Familie erschlagen, und Krinaks wie Rodeks gleichermaßen gerieten unter orkische Herrschaft. Die Orks haben seitdem den Ort fest im Griff und nehmen Sklaven nach Belieben. Der Aikar Brazoragh wiederum lässt sich von Zeit zu Zeit Holberker bringen, um in blutigen Ritualen aus ihnen *Orkland-Minotauren* mit besonderen Kräften zu schaffen (Seite 135).

Bauern, Jäger, Händler, Sklaven

Die Holberker führen ein einfaches und selbstgenügsames, oft genug auch hartes Leben. Ihre Kleidung ist zumeist aus dem Leder und den Pelzen kleiner Tiere zusammengenäht, nur selten können sie Stoffe eintauschen, und noch seltener weben oder wirken sie selbst welche. Sie beherrschen dennoch viele einfache Handwerke, und Ohort hat sogar noch einen Schmied. Die Rodeks verrichten für gewöhnlich die weniger angesehenen oder schwereren Arbeiten. Die meisten von ihnen betreiben um Ohort herum primitiven Ackerbau, gehen auf die Jagd oder sammeln pflanzliche Nahrung und Brennmaterial. Den Krinaks gehörte bis zur orkischen Usurpation das Land, sie stellten neben dem Statter auch dessen bewaffnete, zehnköpfige Garde und üben bis heute die 'edleren' Handwerke aus – sofern die Orks sie nicht versklaven. Hatten die Schwarzpelze der Region noch bis vor einigen Jahren die Holberker und ihre Stadt aus manchem Aberglauben heraus gemieden, hat der Sieg des Aikars über die völlig überrumpelten Ohorter beinahe jegliche Furcht nachhaltig getilgt und in Hohn verkehrt.

Glaube und Göttermacht

Mit ihrer Geschichte haben die Holberker auch die Götter, besser gesagt den Gott ihrer Vorfahren, vergessen. Der Name Daimon findet sich noch immer in der Stadtchronik von Ohort, doch vermag kein Holberker diese zu lesen. Nur Wenige kennen noch alte, teils gruselige Geschichten über den früheren Patron der Stadt, und noch weniger messen ihnen große Bedeutung bei. Für die Holberker sind Götter, wenn sie sich überhaupt mit diesem Thema beschäftigen, Wesen, die weit weg sind, "noch hinter den hohen Bergen wohnen" und sich wie alle anständigen Leute vermutlich um ihre eigenen Belange kümmern. Seit sie zu Ehren Brazoraghs und Tairachs bluten und sterben müssen, lernen sie jedoch leidvoll, dass Götter auch durch ihre sterblichen Diener wirken und damit schmerzhaft präsent werden können. Die Holberker haben keine Vorstellung vom Jenseits, der Möglichkeit der Wiedergeburt oder ähnlicher Konzepte des Nachlebens und betreiben entsprechend keinen Ahnenkult. Man lebt sein Leben, und dann stirbt man. Auch nach ihrer Unterjochung würde das göttliche (oder priesterliche) Angebot weltlicher Befreiung den Holberkern mehr bedeuten als die Erlösung eines jenseitigen Paradieses.

Zauberei

Magische Begabung kommt bei den Holberkern zwar verhältnismäßig häufig vor, doch haben sie keine Traditionen, die dieses Talent formen und ausbilden könnten. So werden die mit astraler Kraft geborenen Holberker für gewöhnlich Magiedilettanten, die ihre Fähigkeiten intuitiv und ungeübt einsetzen, ja oft nicht einmal ahnen, dass sie überhaupt Magie wirken. Im Allgemeinen macht man um diese primitiven und oft subtilen Formen der Magie nicht viel Aufhebens. Je nach Art der magischen Effekte, die sie hervorrufen, werden diese Holberker von ihresgleichen als Verwandte mit bemerkenswertem Glück (*Schutzgeist*) oder besonderem Talent (*Meisterhandwerk*, *Übernatürliche Begabungen*) oder aber als Störenfriede mit schlechten Angewohnheiten behandelt. Holberker, die früh genug eine entsprechende Ausbildung von Außenstehenden erhalten, könnten jedoch je nach Talent bis zum vollen Potential eines Vollzauberers gelangen und theoretisch entsprechende magische Professionen ergreifen. Seit Beginn ihrer Existenz gab es jedoch nicht einmal eine Handvoll Holberker, die einen entsprechenden Lehrmeister gefunden – oder auch nur gesucht – hätten.
Demonstrationen spektakulärer und wirkungsmächtiger Magie (oder entsprechendes karmales Wirken) können die Holberker zutiefst verstören und in die Defensive drängen. Neben der militärischen Übermacht der Schwarzpelze ist unter anderem das ein Grund, warum sie bislang nicht gegen die Tairach-Priester und den übermächtig erscheinenden Aikar der Orks aufbegehren.

Sippe, Kaste, Familie

Obwohl aus den ursprünglich zwei Sippen von Ohort längst eine einzige geworden ist, lebt ihr Dualismus wie beschrieben in einer Art Kastensystem fort. Ein Kastenwechsel ist nur durch eine Adoption möglich, die allerdings auch bei Erwachsenen vorgenommen werden kann. Krinaks und Rodeks vermehren sich für gewöhnlich nur unter ihresgleichen, nur sehr selten wird Nachwuchs mit Nicht-Holberkern gezeugt, die sich in die Siedlung verirrt haben und entsprechendes Interesse zeigen. Die Holberker leben in baufälligen Häusern und Hütten in Familien zusammen und wechseln selten einmal die Lebenspartner, auch wenn es keine rituellen Vermählungen gibt. Paarungen von Geschwistern oder Eltern und eigenen Nachkommen sind tabu, ansonsten gibt es innerhalb der eigenen Kaste wenige Konventionen.
Frauen genießen bei den Holberkern deutlich höheres Ansehen als bei den benachbarten Orks.

Sprache und Namen

Zu den bemerkenswertesten Berichten über die Holberker zählt, dass ihre Sprache offenbar ein von einer erwartbaren Unzahl orkischer Lehnwörter durchsetzter Dialekt des Garethi ist. Wie sich ausgerechnet diese Sprache in einem Land, das vielleicht alle paar Jahre mal von einem wagemutigen norbardischen Händler oder einer mittelreichischen oder svellttaler Heldengruppe auf der Suche nach Ruhm und Reichtum bereist wird, entwickeln und erhalten konnte, bleibt anderen Aventurien rätselhaft. Spuren des Isdira sucht man in Ohort vergeblich.
Die Namen der Holberker sind kurz, meist ein- oder zweisilbig. Je nach Kastenzugehörigkeit gibt es in Ohort nur zwei Nachnamen: Krinak oder Rodek.

Weibliche Vornamen: Ala, Am, Jessla, Mura, Tilsa, Zurn
Männliche Vornamen: Alker, Erzer, Frant, Haffel, Kar, Maku, Ordo, Rana

Gängige Ansichten der Holberker über...

- **Orks:** Sind stark und wild, Orks. Nicht wütend machen!
- **Elfen:** Sind schön. Hübsche Ohren, hm?
- **Menschen:** Glauben, sind klüger als Holberker. Weiß nicht, ob stimmt, aber glaube, ist nicht nett.
- **Achaz:** Große Eidechsen.
- **Grolme/Zwerge (nicht unterschieden):** Sind gierig. Haben viel, wollen viel, geben wenig.

Die Holberker im Spiel

Nachdem man sie lange Zeit in Ruhe gelassen hatte, leben die Holberker von Ohort nun unter der Knute der Orks. Sie passen sich an, um zu überleben.
Wer sich für Holberker-Helden interessiert, kann sich anhand der Werte in der **Zoobotanica Aventurica** sowie der Rasse *Halbork* und der Kultur *Svellttal-Besatzer* aus **Wege der Helden** eigene Werte für Rasse und Kultur erstellen. Wählbare Professionen sind etwa *Stammeskrieger* (für ehemalige Wächter des Statters), *Archaischer Handwerker*, *Jäger*, *Bauer*, *Hirte*, *Tagelöhner* oder *Prospektor*. Viele Holberker sind *Magiedilettanten*. Holberker unterliegen den Anmerkungen des Kapitels *Wie exotisch darf's denn sein?* in **Wege der Helden**.

Minotauren – Rakyach Brazoraghi

Für die meisten Menschen sind Stiermenschen Gestalten aus Sagen und Legenden: Ungeheuer, die Götzenheiligtümer und Labyrinthe bewachen. Tatsächlich leben sie im Orkland (knapp 50, Anzahl zunehmend), auf den Zyklopeninseln, insbesondere der Insel Phrygaios (einige Dutzend), und vereinzelt im übrigen Aventurien. Die Orks nennen sie *Rakyach Brazoraghi* (Brazoraghs Rammböcke) und betrachten sie als heilige Wesen, die der Aikar Brazoragh geschaffen hat, um mit ihnen eines Tages die Niederwerfung der fremden Völker zu vollenden. Ein Eigenname der Minotauren ist unbekannt.

Herkunft

Die Rasse der Minotauren entstammt einem brazoraghgefälligen Ritual, das so alt ist wie die Geschichte der Orks und das sowohl mit Zauberkraft als auch mit Karmaenergie gewirkt werden kann. In dieser Zeremonie werden ein Stier (bei den Orks meist Steppenrind oder Auerochse) und ein männlicher humanoider Zweibeiner vereinigt und ihr Fleisch zu einem neuen Wesen 'geschmiedet'. Ein so entstandener Minotaurus kann in Größe und Aussehen je nach seinen Ursprungswesen variieren und besitzt nebelhafte Erinnerungen an seine früheren Existenzen. Er ist seinem Erschaffer gegenüber loyal. Mit einem weiblichen Ursprungswesen gelingt das Ritual nicht.
Das Ritual ist auch einigen menschlichen Stierkultisten Thalusiens und Almadas bekannt, doch nur der Aikar Brazoragh vollzieht es dieser Tage in größerem Maßstab und formt damit ganze Leibgarden von Minotauren. Der Großteil der Orkland-Minotauren wurde in den letzten zwanzig Jahren geschaffen. Meist sind es die besten Khurkach, die der Aikar in den Stand eines gehörnten Kriegers Brazoraghs erhebt. Wenn er sich von anderen Kombinationen Minotauren mit besonderen Fähigkeiten verspricht, verwendet er Menschen, Holberker, Oger, Elfen oder Grolme. Die Orks sehen es als große Ehre an, in einen *Rakyach* verwandelt zu werden.

Körperbau und Aussehen

Minotauren sind kräftig gebaut. Sie haben menschenähnliche Arme, Hände und einen ebensolchen Oberkörper mit stark ausgebildeter Hals- und Nackenmuskulatur, die einen mächtigen Stierkopf trägt. Der Unterleib besitzt Schwanz und Hufe eines Stiers. Ihr Körper ist von rotbraunem, seltener schwarzem Fell bedeckt, das bei den Orklandminotauren dichter ausfällt. Meist laufen sie zweibeinig, aber sie können sich auch auf allen Vieren (zum Grasen und zum Rivalenkampf mit Hornstößen) schnell bewegen.
Üblicherweise werden Minotauren zwei Schritt groß und wiegen um die 100 Stein. Sind die Ursprungswesen aber besonders kräftige und kampfstarke Exemplare, können sie weit größer werden: Es wurden schon dreieinhalb Schritt große und 700 Stein schwere Exemplare gesehen. Alle Minotauren sind männlich.
Auch wenn es Sagen gerne behaupten, fressen sie für gewöhnlich keine Menschen, sondern ernähren sich von Gras und Wurzelgemüse. Fälle von fleischfressenden oder blutdurstigen Minotauren sind selten und entstammen meist einer Herkunft aus Orks oder Ogern.

Vermehrung und Alterung

Minotauren sind fruchtbar und können mit Kühen Kälber zeugen. Aber nur die Verbindung mit einer humanoiden Frau erschafft einen minotaurischen Nachkommen. Deswegen rauben freilebende Minotauren gelegentlich Ork- oder Menschenfrauen und halten sie bis zur Niederkunft oder Entwöhnung des Nachwuchses von der Muttermilch gefangen. Ein Neugeborener besitzt zunächst nur schwache Ausprägungen des Stiererbes und ist so groß wie ein Säugling der Mutterrasse. Er ist innerhalb von acht Jahren ausgewachsen. Minotauren können bis zu 60 Jahre alt werden.

Wesensart und Lebensumstände

Die Stiermenschen sind insbesondere in jungen Jahren von wildem, triebhaftem Gemüt und stolz auf ihre körperlichen und kämpferischen Fähigkeiten. Sie schätzen Herausforderung und Wettkampf – sei es bei einem Lauf durch die Steppe, beim Kampf mit Gehörn und Waffen oder beim Beweisen der Männlichkeit anhand vieler Kühe einer Steppenrindherde.
Stehen sie in Diensten der Orks, begleiten sie einzeln oder zu zweit aikartreue Schamanen als Leibwächter oder Späher für astrale Phänomene. In Khezzara verfügt der Aikar über eine Garde von zehn großen Minotauren.
Freilebende Minotauren ziehen nomadisch umher oder nehmen Heimstatt in Höhlen oder Felskesseln. Sie leben einzeln oder in kleinen Gemeinschaften, zu denen manchmal auch gefangene Frauen und tollende Minotaurenkinder gehören. Der stärkste oder erfahrenste Minotaur hat das Sagen.

Tracht und Bewaffnung

Minotauren tragen meist keine Kleidung. Häufig sind aber schmückende Metallbänder und -ringe um Arme und Hörner oder durch Ohren, Schnauze und Penis zu sehen. Gelegentlich tragen sie Tierfelle oder Lederharnische als Rüstung.
Wollen sie einen Gegner nicht nur mit Huftritt, Faust und Hörnerstoß attackieren, führen sie Keule, Kriegshammer oder Langaxt.

Sprache

Es ist möglich, sich mit Händen und Füßen mit den Minotauren zu verständigen. Sie verstehen bisweilen die menschliche oder orkische Sprache, sprechen sie aber nur rudimentär.

Glaube und Aberglaube

In Demonstrationen von Stärke, Ausdauer und Potenz verehren die Minotauren den wilden Stiergötzen Brazoragh als ihren Ahnvater. Viele der verwandelten Orks sehen die 'Umwandlung' als Befreiung aus ihrem nicht perfekten Körper. Minotauren der nächsten Generation hegen zudem abergläubische Vorstellungen gegenüber manchen Tieren, Donner, Schnee und weiteren Naturereignissen.

Magie und Besonderheiten

Viele Minotauren besitzen ein *Magiegespür*. Sie vermögen es unterschiedlich gut, mit weit geöffneten Nüstern magische Konzentrationen, wie z.B. Kraftlinienknoten oder Feentore, zu erschnüffeln und gegebenenfalls letztere mit den Hörnern aufzustoßen. Diese Fähigkeit, mit der etwa die Minotauren der Zyklopeninseln von Eiland zu Eiland wandern, macht sich der Aikar zunutze, um weit entfernte Orte zu erreichen. Viele Feenwesen, meist Biestinger, sind Minotauren freundlich gesinnt, Einhörner allerdings ihre erbitterte Feinde.
Minotauren, die durch Magie entstanden, sind wie Chimären zu behandeln. Entsprangen sie karmatischem Wirken, gelten sie als natürliche Lebewesen (können aber theoretisch durch eine entsprechende Liturgie wieder in ihre Ursprungswesen geteilt werden). Minotauren aus Folgegenerationen sind immer natürliche Lebewesen.

Bekannte Minotauren

Marakyach nennt man den über drei Schritt großen Leitbullen der Minotaurengarde in Khezzara, geformt aus einem der besten Krieger der Zholochai. Sein Markenzeichen sind seine lange blauschwarze Scheitelbürste und eine meisterlich geschmiedete Axt, mit der er Feinde niedermäht.
Rokuntur ist ein schmaler, graufelliger Holberker-Minotauros, der sich aus der Hörigkeit gegenüber dem Aikar Brazoragh als seinem Schöpfer losgerissen hat und die Gefolgschaft der Minotauren gegenüber Orks als Sklaverei empfindet. Er glaubt, die Stiermenschen haben das Anrecht auf eine gemeinsame Heimat, die er auf langen Wanderungen auf Dere und in Feenwelten finden will.
In einer Klause nördlich des Steineichenwaldes lebt der Minotaur **Bovelos** mit der Menschenfrau Promethea, eine 63jährige Tsa-Geweihte und der seltene Fall einer freiwilligen anstatt mit Gewalt genommenen Gattin. Die Geweihte rettete Bovelos einst vor einem Rudel Wölfe. Zusammen hat das Paar mehrere Kinder großgezogen, die die Geweihte als Gabe ihrer Göttin betrachtet.

Jenseits der Orklande

Auf Phrygaios leben die Minotauren versteckt in den Bergen um einen alten Kultplatz ihres stierköpfigen Götzen. Den Menschen der Zyklopeninseln gelten sie als von den Göttern gesandte Plage und sie werden gefangen und bestialisch hingerichtet, wo man ihrer habhaft werden kann. Gelegentlich wird zu groß angelegter Minotaurenjagd aufgerufen, bei denen die Stiermenschen (dank ihrer Kenntnis der Feentore) nur schwer zu erlegen sind.

Stierkulte der Vergangenheit haben Minotauren oft als Wächter von Heiligtümern verwendet. Noch heute wachen versteinerte oder mumifizierte Minotauren über Kultstätten und erwachen, wenn sich Räuber dort hineinbegeben.

Oger – Ogerons tumbe Kinder

Eigenname: Ogr, Oger
Gebiet: Orkland und Umgebung (insbesondere Ogerzähne, Hilvalskopf, Große Olochtai, Ogerwald), Raschtulswall, Tobrien (insbesondere Ogerbusch), Regengebirge und Waldinseln (Schwarzoger); vereinzelt oder in kleinen Gruppen in ganz Aventurien außer der Wüste und dem Ewigen Eis
Anzahl: um 4.000, davon etwa 1.500 zwischen Finsterkamm und Grauen Bergen (20% in den Ogerzähnen und am Hilvalskopf, max. 20% Streitoger), etwa 600 zwischen Schwarzer Sichel und Beilunker Bergen (25% im Ogerbusch), etwa 800 im Raschtulswall; zusätzlich etwa 1.000 Schwarzoger, 400 Hügellinge und 700 Höhlenoger
Sozialstruktur: kleine Sippen, angeführt von einem starken Ogermann; häufig männliche Einzelgänger und einzelne Mütter mit zwei bis drei Kindern und Halbwüchsigen
Religion: keine; Oger sehen sich selbst als Teil Ogerons
Magie: unbekannt (171 A)
Bedeutsame Örtlichkeiten: Ogerzähne (alte Katakomben und Begräbnisstätten (166 C), Ogerons Groll (Kristallhöhle im Raschtulswall), Steinerne Lichtung (Versammlungsplatz im Ogerbusch), Schloss Zizirie (Ruine am Hanfla, von Schwarzogern errichtet)
Auftreten: aggressiv, menschenfeindlich, hungrig, einfältig, leichtgläubig
Volkes Stimme: "Gharyak (Barbar/-en), die ihresgleichen und die Geschöpfe aller Götter fressen." (Orks)
"Stets hungrige, riesige Menschenfresser, deren Gestank man schon von Weitem riecht. Sie sind dumm wie Selemer Sauerbrot, und man geht ihnen besser aus dem Weg, denn reden kann man nicht mit ihnen." (Menschen)

»Die Menschenfresser, auch Oger geheißen, sind natürliche Feinde aller Menschen, Elfen und Zwerge, denn die götterlosen Kreaturen machen Jagd auf Menschen, als wenn's Vieh wäre. Hässlich sind die Oger allemal: mehr als zweieinhalb Schritt groß und bleich wie Kreide, weil sie das Angesicht Praios' scheuen und in unterirdischen Höhlen krauchen. Sie fetten ihre unbehaarte Haut überdies mit Schmalz, dass sie widerlich anzusehen ist und wodurch sie auch fürchterlich ranzig stinken; und sie geben ein Grunzen von sich wie Schweine – was wohl ihre Sprache sein soll. Aus ihrem Maul ragen gelbe, scharfe Schneidezähne, mit denen sie alles reißen, was sie erlangen können.

Hinterlistig sind die Oger auch. Da verbünden sie sich wohl mit Goblins und Orks, um wehrlose Menschen zu überfallen und zu verschlingen. Und wenn sie gar keinen Erfolg haben, mögen sie auch ihre Verbündeten als Speise nicht verabscheuen. Schlimm wird es, wenn sich das Pack zusammenrottet, wie es schon zwei Mal passiert ist – da kann man von Glück sagen, dass der Kaiser und tapfere Kämpfer aus allen Ländern bei den Trollzacken mehr als Tausendundeinen der Menschenfresser zur Strecke gebracht haben, dass es ihnen eine Lehre gewesen sein mag.«
—aus dem Bestiarium von Belhanka, *mittelreichisch bearbeitete Abschrift des Garether Hesinde-Tempels, 1015 BF*

Dieses Kapitel beschäftigt sich vor allem mit den bekannten hellhäutigen Ogern. Im Kasten auf der folgenden Seite wird auf Schwarzoger, Höhlenoger und Hügellinge eingegangen. Näheres zu den Streitogern der Orks können Sie auf S. 138 nachlesen. Spieltechnische Angaben finden Sie in **Zoo-Botanica 144**.

Riesenhafter Leib und arm im Geist

Oger sind eine sehr groß gewachsene, jedoch recht menschenähnliche Rasse. Beide Geschlechter erreichen Größen von 12 bis 15 Spann, die gelegentlichen besonders hochgewachsenen Vertreter gar bis dreieinhalb Schritt, und bereits im Kindesalter sind Ogerkinder größer als ein ausgewachsener Mensch. Ihr grobschlächtiger Leib wirkt auf den ersten Blick massig und plump, doch in Wirklichkeit sind sie unter ihrer Fettschicht sehr muskulös gebaut. Dadurch erreichen die Menschenfresser ein relativ hohes Gewicht von je nach Größe selten unter 200, meist um die 280 Stein, getragen von stämmigen Beinen und relativ langen und breiten Füßen. Sie sind derart zäh, dass sie selbst schwere Verwundungen und hohen Blutverlust ignorieren und auch nach einem augenscheinlichen Tod noch am Leben sein können.

Da Oger die Sonne meiden, ist ihre zähe, auch bei den männlichen Exemplaren fast immer gänzlich unbehaarte Haut von kreidig bleicher Farbe, schweißfeucht und erstaunlich dick (und bietet daher einen natürlichen Rüstungsschutz). Wo die Fettschicht dünner ist, schimmern die dicken Adern durch, in denen das dunkelrote bis schwarze Ogerblut pulsiert. Blut und Fett sind bei Alchimisten sehr begehrt, ebenso der stinkende Schweiß. Die großen Brüste der Ogerfrauen hängen außerhalb der Stillzeiten schlaff bis fast zum Bauchnabel herab.

Mit der flachen Nase, den tiefliegenden kleinen Augen und den in eine fliehende Stirn übergehenden Augenwülsten erinnert der klobige Kopf an urtümliche Menschenähnliche wie die Affenmenschen, die relativ großen Ohren sind selten gleich geformt. Ihr borstiges, schwarzes Haupthaar tragen Oger meist lang, zu Bartwuchs kommt es hingegen fast nie. Sie verfügen über ein Raubtiergebiss mit scharfen Reißzähnen (haben allerdings keine Fangzähne), die vorderen Schneidezähne sind klein und spitz und eignen sich hervorragend zum Benagen von Knochen; ausgefallene Zähne wachsen stets nach.

Vielen Gelehrten gelten sie als die kulturschaffenden Zweibeiner mit der geringsten Intelligenz, denn die Menschenfresser haben zwar scharfe Sinne, jedoch keinen allzu wachen Verstand. Sie können, auch bedingt durch ihren ausgeprägten Aberglauben und ihre Gutgläubigkeit, leicht durch Überredung beeinflusst werden und sind sehr anfällig für Beherrschungsmagie, und da ihnen jegliche Hemmschwelle fehlt, lassen sie sich rasch zu grässlichen Taten anstiften. Viele orkische Schamanen halten Streitoger mit Magie in Gefangenschaft und können ihnen uneingeschränkt befehlen, und auch die Verwüstungen in Tobrien während des Zuges der Oger sollen von schwarzer Magie gelenkt worden sein (171 B).

Oger haben einen starken Paarungstrieb und sind ab einem Alter von etwa 15 Jahren ganzjährig fruchtbar. Die Schwangerschaft dauert nur etwa acht Monate, die Stillzeit drei Monate. Meist wird ein einzelnes Kind geboren, bei den seltenen Zwillingsgeburten fällt das schwächere Geschwister häufig dem stärkeren zum Opfer; ob des rauen Ogerlebens überleben ohnehin nur wenige Kinder ihre ersten Jahre. Über das erreichbare Alter von Ogern ist kaum etwas anderes bekannt, als dass sie wohl eher eines gewaltsamen denn eines natürlichen Todes sterben. Tatsächlich können sie um die 130 Jahre alt werden, wobei sie erst wenige Jahre vor ihrem Tod typische Anzeichen von Alterung aufweisen; eines Tages verweigern sie schließlich die Nahrungsaufnahme und verhungern.

An den Grenzen der Zivilisation

Einst waren Oger weit verbreitet. Den alten Tulamiden galt der Barun-Ulah im heutigen Aranien als magische Grenze zum Land der von der Riesin *Männertod* angeführten Menschenfresser. Den Fluss zu überqueren, bedeutete für sie den sicheren Tod und den Verlust der Seele. Erst das Vordringen des Sultanats Nebachot um 1750 v.BF fügte den Ogern vernichtende Schläge zu und drängte sie über den Darpat und in den Raschtulswall zurück. Auch die Expansion des Bosparanischen Reichs vertrieb die Menschenfresser in unzugängliche oder jenseits der Grenzen liegende Regionen. Lediglich als das kaiserliche Heer 871 v.BF in den Trollkriegen die Schluchten der Trollzacken durchkämmte, verließ eine hundertköpfige Schar von Ogern ihre Wohnstätten im Kosch, Amboss und Raschtulswall, erstürmte Gareth und verspeiste die etwa tausend Einwohner in einem tagelangen Gelage.

Zu einem zweiten *Zug der Oger* kam es 1003 BF, als sich Tobriens Oger zusammenfanden, um erneut gen Gareth zu ziehen; in der *Ogerschlacht* an der Trollpforte wurden die Menschenfresser unter großen Verlusten aufgehalten, mehr als tausend von ihnen erschlagen. Vor allem wegen ihrer Vorliebe für das Fleisch anderer Zweibeiner, insbesondere das der Menschen, werden Oger bis heute gnadenlos gejagt – in Weiden und Tobrien sowie in den an das Orkland angrenzenden Regionen hat fast jeder Ritter oder tapfere Kämpfer im Laufe seines Lebens zumindest ein Mal mit Ogern zu tun.

Obwohl ihre Beute, der Mensch, sie überall dezimiert hat, sind Oger in ganz Aventurien heimisch; man kann Einzelgängern oder kleinen Sippen außer in der Wüste oder im ewigen Eis fast überall zwischen Riva und Brabak begegnen. Eines ihrer Rückzugsgebiete sind die Bergwälder des Raschtulswalls. Besonders im Nordwesten des Gebirges hausen sie in Dickichten und Höhlen und gehen in den Ebenen Garetiens auf Menschenjagd, wobei sie Ferkinas und Flachländer

Abarten der Oger

Schwarzoger

Von allen Wildnisgebieten am besten haben Oger sich im Regengebirge und auf den Waldinseln gehalten. Merkwürdigerweise sind die dort beheimateten Menschenfresser überwiegend von schwarzer Hautfarbe, nur selten einmal trifft man auf einen hellhäutigen. Von ihren nördlichen Vettern unterscheiden sich diese so genannten Schwarzoger zudem durch ihre deutlich höhere Intelligenz, die sich durchaus mit jener von etwas schlichter denkenden Menschen messen kann. Auch verzichten sie auf das Einreiben mit verräterisch riechendem Fett und schleichen geschickt wie Jaguar und Waldmensch. Sie gelten als die Schrecken der Regenwälder, und vieles Seemannsgarn über schwarzhäutige Kannibalen ist wohl auf Begegnungen mit ihnen zurückzuführen.
Auch wenn man sich mit Schwarzogern auf etwas anspruchsvollere Art und gar auf Mohisch oder Brabaci unterhalten kann, bleiben sie dennoch die gefürchteten Menschenfresser. Auch ihre Weltsicht gleicht der von gewöhnlichen Ogern, ist allenfalls etwas komplexer. Ihren alten Sagen zufolge sollen die Schwarzoger allerdings aus einem Land jenseits des Sonnenaufgangs gekommen sein.

Höhlenoger

In tiefen, ausgedehnten Höhlen der Gebirge des nördlichen Orklands, aber auch der Eis- und Nebelzinnen, des Ehernen Schwertes und sogar der Salamandersteine, kann man auf eine kleingewachsene Abart der Oger treffen. Die Höhlenoger erreichen lediglich Menschengröße, sind aber ungemein breit gebaut und fast ebenso kräftig wie ihre großen Vettern. Sie verfügen über sehr scharfe Sinne, aber keine Augen – ihre Augenhöhlen sind narbenartig verwachsen. Doch da sie ihre Höhlen für gewöhnlich nicht verlassen und sich schon gar nicht ins Sonnenlicht wagen, ist ihnen ihre Blindheit kein besonderer Nachteil. Laut schnüffelnd tasten sie sich im Dunkeln umher, stets auf der Suche nach Beute, um ihre enorme Gefräßigkeit zu befriedigen. Ihre bleiche, durchschimmernde Haut, unter der selbst feinere Adern sichtbar sind, pulsierend von schwarzem Blut, wirkt gespenstisch.
Höhlenoger sind – kaum möglich scheinend – noch dümmer und tierischer als gewöhnliche Oger und haben sich lediglich rudimentäre Reste der ogrischen 'Kultur' bewahrt. Eine Unterhaltung mit ihnen ist praktisch nur über die ogrische Muttersprache möglich.

Hügellinge

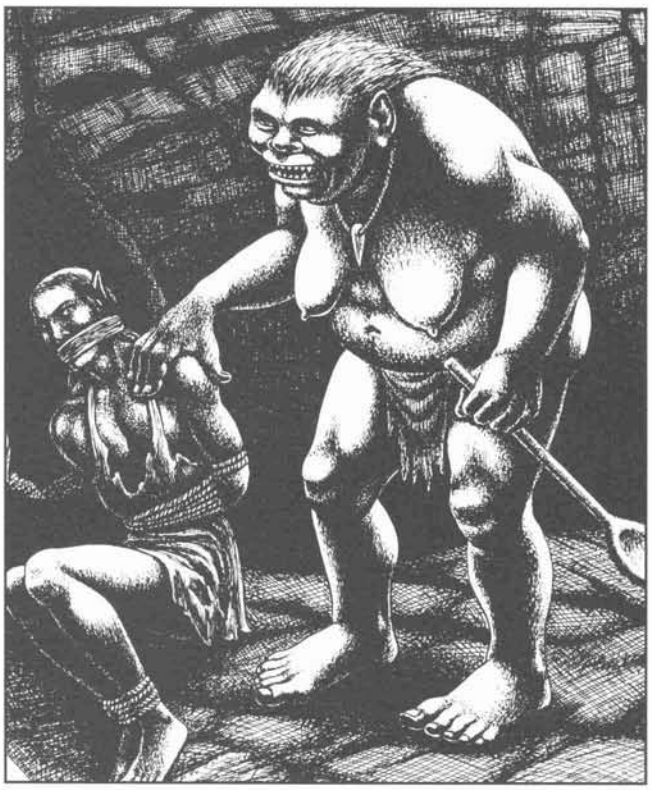
Mit ihren ogrischen Vettern haben die Hügellinge nur wenig gemeinsam: Sie sind mit 12 bis 13 Spann Größe etwas kleiner, allerdings kaum weniger breit, und ihnen fehlt die typische Fettschicht – unter ihrer grauen Haut spannen sich direkt enorme Muskelstränge. Ihre dicken Finger enden in hornigen Krallen, mit denen sie hervorragend in der Erde wühlen können. Vor allem aber verfügen sie lediglich über große Mahlzähne und ernähren sich ausschließlich von pflanzlicher Kost, insbesondere Wurzeln, Knollen, Pilze und Beeren. Bislang sind Reisende ausschließlich im Orkland auf die Hügellinge getroffen, wo sie in kleinen Sippen in tiefen Erdbauten am Bodir und in der Steppe leben.
Von gewöhnlichen Ogern unterscheiden sie sich in Intelligenz und Aggressivität kaum, letztere beschränkt sich jedoch üblicherweise darauf, vermeintliche Feinde laut brüllend und mit mächtigen Keulenhieben aus der Nähe ihrer Baue zu vertreiben. Sogar die Weltsicht ist sich ähnlich, mit dem Unterschied, dass Hügellinge in Ogeron keinen Fleischfresser oder Allesverschlinger sehen, sondern einen humusverbundenen Pflanzenfresser. Trotz dieses grundsätzlichen Unterschieds kommen Oger und Hügellinge friedlich miteinander aus.
Wie sie entstanden sind oder woher sie stammen, ist unbekannt. Auch die Schamanen des Tairach wissen lediglich zu berichten, dass es bereits Hügellinge im Orkland gab, als Brazoragh die Orks in dieses Land führte, und dass sie damals wesentlich zahlreicher waren.

wirksam trennen und Übergriffe verhindern. Auch in den tobrischen Landen sind Oger trotz ihrer Verluste in der Ogerschlacht noch immer zahlreich. Vor allem der *Ogerbusch*, ein unterholzreiches Waldgebiet nördlich der Beilunker Berge und seit Urzeiten von Ogern bewohnt, beherbergt heute wieder größere Sippen der Menschenfresser.
Die meisten Oger leben heute in den Bergwäldern, die das Orkland begrenzen. Von der Großen Olochtai und den Donnerzacken aus machen sie Thorwal und die Gjalskerlande unsicher, aus dem Steineichenwald dringen sie nach Nostria und Andergast vor, und Finsterkamm, Thasch und Blutzinnen versprechen Menschenfleisch aus Greifenfurt, Weiden und dem Svelltland. Besonders zahlreich sind die Menschenfresser in den Ogerzähnen und am Hilvalskopf. Letzterer gilt den Orks als das traditionelle Jagdgebiet, um ogrische Sklaven oder künftige Streitoger der Tairach-Schamanen zu fangen.

Vom Leben der Oger

Kaum jemand traut den Ogern eine auch nur primitive Kultur zu. Und doch sind sie nicht nur die jähzornigen Menschenfresser, als die man sie gerne sieht. Sie benutzen einfache, selbst hergestellte Werkzeuge und verstehen sich auf das Holzhandwerk, die Feuersteinbearbeitung und die Gerberei, für die sie üblicherweise ihren eigenen Urin benutzen. Sie wissen, wie man Feuer entzündet, leiten mittels Steinen und Lehm kleine Wasserläufe an ihren Lagerstätten um und können sich anhand der Sterne orientieren – dass sie den Nordstern und seine Eigenheiten kennen, gilt vielen Gelehrten als Beweis einer gewissen Intelligenz.
Oger leben meist in kleinen Familienverbänden von drei bis sieben Ogerfrauen und Halbwüchsigen sowie mehreren Kindern, angeführt von einem einzelnen kräftigen Ogermann. Nur selten duldet der Ogermann andere ausgewachsene Männer neben sich, zumeist müssen diese ein Dasein als Einzelgänger führen. Auch viele Ogerfrauen leben alleine mit ihren Kindern, oft um diese vor dem Jähzorn der Männer zu schützen, bis sie erwachsen sind und für sich selbst sorgen können. Auch wenn es immer wieder zu Auseinandersetzungen unter Ogern, insbesondere den Männern, kommt und es keinen wirklichen familiären Zusammenhalt gibt, gehen sie erstaunlich behutsam und nachsichtig miteinander um. Andere Sippen werden ebenso wenig ohne Grund angegriffen, wie man auch keine anderen Oger als Beute jagt und frisst.
Für gewöhnlich hausen die Menschenfresser in Höhlen und Kavernen, aber auch in alten Ruinen. Von diesen nur spärlich ausgestatteten und notdürftig hergerichteten Quartieren aus unternehmen sie manchmal mit der gesamten Familie tagelange Streifzüge. Bisweilen bleibt eine der Ogerfrauen – im Regelfall die älteste – zurück, um das Heim und die jüngsten Kinder zu verteidigen.
Meist tragen Oger nur einen Lendenschurz, oft streifen sie auch völlig nackt umher. Nur selten hüllen sie sich in Leder und Felle, wenn nicht gerade winterliche Verhältnisse vorherrschen. Die Vorliebe, ihren Körper zum Schutz vor Kälte und Sonne mit ranzigem Fett einzureiben, hat zur Redensart "stinken wie ein Oger" geführt; der strenge Geruch und ihr Schweiß verraten sie oft schon auf einige Schritt Entfernung. Doch wenn im Herbst überall in Mittelaventurien die reifen Ogerbeeren (**ZBA 207**) ihren täuschend ähnlichen Gestank verbreiten und somit jedes Wäldchen nach Oger riecht, nutzen die Menschenfresser diese Tarnung aus, um ihrer Beute aufzulauern, sich satt zu fressen und Winterspeck anzusetzen.

In Auseinandersetzungen gehen Oger stets mutig und kampfeslustig vor. Ihre Kampfesweise wirkt eher plump und ungestüm, passend hierzu benutzen sie oft einfache, aber schwere und oft mit Steinsplittern gespickte Keulen – komplexere Waffen können sie nicht herstellen. Doch auch mit ihren Fäusten können sie gefährlich zuschlagen.
Ihr starker Aberglaube bezüglich Themen und Dingen, die sie nicht verstehen, macht ihnen zwar immer wieder zu schaffen, doch begegnen sie den Auslösern weniger mit Furcht, sondern eher mit Aggressivität und Zerstörungswut. Sie sind so dumm und fressgierig, dass sie für gewöhnlich selbst dann nicht fliehen, wenn sie einen Kampf schon sicher verloren haben. Allerdings erkennen sie das Recht des Stärkeren an und unterwerfen sich hin und wieder ihren Bezwingern, sodass man durchaus einem Oger als Schlagetot in der Begleitung dubioser Zauberer oder als kräftigen Kämpfer in den Reihen der Orks, seltener menschlicher Räuberbanden, begegnen kann; die Streitoger der Tairach-Schamanen wurden meist bereits von Kindesbeinen an in Sklaverei gehalten. Manche Sippen der Tscharshai haben zum Schutz ihrer Handelszüge sogar mehrere Oger angeworben; die starken Ungeheuer sind geeignet, alle begehrlichen Mitorks abzuschrecken, dabei aber so dumm, dass sie an den beförderten Waren keinerlei eigenes Interesse haben – wenn man sie immer genügend füttert.



Oger unter orkischer Knute

Kaum ein einzelner Ork könnte sich im Kampf mit einem wütenden Oger messen, und so bedarf es der Kräfte eines Schamanen, um einen der Menschenfresser in die Knechtschaft zu zwingen. Vor allem die Beschwörung von Naturgeistern macht genügend Eindruck auf die wilden Riesen, damit diese dem Schamanen folgen. Da Oger meist nur in kleinen Familienverbänden umherziehen, sind sie leichte Jagdbeute für einen Stamm. Wenn die Hatz gelingt (was bei weitem nicht immer der Fall ist), werden die alten Oger erschlagen und die jüngsten in die Obhut des Schamanen gegeben.
Im Kreise der Orks erlernen die Menschenfresser nun den Umgang mit Waffen, was in ähnlicher Form wie das Scharfmachen der orkischen Kriegshunde geschieht – ein Prozess, bei dem auch gelegentlich ein Oger zu Tode kommt. Neben dem Kampf lernen die Oger hier auch die Verfeinerung ihrer Spürnase, was sie für jagende Orks doppelt wichtig macht. Schlussendlich kleidet man sie in orkische Rüstungen und gibt ihnen Waffen in die Hand, mit denen sie ohne weiteres einen Svellttaler Hengst mit einem Hieb fällen können.
Wenn ihre ‹Ausbildung› beendet ist, werden die Oger als Krieger – ‹Streitoger› – unter dem Befehl des Schamanen eingesetzt. Während der Häuptling Vieh, Frauen, Waffen und Geräte besitzt und sie an ihm ergebene Stammesmitglieder weitergibt, ist der größte Besitz des Schamanen (von seinen Fetischen und Talismanen einmal abgesehen), der Oger, den er dem Stamm für Jagd- und Beutezüge ‹ausleiht›, wobei er aber stets selbst zugegen sein muss, um im Notfall den rasenden Oger wieder unter seine Kontrolle zu bringen.
Sollte ihm dies eines Tages nicht mehr gelingen, weil seine Kräfte nachlassen, dann ist mit Sicherheit sein Ende gekommen: Entweder wird er von seinem Oger gefressen oder von seinem Stamm erschlagen, weil der Oger im Blutrausch einen großen Schaden am Besitz des Häuptlings angerichtet hat. Häufig nimmt sich der Schamane in diesem Fall auch gleich selbst das Leben.

Fressen und gefressen werden

Oger sind Allesfresser, bevorzugen aber immer Fleisch und greifen auf pflanzliche Nahrung nur bei großem Hunger zurück – Gewürze werden von ihnen allerdings durchaus verwendet. Sie verwenden viel Zeit darauf, ihren unersättlichen, sprichwörtlichen Hunger ("hungrig wie ein Oger") zu stillen. In ihrem Fresstrieb sind sie nicht wählerisch und setzen nahezu alles auf ihren Speiseplan, was von ihnen erjagt werden kann, von Ratten über Rehe und Bären bis hin zu Zweibeinern.
Tatsächlich kommt die Bezeichnung "Menschenfresser" nicht von ungefähr: Menschenfleisch wird besonders gerne gefressen, was man den Ogern nicht nur gemeinhin übel nimmt, sondern was es auch kaum möglich macht, gefahrlos mit ihnen zu verhandeln.
Ihre Beute verschlingen sie ebenso gerne roh, wie sie sie über dem Feuer oder in kochendem Wasser zubereiten. Gerne trinken sie das noch warme Blut, Knochenmark und rohes Gehirn gelten als ausgesprochene Köstlichkeit. Dabei gibt es kaum etwas, mit dem ein Ogermagen nicht fertig wird – selbst kleine Knochenstücke, Fellfetzen und für andere Wesen ungenießbares Fleisch werden verschlungen und verdaut.
Auch wenn sich Oger nicht gegenseitig jagen und fressen, pflegen sie einen rituellen Kannibalismus und verspeisen ihre Toten. Allerdings versuchen Ogersäuglinge durchaus nach den Eltern zu schnappen, wenn diese nicht acht geben, und nagen auch schwächere Geschwister an. Erst mit der Zeit lernen sie, diesen Drang zu unterdrücken.
Dass Oger sich von praktisch allen Wesen und insbesondere auch Menschen ernähren, gilt den Orks direkt als Beweis für ihre Dummheit und Tierhaftigkeit, denn kein Ork würde außer in großer Not einen Menschen, ein Einhorn, einen Greif oder die Kinder anderer Götter zu essen versuchen.

Die ogrische Sprache

Auch wenn man schon einmal den Begriff "Ogrisch" hört, so kennen diese primitiven Riesen nach allgemeiner Gelehrtenmeinung keine eigene Sprache. Vielmehr sprechen viele (aber bei weitem nicht alle) Oger eine gutturale, meist nochmals schlichtere Form des orkischen Oloarkh (siehe S. 97), angereichert mit unkomplizierten Begriffen der regional vorherrschenden Sprachen. Auch wenn man den stark vereinfachten, abgehackten Wortschatz kaum als Sprache bezeichnen kann, reicht dieses Sprachvermögen der Oger im Regelfall aus, um eine primitive Verständigung zu ermöglichen.
Dabei ist nahezu unbekannt, dass Oger durchaus eine einfache Muttersprache haben, mit der sie untereinander kommunizieren. Allerdings wird diese Sprache von Fremden kaum als solche erkannt, besteht sie doch vor allem aus Grunz-, Brumm- und Schmatzlauten.
Eine Schrift oder auch nur das dahinterstehende Konzept ist Ogern unbekannt.

Namensgebung

Ogrische Namen sind häufig schlichte, verzerrte Varianten von orkischen Namen oder ähneln gebräuchlichen Namen regional verbreiteter anderer Rassen. Allerdings tragen viele Oger auch gar keinen Namen oder wechseln ihren häufiger, je nach Gefallen am Klang eines neuen. Ein paar typische Namen sind: Bulka, Fumta, Gurza, Harge, Korpa, Usta (Frauen); Arrgak, Brzuch, Garrg, Gubbruz, Schlorgog, Urbul (Männer)

Die Kinder Ogerons – das Weltbild

»Der wildeste der Giganten hieß Ogeron. Im Gigantenkrieg hatte er bereits die Mauern von Alveran erklommen und ergriff die friedliche Travia an ihrem Haupthaar, um sie zu verschlingen. Da traf ihn Praios' Sonnenszepter mit einem Blendstrahl, der alle Sphären erhellte. So groß war Praios' Zorn über den Unhold, dass Ogerons Leib in hundert mal hundert Stücke zersprang, die auf Aventurien herabregneten. Die Klumpen, von Ogerons ungestillter und unstillbarer Fressgier erfüllt, erhoben sich nach hundert Jahren, und so kamen die Menschenfresser oder Oger in die Welt.«
—*aus* Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten, *Kusliker Ausgabe, 1002 BF*

»Über das Ogerkreuz sagen manche, diese vier blassen Sterne am Nordhimmel seien das Heft von Rondras Schwert, welches noch immer im Leib des erschlagenen Giganten Ogeron stecke. Steht das Madamal im Ogerkreuz, so fließt die Kraft in seinen Leib und verteilt sich zu den Ogern, die umso empfänglicher für magische Einflüsse werden. Das Volk aber glaubt, dass Ogeron von Praios in Stücke zerschlagen wurde, die als Oger fortlebten. Aus Tobrien kennt man Kult-Keulen, die ganzen Ogersippen als heilig gelten. Erinnerungen an das Sonnenszepter, das die Oger schuf? Ist gar die Gier dieser Bestien auf Menschenfleisch Ausdruck von Religiosität; glauben sie, sich den Göttern zu nähern, indem sie deren treue Diener in sich aufnehmen?«
—*aus* Was glaubt das Volk, *gedruckte Auflage von 1004 BF; Sammelsurium von Aberglauben und halbwissenschaftlichen Thesen*

Ihre eigene Entstehung erklären Oger ähnlich, wie in den *Annalen des Götteralters* niedergeschrieben: Beim Versuch, die Frau einer mächtigen, verfeindeten Sippe zu fressen, wurde der aus der Erde geborene Ogeron (oder Ogron) von der Keule des Taggeistes zerschmettert, und aus den verstreuten Klumpen erhoben sich die Oger. Direkt aus Ogeron entstanden, sind alle Oger Teil des Giganten und tragen etwas von seiner Urkraft in sich. Eines Tages, wenn der letzte lebende Oger die letzten toten Oger gefressen hat, werden sie sich wieder als Ogeron erheben und alle Feinde fressen – eine Ansicht, die auch der legendäre Seher Thamos Nostriacus geäußert hat.

Ob dieser Betrachtungsweise zu ihrer eigenen Herkunft pflegen Oger weder Gottverehrung noch einen religiösen Kult, auch wenn sie die Existenz anderer mächtiger Gottwesen durchaus anerkennen (und sich fragen, wie diese wohl schmecken ...).

Ihre Sicht auf die Welt ist schlicht: Viele Naturphänomene werden als Geister angesehen, wie etwa der böse Taggeist, dessen heller Feuerball die Haut der Oger verbrennt und der schließlich vom mächtigen Nachtgeist über den Abgrund der Welt gedrängt wird, bis das dunkle Fell des Nachtgeistes den ganzen Himmel bedeckt. Auch wenn die Oger Sternbilder kennen, sehen sie in den Sternen die glitzernden Augen des Nachtgeistes, im Madamal sein großes, sich immer wieder öffnendes (und dann allsehendes) und schließendes Auge. Die vier Sterne des auch unter den Menschenfressern so genannten Ogerkreuzes hat der Nachtgeist, der den Ogern wohlgesonnen ist, ihnen gewidmet, und wann immer es um das hell strahlende Auge kreist, stehen bedeutsame Ereignisse bevor (171 B).

Bekannte Oger

Immer wieder gab es in der Vergangenheit namhafte Vertreter der Oger, die sich durch besondere Boshaftigkeit oder erstaunliche Intelligenz auszeichneten. Am bekanntesten ist der *Riesenoger Arzuch*, der einst Tobrien unsicher machte, ehe er vom Schwertkönig Raidri Conchobair bezwungen wurde (nachzulesen im Roman **Der Schwertkönig**). Aber auch die Sage von der monatelangen Jagd Leomars auf *Ogerfürst Wittran*, den Anführer der Ogerhorde, die während der Trollkriege die Bewohner Gareths verspeiste, wird noch immer erzählt.

Fürst Gubbruz, ein kultivierter Schwarzoger von erstaunlicher Intelligenz und Herr einer Opalmine und einer Naftanplantage, galt um 990 BF für ein Jahrzehnt als der Schrecken der Sklavenmärkte Al'Anfas; die Ruinen seines bizzaren Schlosses Zizirie am Oberlauf des Hanfla sind heute längst wieder vom Dschungel des Regenwaldes überwuchert.

Die Schamanen der Orks berichten vom riesigen Ogerkönig *Schlubgurrz*, der mit seinen Zauberkräften die Orks in der Endlosen Nacht

Gängige Ansichten der Oger über ...

... Menschen: "Gut gut schmeck und viel da, sein bös."
... Elfen: "Mensch mit Langohr, gut gut schmeck, sein bös, aber wenig Fleisch und viel seltsam Kraft."
... Zwerge: "Kleinmensch, schmeck zähig, sein bös."
... Orks: "Viel fellig, manch gut, manch bös, schmeck zähig."
... Goblins: "Viel fellig und wenig Fleisch und wenig schmeck, aber viel da."
... Riesen: "Wie schmeck? Sein viel Kraft und alt wie Ogron. Manch gut, manch bös."
... Trolle: "Kleinries sein Kraft, manch gut, manch bös, wenig schmeck."
... Götter: "Muss gut gut schmeck, weil Ogron will fress in Altzeit, aber sein viel viel Kraft. Wo sein?"
... Dämonen: "Sein fleischlos und nichtschmeck, nichtess, viel bös! In Vielzeit, dann Ogron fress Fleischlos!"
... Drachen: "Nichtschmeck, viel Kraft und alt und bös."
... Steine, Ritterrüstungen: "Hartding, nichtess."
... Bäume: "Groß Gründing, nichtschmeck."
... Pflanzen: "Manch schmeck mit Fleisch."

Oger im Spiel

Die Menschenfresser sind ein fast überall vorkommendes, allgemein bekanntes und gefürchtetes Übel. Sie verscheuchen während der Jagd das Wild, fallen über die Viehbestände der Bauern her, plündern Hühnerställe und verschleppen Menschen, um sie während eines Festmahls zu verspeisen (das Konzept einer Geisel, eines Gefangenenaustauschs oder eines Lösegeldes ist Ogern übrigens für gewöhnlich unbekannt, und es bedarf einigen Aufwands, es ihnen zu vermitteln ...). Ihre Vorliebe für Menschenfleisch macht eine auch nur halbwegs friedliche Koexistenz kaum möglich, Begegnungen zwischen Mensch (Elf, Zwerg ...) und Oger enden fast immer in einer Konfrontation – die typische Rolle der Menschenfresser im Spiel.

Nur selten einmal werden Helden die andere Seite des Ogerlebens kennen lernen und mit ihrer Kultur zu tun haben. Doch selbst wenn Mensch und Oger einmal gewaltlos miteinander zu tun haben, bleibt stets die Befürchtung, dass sich die Menschenfresser plötzlich doch nicht an getroffene Absprachen halten. Eine ausführlich dargestellte Zusammenarbeit von Helden und Ogern finden Sie in den Abenteuern **Invasion der Verdammten** (Seite 30 bis 37) und **Ogerzähne und Hühnerdiebe** (in der Anthologie **Verwunschen & Verzaubert**).

des Blutenden Mondes bekämpfte, ehe er vom mythischen Aikar Brazoragh erschlagen wurde.
Als Schrecken des Reichsforstes galt in den letzten Jahrzehnten *Bagelak* mit seinem Weib *Fleischhauerin*; klug genug, um Fallen zu legen und garethischen Gardetruppen zu entwischen, wurden er und seine Sippe erst von den vermehrt zuziehenden Elfen in die Vorberge des Raschtulswall vertrieben, wo Bagelak heute Artgenossen versammelt und regelrechte Menschenjagden veranstaltet (siehe **Herz 174**).
Die Existenz des *Vierarmigen Goro*, der in den Wäldern des Kosch Wanderer zum Ringkampf auffordert und ihre Gebeine als Windspiel in die Bäume hängt, wird hingegen gemeinhin in das Reich der Legenden verwiesen (siehe **Grosser Fluss 190**).
Seit mehreren Jahren macht sich *Garrg* einen immer bekannteren Namen als uneingeschränkter Häuptling des Ogerbusches; der Träger der unter Ogern legendären Keule *Ogerkreuz*, die einst Arzuch gehörte, gilt als erstaunlich umgänglich und versucht, seine Oger von Auseinandersetzungen mit den Menschen fernzuhalten.
Angstvoll berichten Matrosen Südaventuriens vom *Großen Schwarzen*, einem Ungeheuer von drei Schritt Größe, das auf Altoum wiederholt ganze Schiffsbesatzungen beim Wasseraufnehmen attackiert hat.
Eine berüchtigte Schwarzogerin der Syllanischen Halbinsel ist *Elisafett*, so ihr auf die Seeadler-Expediton zurückgehender Spitzname, die angeblich ihre Beute mit Hilfe eines Mengbilars würzt.
Die Oger selbst erzählen vom gefürchteten Weib *Buirzum*, das dem Fleischlosen verfallen ist und seit Urzeiten Verderben über ihr Volk bringt (171 C).
Seit der Schwarzoger *Gondrik* mit seinen ebenfalls aus dem Menschenfresservolk stammenden Leibwächtern einige Konkurrenten tötete und verspeiste, ist er so etwas wie der inoffizielle Herrscher über die Piratenstadt Port Rulat und ein Gourmet unter den Kannibalen.

Riesen – Kinder der Giganten

»Von den Riesen: Von den ehemals vierundzwanzig leben heute nur noch sieben in unserer Welt, darunter das einzige Weib, Yumuda, auf einer Insel weit westlich von Olport, sodass sie nur dann mit den riesigen Kerlen zusammenkommen kann, wenn das Meer der Sieben Winde einmal zugefroren ist, wovor uns die Götter beschützen mögen. Wenn aber Riesin und Riese nicht zueinander finden, wird es niemals mehr junge Riesen geben, und nach und nach wird die Welt wohl frei von diesen Ungetümen werden.
Jeder Riese ist eine echte Plage für das Land, das er bewohnt, denn sein Appetit ist so gewaltig, dass keine Bauernschaft – und sei sie noch so fleißig – ihn zu ernähren vermag.«
—aus dem Groszen Aventurischen Almanach,
Vinsalter Ausgabe, 998 BF

»Da wo das Knirscheis endlos ist, stapfen zwei meiner pelzbehängten Brüder durch die Kälte, hum. Kleinsterbliche wie euch gibt es dort nimmer, dafür ist es zu kalt, und meine Brüder würden euch nur zertreten. Denn sie bewachen für den alten Winterzausel seine vielköpfige Frostarmee, die nun schon seit einiger Zeit eingefroren ist, aber zur Zeit des letzten Sonnenuntergangs das Eis durchbrechen soll, um gegen die Ungeschaffenen zu kämpfen. Hum, tja, da lob ich mir doch mein warmes Gebirge. Ach ja: Wenn ihr mal wieder zu dem Winterzausel betet, erinnert ihn daran, dass er mir noch etwas schuldet, hum, jawoll, hum.«
—Orklandriese Glantuban im Gespräch mit Bewohnern des Tals der tausend Blumen im Firunswall

Die letzten aventurischen Riesen gelten als unsterblich und beinahe so alt wie die Welt, dürften jedoch an Körper und Geist tatsächlich nur ein schwacher Abglanz der Allerersten ihres Geschlechts sein: Im Orkland und anderswo ruhen Gebeine, denen gegenüber die heutigen Riesen sich wie Zwerge ausnehmen! Nichtsdestotrotz sind diese ›jüngeren‹ Exemplare mit bis zu sieben Schritt Körpergröße, mehreren tausend Jahren Lebenserfahrung und überbordender, urtümlicher Kraft fast schon personifizierte Naturgewalten, eher ein Teil des Landes als bloß seine Bewohner. Nicht von ungefähr werden sie von manchen Orks, Goblins und Menschen als Götter oder Götterkinder verehrt. Die Elfen jedoch singen von Schmerz und Trauer erfüllte Lieder darüber, wie ihre Vorfahren im Kampf gegen das Namenlose von wütenden Riesen niedergemacht wurden, und die ewige Fehde der Drachen mit dem Riesengeschlecht mag wohl noch um Äonen älter sein.
Das Riesland soll – daher der Name – die eigentliche Heimat der Riesen sein und womöglich noch etliche der ihren beherbergen. Als gewissermaßen nahe Verwandte müssen die *Reifriesen* des Ewigen Eises gelten, von denen auch in einigen Mythen der Firun-Kirche und Liedern der Firnelfen erzählt wird.

Die bekannten lebenden Riesen Aventuriens

Glantuban, Orkfresser (auch **Donnerhaupt** genannt) und **Neunfinger** haben sich allesamt im Orkland niedergelassen. Von ihnen ist im Folgenden ausführlicher die Rede.

Adawadt wacht im Raschtulswall angeblich über den Leib Raschtuls und wird von Trollen und Ferkinas fast wie ein Gott verehrt. Er ist womöglich der älteste lebende Riese Aventuriens und gilt, wenn schon nicht als besonders klug, so doch als weise (**Raschtul 162f.**).

Milzenis steht unter einem alten Fluch des Magiers Urnislaw von Uspiaunen, der ihn zu einem täglichen Bad in der Sârn-Quelle inmitten des Bornwaldes zwingt, will er nicht von unerträglichem Ausschlag befallen werden (**Bär 174**).

Felsknacker oder **Ishyatralin**, Chalwens Sohn, lebt auf Maraskan, wo er von den Achaz wie ein Gott verehrt und gefürchtet wird. Seine seltsame Angewohnheit, Felsbrocken zu zertrümmern, die offenbar sein Missfallen erregt haben, hat ihm einen seiner Rufnamen eingebracht (**Blutrosen 110**).

Yumuda ist die letzte bekannte lebende Riesin. Sie lebt, berühmt für ihre seherische Gabe, auf einer Insel in Ifirns Ozean, nordwestlich der Olportsteine (**Westwind 187**).

Legendäre und vergangene Riesen

Die Riesin **Chalwen** thronte einst weissagend auf einem Berg, wo heute der Maraskansund verläuft. Ihr Wirken beeinflusste unter anderem das Menschenvolk der Sumurrer und den Trollstamm der Tamperampf. Von Pyrdacor im Meer versenkt, soll ihr Geist, wenn nicht die Riesin selbst, dennoch bis heute fortleben (**Erste Sonne 14, 174; Strandgut**).

Im albernischen Orbatal erzählt man sich von der dort angeblich begrabenen Riesin **Orba** (**AGF 191f.**), von der jedoch offenbar keine weiteren Aufzeichnungen und Legenden künden.

Zu Zeiten Simias tötete der Elf Lemiran den Riesen **Gumbalad**. **Tugrabab** und **Donnerarm**, deren weiteres Schicksal nicht überliefert ist, tauchen gemeinsam mit Wolkenkopf (siehe unten) als schreckliche Gegner in den ältesten Liedern der Elfen auf (**Licht und Traum 13, 19**).

Auch **Gorbanor** (**Gurd** bei den Elfen) soll mit einem namenlosen Heerbann gegen die Hochelfen Isiriels und die Drachen gezogen sein, später jedoch aus Reue oder in göttlichem Auftrag auf der Insel Sumus Kate über alte Geheimnisse gewacht und die menschlichen Herrscher des Landes beraten haben. Er gilt heute als schlafend und der Welt entrückt (**Schild 97, Licht und Traum 123**).

Die Riesin **Männertod** soll aus Wut darüber, von Adawadt abgewiesen worden zu sein, Jagd auf Menschenmänner gemacht haben, um jene dann grausam zu foltern. Sie wurde 200 v.BF im Schlaf erschlagen; ihre Gebeine liegen im Rahja-Tempel von Fasar (**Erste Sonne 21**).

Wolkenkopf hatte Wohnhöhlen in den Donnerzacken und der Großen Olochtai. Er gilt den Gjalsker Barbaren als Gott des Lebens, wohl seit er sie 1370 v.BF vor einem Heer aus Monstrositäten bewahrt hatte. 713 BF ertrank er bei dem Versuch, Yumudas Eiland zu erreichen. Sein Todeskampf wurde von Thorwalern und Gjalskern als Ringen mit dem Gottwal Swafnir/Zwanfir gedeutet (**Westwind 133**).

Vom Wesen der Riesen

Den Riesen wird ein einfaches, fast kindliches Gemüt nachgesagt, und tatsächlich entsprechen ihre Geistesgaben für gewöhnlich nicht im mindesten ihrer körperlichen Kraft. Sie sind einfältig und gutgläubig, denn sie können sich nicht vorstellen, dass man ein Wesen ihrer Größe und Macht belügen würde. Wenn sie sich aber doch hintergangen fühlen, geraten sie leicht in Zorn, der die kalte Wut eines Trolls weit in den Schatten stellt.

Die Riesen des Orklands halten lockeren Kontakt zueinander, und ihre Wanderungen zu unregelmäßigen Treffen miteinander bringen die Wesen in ihrer Umgebung stets in Aufruhr. Ihre alten Feinde, die Drachen, sind neben den Göttern und manchen Feen oder Tierkönigen die einzigen Kreaturen, die sie als gleichwertig anerkennen. Die Zivilisationen anderer Völker sind ihnen meist gleichgültig, und zumindest von Orkfresser und Neunfinger ist belegt, dass sie auch bei der Wahl ihrer Speisen kaum einen Unterschied zwischen Bärenschinken, Menschenragout und Orksuppe machen. Manchmal aber scheinen die Riesen doch für eine gewisse Zeit Gefallen an den Kurzlebigen zu finden, und so kommt es, dass sich Glantuban im Firunswall von Orks und Goblins verehren und mit schmackhaften Opfern versorgen lässt, Wolkenkopf über seinen Tod hinaus ein Gefolge aus ihm ergebenen Trollen und Gjalskern besitzt, Neunfinger sich wohlwollend an einen thorwalschen Heiler erinnert oder Orkfresser einst die Stadt Myrburg (das heutige Phexcaer) vor den Orks bewahrte.

Was einen Riesen zu seinen Taten bewegt, ist nie sicher vorauszusehen. Man kann ihm mit List und Schmeichelei begegnen und damit durchkommen, als interessantes und putziges Haustier aufgenommen werden, ebenso leicht aber auch als Zwischenmahlzeit im Kochtopf landen.

Von Riesen und Göttern

»Und die Riesen haben so große Füße, dass sie hinaufsteigen nach Alveran und mit den Göttern gerne ringen und baumstammwerfen. Glauben tun sie auch an die Götter, nämlich wenn sie wieder einem von denen, der gegen die Dämonen ziehen muss, sagen: ›Das schaffst du schon!‹«
—aus Prems Tierleben, *um 920 BF, dem Standardwerk der Kreaturenkunde*

»Ach ja: Wenn ihr mal wieder zu dem Winterzausel betet, erinnert ihn daran, dass er mir noch etwas schuldet, hum, jawoll, hum.«
—Glantuban im Gespräch mit Bewohnern des Tals der tausend Blumen im Firunswall

Die Riesen behaupten von sich (wenn sie in der Stimmung für solche Gespräche sind), Kinder der Giganten zu sein, ein Mythos, dem man kaum zu widersprechen wagt, wenn man einem von ihnen leibhaftig gegenübersteht. Wenn ein Riese spricht oder gar im Zorn brüllt, rascheln die Blätter an den Bäumen, wenn er geht, bebt die Erde, Stein birst unter seinen Schritten. Dementsprechend treten die Riesen selbst Halbgöttern auf Augenhöhe entgegen und halten nicht viel von kriecherischem Gehorsam gegenüber vermeintlich höheren Mächten. Riesen sind Wesen von so ursprünglicher Kraft, dass sie selbst Dämonen unter ihren Hieben zermalmen könnten – was sie bei sich bietender Gelegenheit wohl auch täten. Die Riesin Chalwen trotzte lange dem Alten Drachen Pyrdacor. Wolkenkopf stellte sich gegen ein Heer aus Dämonen und Chimären. Orkfresser soll sich bei jenen, die ihm vom angeblichen Ringen Wolkenkopfs mit Zwanfir/Swafnir berichteten, voller Interesse nach dem – für ihn also ungewissen – Ausgang dieses Kampfes erkundigt haben.

Tatsächlich scheint der Stolz der Riesen auf ihre göttergleiche Kraft ein wenig mehr als bloße Prahlerei zu sein. Es gibt jedoch auch Sagen, nach denen sie sich sehr wohl dem Ruf der Götter unterwerfen oder dem Richtspruch eines Mächtigeren fügen mussten. Die *Reifriesen* sollen der Sage nach die Streitmacht Firuns auf Dere sein. Riesen, darunter wohl auch die von den Menschen so verehrten Gorbanor und Wolkenkopf, fochten im Heerbann des Namenlosen gegen die Hochelfen, wofür ihnen die Götter Alverans angeblich Buße auftrugen. Chalwen unterlag letztlich Pyrdacors Zorn der Elemente. Der im Bornwald heimische Milzenis wurde gar vom Zauber eines Sterblichen gebannt, und der geballten Macht des Aikar und seiner Heere vermag auch kein Riese standzuhalten.

Wer aber würde einen Riesen ernsthaft mit solchen Gedanken konfrontieren wollen, wenn der laut über einen Ringkampf mit dem Drachensohn Kor, dem ›prahlerischen Brazoragh‹ oder ›diesem ominösen Dämonensultan‹ nachdenkt?

Riesen und Zauberei

Riesen sind Wesen von so übermächtiger Lebenskraft, dass sie in vielen Belangen als magische Kreaturen gelten müssen. Riesinnen sind offenbar verhältnismäßig oft mit der Gabe des Zweiten Gesichts gesegnet (oder verflucht?). Darüber hinaus scheint das magische Erbe dieses Volkes unterschiedlich ausgeprägt zu sein. Während Neunfinger und Orkfresser noch bei keiner ›echten‹ magischen Handlung beobachtet wurden, muss Glantuban wohl gar als *Verhüllter Meister* gelten.

Alle Riesen sind jedoch der Namensmagie unterworfen: So exotisch Namen wie Adawadt, Ishyatralin, Milzenis, Glantuban oder Gorbanor auch anmuten mögen, sie alle sind Erfindungen der Sterblichen. Alle Riesen haben aber einen *Wahren Namen* (**WdZ 378**), mit dem man sie rufen und unter seinen Willen zwingen kann. Möglicherweise ist es dieser Wahre Name, der die Riesen gegen ihren Willen immer wieder auch göttlichen Mächten ausgeliefert hat und der vielleicht sogar eine Schwäche gegenüber den verhassten Niederhöllen darstellt.

Riesige Vermächtnisse

Von einigen Riesen weiß man, dass sie eine oder gar mehrere große Höhlen als Wohnung besitzen. Hier finden sich zuweilen riesenhafte, krude zusammengezimmerte Möbel, manchmal auch Beutestücke aus den Kämpfen der Gigantensöhne mit Hochelfen oder Lindwürmern. Doch sind selbst solche Erinnerungsstücke noch jung, verglichen mit den Hinterlassenschaften älterer, längst vergangener Riesen: Orks, Goblins und manche Menschen wissen von einem Ort im zentralen Ork land zu erzählen, der als *Riesengrab* bezeichnet wird, wo inmitten eines gigantischen Steinwalls der monströse, gewiss achtzig Schritt messende skelettierte Leib eines der ersten, der wahren Riesen ruhen soll. Eine ganze Goblinsippe ist im Schädel und im knöchernen Brustkorb des Gerippes heimisch. Den ewigen Erinnerungen der orkischen Tairach-Priester nach versammeln sich die verbliebenen Riesen des Orklands hier unregelmäßig wie auf ein geheimes Zeichen alle paar Jahrzehnte, vertreiben die Rotpelze für ein paar Tage und gedenken ihres Ahnen, dessen Name selbst ihnen wohl nicht mehr bekannt ist. Auch in den Ogerzähnen finden sich alte, verblichene

Spuren des Riesenvolkes (166 C). Die Albernier kennen die letzte Ruhestatt einer Riesin als Orba Mhórs Grab, in Fasar werden die Gebeine der Riesin Männertod ausgestellt, und wer weiß, was die einst zahlreicheren Riesen der Welt noch hinterlassen haben mögen. So manche Riesenhöhle von einst mag heute von Grolmen, Orks, Ogern oder siegreichen Drachen bewohnt sein, manches Menetekel von alter Riesenhand unter den jüngeren Farben von Goblinschamaninnen und Affenmenschen verborgen.

Riesen schaffen aber nicht nur Vermächtnisse, sie können auch zerstören, wobei ihr Handeln Anderen ebenso gezielt wie seltsam erscheinen mag. Aus unerfindlichen Gründen haben etwa die damals noch vier Orklandriesen Glantuban, Orkfresser, Neunfinger und Wolkenkopf vor etlichen Jahren einen stattlichen, bis dahin von einer Orksippe bewohnten Erd- und Steinhügel an den südöstlichen Quellen des Bodirs dem Erdboden gleichgemacht, ihn mit bloßen Händen in monatelanger Arbeit abgetragen und mit den zermalmten Knochen des ansässigen Orkschamanen über die Ebenen verstreut.

Von der Sprache der Riesen

Den Riesen ist eine eigene Sprache zu Eigen, allerdings gibt es nur wenige Gelegenheiten, zwei von ihnen im Gespräch miteinander zu belauschen. An andere Wesen wird diese Zunge für gewöhnlich nicht weitergegeben. Wenn sie eine eigene Schrift haben, dann zeigen die letzten aventurischen Riesen noch weniger Bedarf an ihr als am gesprochenen Wort. Allein die Runen auf Glantubans Keule sind wohl ein kleiner Hinweis auf die Überlieferung zumindest kultischer oder gar zaubermächtiger Zeichen, wobei nicht ausgeschlossen werden kann, dass der angeblich Klügste der Riesen insgeheim eine mehrbändige Chronik über die Erosion des Firunswalls pflegt.

Die Riesen haben oft zumindest rudimentäre Kenntnisse der Sprachen der in ihrem Territorium ebenfalls heimischen Völker. Das mag angesichts der geringen Achtung, welche sie für gewöhnlich kurzlebigen Kreaturen entgegenbringen, verwundern, lässt sich zum Teil jedoch durch die Verehrung, die einige Riesen erfahren und auch durchaus genießen, erklären. Darüber hinaus mag dann und wann eine gut erzählte (oder auch: gut erklärte) Geschichte ihr Interesse wecken und den Bedarf an Sprachkenntnissen vergrößern. Eher ins Reich der Fabel gehören wohl Theorien, dass den Riesen eine ähnliche Form der magischen Verständigung gegeben sei, wie man sie von den höheren Drachen, manchen Tierkönigen oder Elementaren kenne.

Die Riesen des Orklands

Orkfresser

»Donner grollt von des Giganten Haupt,
wie Wind weht sein Atem.
Zittert unter des Zermalmers Tritt,
zerschmettert liegt der Feind von riesiger Faust.«
—Sang des Skalden Aran Ruhmkünder über den Riesen Donnerhaupt

Orkfresser wird der vordem als *Donnerhaupt* bekannte und berüchtigte Riese genannt, der 597 BF während der Belagerung von Myrburg (Phexcaer) überraschend die Seiten wechselte und über die vor der Stadt lagernden Orks herfiel, die ihn zuvor mit Menschenopfern als Verbündeten gewonnen hatten. Der Grund für diesen Sinneswandel war das tapfere Auftreten einer Frau namens *Lysmina Berian*, nach deren Tod der Riese allerdings jedes Interesse an der Menschenstadt verloren zu haben scheint (siehe hierzu den Roman **Roter Fluss**). Lange Zeit aber hielt die bloße Erinnerung an die Schlacht vor Myrburg die Orks von dort fern.

Orkfresser macht seinem Namen alle Ehre, denn anders als andere Riesen verspeist er die Schwarzpelze nicht nur gelegentlich, er scheint sie mittlerweile vielmehr gezielt und mit tödlichem Hass zu verfolgen. Dieser Rachedurst dürfte kaum noch mit der Belagerung Myrburgs zusammenhängen. Vielmehr scheint es, als habe (aus Riesensicht) erst in jüngerer Zeit etwas den maßlosen Zorn des Riesen auf die Orks geweckt. Orkfressers Alter ist unbekannt. Er soll die Orks einmal als ›lästige Störenfriede‹ bezeichnet haben, deren Ankunft in seiner Heimat er mit Unwillen verfolgt habe. Nimmt man das für bare Münze und zieht den orkischen Kalender hinzu, ärgert sich der Riese seit nicht weniger als 36.000 Jahren!

Der gewiss sechs Schritt große Koloss ist meist in die Felle eines guten Dutzends Bären gekleidet. Als Stütze und Nachdruck in jeder Unterhaltung dient ihm ein mitsamt Wurzeln aus dem Boden gerissener Baum, der in der Regel bereits nach kurzer Zeit deutliche Gebrauchsspuren aufweist.

Orkfresser beansprucht eine Handvoll Höhlen in den südlichen Ausläufern der Olochtai und in den Wäldern rund um die Orkschädelsteppe als sein Eigen und bewohnt sie jeweils einige Jahre in Folge, bevor er wieder umzieht. Neben einer einfachen Schlafstatt aus Reisig und einer Feuerstelle deuten darin lediglich einige grob aus Holz und Stein gefertigte Werkzeuge auf intelligentes Leben hin. Gestank und abgenagte Knochen würden ebenso gut zu einer Bärenhöhle passen.

Neunfinger

Der ebenfalls etwa sechs Schritt große Neunfinger hat seinen Namen daher, dass ihm der Daumen der rechten Hand fehlt (frühere Rufnamen des Riesen sind nicht mehr bekannt). Der abgeschlagene Daumen wird heute in Thorwal aufbewahrt und gilt spätestens seit der Kartographierungsmission, die Hetfrau Garhelt 997 BF ins Orkland entsandte, als potenter Talisman gegen die Schwarzpelze, die im Träger den Bezwinger eines Riesen vermuten. In Thorwal

erzählt man denn auch viele mitreißende (und unwahre) Geschichten über heldenhafte Ahnen, die die Trophäe in tagelangem Kampf errungen haben sollen. Tatsächlich hat einst ein heilkundiger Reisender den schmerzhaft entzündeten Daumen gewiss mutig, aber widerstandslos amputiert und sich damit den ewigen Dank des Riesen erworben, der bis heute dem Träger seines Daumens mit Wohlwollen begegnet.

Neunfinger ist neben seiner Fingerzahl an seinem zweifarbigen Haar zu erkennen, denn während sein Haupthaar von dunkelbrauner Farbe ist, erscheint sein bis zur Brust reichender Bart feuerrot. An Kleidung trägt er auch in bitterster Kälte nie mehr als einen Lendenschurz und eine Kette aus Bärenkiefern, seine Waffen sind Netz und Keule. Er gilt als überaus verfressen, wobei Greife und interessanterweise Oger die einzigen Nicht-Riesen sein sollen, auf die er niemals Jagd macht. Die wohl von allen am schwersten erkämpfte, einem Tage dauernden Festmahl gleichende Mahlzeit, von der er seit mehr als einem Jahrhundert ungemindert schwärmt, war der von ihm besiegte Riesenlindwurm *Himmelsbrand* (siehe Seite 125).

Neunfingers Territorium ist das zentrale Orkland nahe dem Greifengras und den Ogerzähnen, die auch Lindwurmrücken genannt werden. Sein kostbarster Besitz dürfte jener mächtige Kessel unbekannter Herkunft sein, in dem er seine Beute kocht. Er gilt als der einfältigste der Riesen und kaum jemand würde ihm eine Rolle im Spiel unsterblicher Mächte zutrauen. Dass er tatsächlich der Hüter mindestens zweier alter Riesengräber in der Steppe und den Ogerzähnen ist, bindet er auch nicht jedem Dahergelaufenen auf die Nase.

Glantuban

Glantuban, der seine beiden Artgenossen noch um einen weiteren Schritt überragt, gilt als der klügste und mächtigste der Orklandriesen, zudem als der einzige, der sich gezielt magischer Kräfte bedient. Sein rabenschwarzes Haupt- und Barthaar fällt ihm bis über die Knie, der Blick seiner schwarzen Augen reicht, so schwören jene, die ihn je zu Gesicht bekommen haben, bis in die Seele. Angetan mit weißen Pelzen und einer hölzernen, über und über mit seltsamen Symbolen beschnitzten Keule, wirkt Glantuban wie ein Schamane unter den Riesen, ein Schamane allerdings, der sich als *Verhüllter Meister* beinahe freizauberischer Effekte bedient, wenn er den Geistern der Erde und der Luft nach Riesenart befiehlt und ihnen mit der Keule droht.

Glantuban wurde bereits mehrfach dabei beobachtet, wie er auf einem Regenbogen von den Gipfeln des Firunswalls herabstieg, etwa ins *Tal der tausend Blumen*, wo er zu den dortigen Siedlern sprach. Er soll Kontakte zu den Firnelfen haben und in einer Bergfestung im Yeti-Land Treffen mit den Reifriesen abhalten. Dass er auch seinen Geist auf Reisen zu schicken versteht und seit Jahrtausenden Zwiesprache mit dem Leib Sumus und lebenden ebenso wie toten Wesen hält, ahnen lediglich jene Sippen der Orks und Goblins, die sich ihm unterworfen haben und als Avatar Brazoraghs oder Sohn Mailam Rekdais verehren.

Obwohl ihm die kurzlebigen Rassen vergleichsweise unwichtig erscheinen, lässt Glantuban sich deren Anbetung gern gefallen: Immerhin kann er sich so, von der Mühsal der Nahrungssuche weitgehend befreit, um wichtigere Dinge kümmern wie die geistige Suche nach Riesen und Riesinnen jenseits des Kontinents, die vollkommene Wiederbelebung gegangener Ahnen und Freunde oder, gewissermaßen die Voraussetzung all dieser langfristigen Vorhaben, die Abschüttelung der unbequemen Macht Alter Drachen und wohl auch einiger Götter, die derlei ganz gewiss nicht dulden würden. Vor dem Bornland aber schreckt Glantubans reisender Geist stets zurück, und eine seltsame Unruhe überkommt ihn auf solchen Reisen, die ihn eigentlich bis zum Ehernen Schwert führen sollten.

Riesen im Spiel

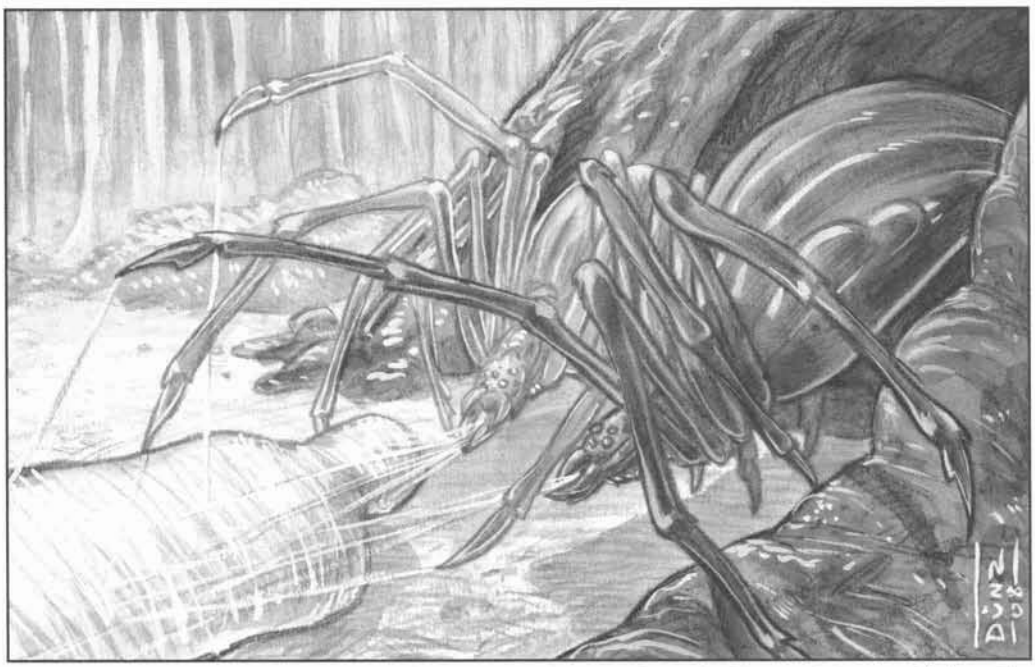
Riesen sind selten. Riesen sind gewaltig. Riesen sind Überlebende einer längst vergangenen Zeit (selbst wenn sie nicht der ersten Generation ihrer Art entstammen). Wie für die höheren Drachen gilt, dass jeder Riese ein Wesen mit einem eigenen großen Schicksal ist. Sie sind keine Zufallsbegegnung, ihre Köpfe gehören nicht an die Trophäenwand eines Monsterjägers und ihr leibhaftiges Auftauchen sollte jeden sterblichen Aventurier mit Ehrfurcht (oder auch bloß mit Furcht) erfüllen. Sechs Schritt Körpergröße mögen für einen Riesen gering erscheinen, bis man sich verdeutlicht, dass die aventurischen Riesen damit die Höhe eines zweistöckigen Hauses erreichen. Ihre Alltagsgegenstände sind drei Mal so groß und noch um ein Vielfaches schwerer als das, womit Menschen sich umgeben. Ein zwergisches Fass Bier ist nur ein kräftiger Schluck, der Appetit auf mehr macht, der hünenhafteste Thorwaler erscheint wie ein Kind, selbst eine Ritterin hoch zu Ross reicht einem Riesen nur bis zur Hüfte.

Abgesehen von den wenigen Aussagen, die man über die Riesen als Volk treffen kann, ist jeder verbliebene Gigantenspross eine Persönlichkeit für sich. Sie blicken auf Jahrtausende, gar auf Jahrzehntausende der Geschichte zurück, die jeweils ihre eigene Wirkung auf die einzelnen Riesen hatte. Sie mögen als hochmagische Wesen Teil Äonen umspannender kosmischer Ränke sein, Wächter der Schöpfung gegen dunkle Mächte oder durch den Wahren Namen geknechtete Figuren im finsteren Spiel des Namenlosen. Die für gewöhnlich nicht eben göttliche Intelligenz eines Riesen erlaubt ihm jedoch auf der anderen Seite vielleicht auch, Götter und Dämonen gute Leute sein zu lassen und selbstzufrieden ohne jeden Gedanken an die Vergangenheit einfach im Hier und Jetzt zu leben. Für beides, die beinahe göttlichen Gewalten im ewigen Spiel höherer Mächte oder die personifizierten Naturschauspiele mit Appetit auf Bären, Orks und Helden, ist Platz im Reich der Riesen.

Smaragdspinnen

»Shan'r'trak, die Spinnenstadt, das Unheil in Saz'Nagorel, die Kluft von Iszzarrak, das in den Manuskripten von Tquelin-Ra'id erwähnte Mysterium von Kutilakitaka, und die Verführungen des Arachnoiden Almagest: Die Relikte der Vielbeinigen sind zahlreich, ihre Brut ist Legion. Hundertfach wimmeln und tausendfach wuseln sie. Eilen und krabbeln unter deinen Füßen und wühlen sich durch Sumus Leib. Hesinde strafte sie mit Geistlosigkeit, als ihre Zeit um war. Doch weniger gefährlich sind die Vielbeine nicht, und hüte dich, es gibt Tage, da erwacht ihr schlafender Geist und sie planen und weben Netze, Gedanken und Intrigen.«
—*Kommentar zum* Arachnoiden Almagest, *Bleikammern zu Gareth*

Vor allem in Thorwal, dem Gjaskerland, den östlichen Nebelzinnen, im Orkland und dem Svellttal leben die Smaragdspinnen, die ihren Namen von ihren dunkelgrün glitzernden Körperpanzer haben. Besonders im *Spinnenwald*, einige Meilen nördlich der Feldir-Mündung, leben viele dieser seltsamen Kreaturen. Den Orks und Menschen sind sie gleichfalls unverständlich und unheimlich und werden daher von diesen gemieden. Im Zwanfirzahn, an den Küsten des Gjalskerlandes, lässt sich indes eine Smaragdspinne von den Goblins als Göttin verehren. Die dort ebenfalls hausenden bleichen Spinnen scheinen Verwandte der Smaragdspinnen zu sein.



Mehrere der intelligenten Achtbeiner leben zusammen in selbst gegrabenen Tunnelbauten, die mit einem erstaunlich stabilen Spinnensekret und Netzgeflecht befestigt werden. Mit Grassoden bedeckte runde Deckel aus jenem Netzgeflecht tarnen die Eingänge gut. Auch auf die Fischerei mittels Netzgeflecht verstehen sich die Spinnen; Sie stauen Bäche und fangen mit ihren Netzen Fische, die ihre bevorzugte Nahrung sind. Menschen, Orks und andere intelligente Wesen verschmähen sie gänzlich.

Der glatte Leib und die unbehaarten Beine der Smaragdspinnen glänzen dunkelgrün. Der etwa vier Spann hohe Leib und die Beine des Männchens haben zusammen den Durchmesser eines großen Wagenrades. Smaragdspinnenweibchen sind hingegen etwa doppelt so groß. Die Weibchen entfernen sich nur selten von ihrem Bau, es sei denn sie schwärmen aus – bedeckt mit Aberhunderten Eiern – um einen neuen Bau zu gründen oder zu ihrer 'Mutter' zu eilen. Ein Mal im Jahr sieht man die Smaragdspinnen des Spinnenwaldes zu ihrer legendären 'Mutter' krabbeln, um mit ihr die Träume zu teilen. Glaubt man den Gedankenbildern der Spinnen, so ziehen sie etwa zwanzig Meilen den Bodir aufwärts zu einem monströsen Leib in einem lichtdurchfluteten Felsendom – umgeben von den eingesponnenen und alterslos gemachten Dienern, die jene 'Mutter' mit ihren Träumen besänftigen.

Ob diese Mutter eine Tierkönigin – und damit die erste ihrer Art – oder ein anderes urzeitliches Wesen ist, das ist ungewiss. Bisher ist lediglich der orkische Häuptling Kurrzug, der um 710 v.BF in die Höhlen hinabstieg, von dort zurückgekommen und es ist überliefert, dass er danach seinen Stamm aus dem Spinnengebiet fortführte.

Wenn es stimmt, dass sie die Überbleibsel eines vergangenen Zeitalters sind, so haben sie ihre Sprache inzwischen eingebüßt – oder niemals gehabt. Eine natürliche magische Begabung erlaubt ihnen die intensiv gedachten Gedankenbilder anderer Wesen zu lesen. Die Männchen dieser Spinnenart besitzen die Fähigkeit, unbewusst ihre Gefühle auszusenden, die empathische Begabung und Intelligenz der Weibchen ist weitaus stärker ausgeprägt. Sie vermögen Gedanken mit großer Deutlichkeit zu senden und, wenn sie von Wut, Furcht und Hass erfüllt sind, ihr Gegenüber damit sogar kurzfristig zu lähmen. Dies macht sie im Kampf zu ernsthaften Gegnern, denn auch gegen sie gerichtete Angriffe können sie im Geist des Gegners erahnen. Das eisbärengroße uralte Smaragdspinnenweibchen *Girkra* in den Nebelzinnen verfügt darüber hinaus über besondere magische Fähigkeiten.

Seit die Smaragdspinnen des Orklands vor einigen Jahren zufällig erfuhren, dass sie in Gedankenwelten fremder Wesen eintauchen konnten, suchen sie von sich aus den Kontakt zu Menschen. Besondere Faszination übt auf sie die Reproduktion von Denkmustern aus, wenn jemand dasselbe Buch liest. Die Gedankenbilder aus gelesenen Geschichten – aber auch Träumen und lebhafter Fabulierkunst sind den Spinnen eine Droge geworden, und so musste mancher Unglückliche sein Lebensende mit ihrer Unterhaltung zubringen. Inzwischen haben die Spinnen gelernt, ihre 'Unterhalter' in Netzen einzuspinnen und – mit vorverdautem Fischbrei versorgt – lange im Traumschlaf am Leben zu erhalten, um sich an den Träumen zu erfreuen.

Vor kurzem gelang es dem Alchemisten *Oswin*, einen Trunk aus dem Spinnenhirn zu destillieren, der die Träume demjenigen schenkt, der ihn trinkt. Der Traumtrunk vermag einen Menschen schnell süchtig zu machen. Doch weiß Oswin noch nichts über den Ursprung jener Träume.

Zwerge

Die Tiefzwerge – Angroschs verstoßene Kinder

Dieses Kapitel gibt Ihnen einen Überblick über das Volk der Tiefzwerge. Ergänzende Informationen finden Sie in der Spielhilfe **Angroschs Kinder** auf Seite 85, zur Garether Population in **Herz des Reiches** auf Seite 202 und im Abenteuer **Wohin der Schatten fällt** (in der Anthologie **Ehrenhändel**).

Eigenname: Angroschim
Gebiet: Höhlen und Stollen der Gebirge des Orklands und des Gjalskerlandes, vereinzelt auch des Svelltlandes sowie der Region zwischen Finsterkamm, Salamandersteinen und Schwarzer Sichel, Gareth, Höhlensiedlung Bluug im Rorwhed-Gebirge
Anzahl: ca. 1.200
Sozialstruktur: meist kleine Rotten oder Sippen, gelenkt von den Klügsten
Religion: Angrosch, gelegentliche Mischformen mit Gravesh und dem Element Feuer
Magie: unbekannt
Bedeutende Angehörige: Aboralm (Stammvater, um 7500 v.BF), Aghira Tochter der Hescha (Calamans Verlobte, Frevlerin, um 3075 v.BF), Alberik Sohn des Arthag (Vater der Aghira, Gründer von Umrazim, um 3075 v.BF), Ardorag (letzter Bergkönig von Umrazim, um 2200 v.BF); Druup (Großkönigin der Tiefzwerge von Rorkvell), Grook (Bergkönig der tiefsten Stollen von Kharkush), Adroch (König der Tiefzwerge unter Gareth)
Bedeutsame Örtlichkeiten: Umrazim (verlorene Heimat), Xorlosch (mythischer Ursprung der Tiefzwerge)
Auftreten: lichtscheu, feige, hinterhältig
Volkes Stimme: "Tiefzwerge nennt Ihr sie? Blasshäutige Zwerge, ohne Haare und ohne Bart, sagt Ihr? Und sie haben sich vor dem Feuer gefürchtet? Hrmpf! Nein, Herr Mensch, das werden verdammte Wühlschrate gewesen sein, aber nie und nimmer Angroschim!"

Nach dem *Tag des Zorns* zogen die aus Xorlosch verbannten Zwerge vom Stamme Aboralms gen Norden, wo sie in den Bergen des Firunwalls auf Gold stießen und die legendäre Binge Umrazim gründeten. Nachdem die Stadt während eines Aufstands der orkischen Sklavenarbeiter größtenteils geplündert und zerstört wurde, verlieren sich die Spuren der Überlebenden im Norden Aventuriens. (Weitere Informationen zu Umrazim und den damaligen Geschehnissen finden Sie ab Seite 168 sowie in **Angrosch 13ff.**) •
Nur hier und da haben Nachkommen der Zwerge Umrazims überlebt. Zu ihnen gehören die *Roten Zwerge* (siehe Seite 147), und auch die Angroschim Tjolmars sehen sich als Nachfahren Aboralms. Vor allem aber handelt es sich um die degenerierten, fast schon monströsen Tiefzwerge.

Ohne Bart und stumpf im Geist

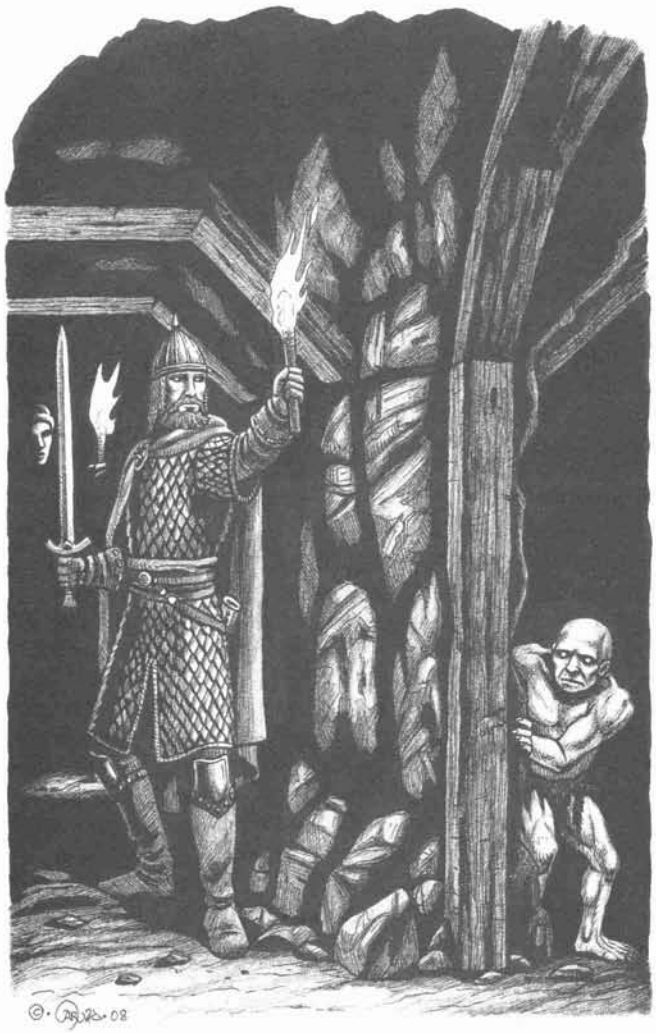
Gewöhnlichen Angroschim ähneln die Tiefzwerge mit ihrem grobschlächtigeren Körperbau und der abscheulich bleichen Haut kaum noch. Sie sind nicht nur etwas kleiner als ihre normalen Verwandten, sondern darüber hinaus nahezu völlig haar- und bartlos. Allerdings sind sie ebenso zäh und widerstandsfähig und haben sich mit ihren Sinnen an das Leben in der lichtlosen Dunkelheit angepasst. Ihre meist schmutzigen Körper hüllen sie allenfalls in dreckige Lumpen oder Fell- und Lederfetzen, häufig aber bleiben sie nackt.
Auch ihre Geistesgaben haben in den Jahrhunderten der Lichtlosigkeit gelitten. Die stumpfsinnigen Tiefzwerge sind zu nur wenig größeren Geistesleistungen imstande als Oger oder Wühlschrate und dabei derart ungelehrig, dass sie kaum aus ihren Fehlern lernen. Die wenigen klügeren Vertreter ihrer Art schwingen sich daher rasch zu Anführern auf.
Unter aventurischen Gelehrten herrscht die Meinung vor, Tiefzwerge seien aus der Verbindung von Zwergen und Wühlschraten entstanden oder gar die Vorfahren dieser Plage – zwei Behauptungen, die jeden Zwerg zur Weißglut treiben. Tatsächlich leugnen Angroschim jede Verwandtschaft und verabscheuen ihre niederen Vettern; die meisten sehen in den Tiefzwergen ohnehin eine Abart der Wühlschrate, ist das Schicksal von Aboralms Stamm außer bei manchen Geoden und Angrosch-Geweihten doch nahezu unbekannt. Letztere nehmen an, dass Angrosch die gierigsten und verblendetsten Zwerge Umrazims zu diesen Geschöpfen verwandelt hat, um jedem, der sie sieht, die Abgründe ihrer Seelen auch durch ihr Äußeres zu zeigen.

Vom Firunswall nach Gareth

Lange lebten die Tiefzwerge vor allem in kleinen Sippen ausschließlich in den Gebirgszügen des nördlichen Orklands, insbesondere des Firunswalls, wo sie in verlassenen Bergwerken und Höhlen ein elendes Dasein fristeten oder niedere Arbeiten in den Minen der Korogai verrichteten. Die meisten Sippen leben noch immer so, doch der Orkensturm hat einige Scharen dieser Wesen aufgescheucht oder als versklavte Arbeiter mit sich geführt, sodass sich die Tiefzwerge auch über das Svelltland und Teile des Mittelreiches bis nach Gareth hinab verbreitet haben.
Im Schutze der Nacht eilen die unseligen Geschöpfe von Höhle zu Höhle und stoßen dabei immer weiter in die Lande der Menschen vor (auf der Suche nach Ordamons Krone, dem Goldauge oder ihrer alten Heimat Xorlosch, wie manche Angrosch-Geweihte und Geoden befürchten). Werden sie ob ihres schlechten Zeitgefühls zu früh vom Tageslicht überrascht, kann man als Reisender manchmal kleine Gruppen zwergenähnlicher Geschöpfe erblicken, die sich angstvoll unter Felsen und hinter Bäumen vor dem Sonnenlicht zu verbergen oder geblendet ein Versteck zu finden versuchen.

Vom Leben im Untergrund

Ziellos und nur mit einfachsten Werkzeugen treiben die Tiefzwerge grobe Stollen in den Fels. Dabei sammeln sie beinahe schon zwanghaft Erzbrocken, Rohedelsteine und andere mögliche Schätze, die sie zwar in ihren oft nur auf wenige Meilen beschränkten, feuchten und einsturzgefährdeten Tunneln horten, ihnen ansonsten aber kaum weitere Bedeutung zumessen.
Bei Dunkelheit schleichen sie gerne zu den Gruben der Abdecker oder über die Boronanger naher Ortschaften und suchen dort Nahrung und anderweitig brauchbare Dinge, was ihnen die mittlerweile verbreitete Bezeichnung *Bleichghule* eingebracht hat. Grottenmolche, Maulwürfe, Ratten und ähnliches Getier sind ihre Beute, die sie roh verzehren, denn vor dem Feuer (und hellem Licht) scheuen Tiefzwerge zurück. Doch abgesehen davon, dass sie es nicht gewohnt sind, schadet ihnen Feuer oder Licht nicht.
Tiefzwerge haben einen ausgeprägten Gemeinschaftssinn, wenn aber nicht einer der wenigen etwas Klügeren die Sippe zu lenken versucht, handeln sie oft eigensinnig. Sie sprechen ein raues, altertümliches Rogolan, das einige Bezüge zum Oloarkh der ausgestoßenen Orks und der Oger aufweist. Doch statt die Unterhaltung zu suchen, fliehen sie meist vor Fremden oder versuchen zumindest, ihnen aus dem Weg zu gehen. In ihrer Feigheit greifen sie nur in eklatanter Überzahl an, sind dann aber hinterhältige Widersacher, die bevorzugt kratzen, beißen und mit Steinen werfen. Ansonsten bedienen sie sich allenfalls einfachster Waffen, sodass sie bei entsprechendem Widerstand rasch unterlegen sind. Tatsächlich gelangen sie so immer wieder in orkische Sklaverei, und selbst Goblins gelingt es bisweilen, einige Tiefzwerge zu fangen.
Die Einstellung zu anderen Zwergen schwankt zwischen Unterwürfigkeit (die unbefleckt gebliebenen Vettern der alten Heimat, die



noch immer Angroschs Zuneigung haben) und blankem Hass (das Volk, das die Ahnen einst verbannte), je nach Erfahrungen und Stimmungslage.

Heilige Furcht

Obwohl sie so tief gesunken sind, kennen die Tiefzwerge noch immer den Namen Angrosch. Angstvoll flüstern sie im Dunkeln, wie der Gott sie einst ob der Anmaßungen ihrer Ahnen verstieß, Furcht und Wehmut liegen gleichermaßen bei der Nennung seines Namens in ihren Augen. Angrosch offen zu verehren wagen sie jedoch nicht, und eine heilige Scheu erfasst sie beim Anblick von Feuer und hellem Licht, den Elementen des Gottes. Die Korogai gelten ihnen als Günstlinge Angroschs, sodass sie still ihre Unterdrückung durch diese erdulden.

Einer der sehnlichsten Wünsche der Tiefzwerge ist die Rückkehr nach Xorlosch und ein Blick in die heiligen Hallen der einstigen Heimat, aus der sie vor Urzeiten verbannt wurden. Voller Hoffnung erzählen sie von einem ihrer wiederkehrenden Träume (die sie häufiger haben, als unter Zwergen üblich): In diesen blickt ein einzelnes dunkles Auge auf sie herab, das sie nach Hause zu führen verspricht, wenn es an der Zeit ist. Nur die klügeren Tiefzwerge fragen sich, ob es sich dabei um Angrosch handelt, der ihnen vergeben wird, oder ein altes Übel aus den Zeiten von Umrazims Untergang, über das sie keine Worte verlieren ...

Die Roten Zwerge

Die Mitglieder dieses wenig bekannten Zwergenvolks sind die Nachkommen einer Sippe, die bereits vor dem Fall Umrazims ob ihrer selbst dort untragbaren Goldgier aus der Binge verbannt wurde. Getrieben vom Ehrgeiz, ihre Rückkehr erkaufen zu können, verfielen sie mit den Jahrhunderten fast grolmischer Gier und errichteten in den Ogerzähnen auf der Suche nach Edelmetall die Mine *Hartomadosch*; sie fanden jedoch nur Kupfer und Zinn, aus dem sie bis heute ihre Bronzewaren und -waffen fertigen. Auch nach dem Fall Umrazims wich die Goldgier nicht von ihnen, und so häufen sie bis heute weiter Schätze an, um ihre derzeitige Königin *Gandla* (siehe S. 156) reicher und reicher zu machen. Sie sind skrupellos bis zum Letzten und geraten leicht in einen Blutrausch.

Auch ihre handwerklichen Fähigkeiten verkümmerten mit der Zeit, ebenso wie ihr Wissen. Dementsprechend sind ihre gut versteckten Höhlen in den Ogerzähnen mit einfachen Werkzeugen nur grob erweitert. Da ihre angesammelten Reichtümer mittlerweile zuviel Platz in den Stollen verschlingen, gießen sie das Gold zu Barren oder schütten es einfach geschmolzen auf den Böden ihrer Höhlen aus.

Ihren Namen haben die Roten Zwerge von ihrer rostroten Kleidung, einem Überwurfmantel, ergänzt durch blutrote Leinen- oder braunrot gefärbte Lederhosen (was ihnen auch ob der Verarbeitung von Kupfer die offene Feindschaft der Tairach-Schamanen eingebracht hat). Unter dem Überwurf tragen sie meist einen Lederpanzer, seltener auch einen bronzenen Harnisch, die Füße stecken in stabilen Lederstiefeln.

Die meisten Angroschim zählen die Roten Zwerge nicht mehr zu ihrem Volk, sind sie doch ganz offensichtlich dem Drachen verfallen. Gelehrte kennen die Roten Zwerge als fanatische Sekte, die ihr Oberhaupt zum reichsten Wesen Aventuriens machen will. So sind stets etwa 100 (und damit fast ein Viertel des ganzen Volkes) von ihnen in einem guten Dutzend Gruppen in Aventurien unterwegs, um möglichst große Mengen Gold in ihren Besitz zu bringen: An den Küsten des Nordens sammeln sie Meeresgold und Bernstein, sie liefern sich Gefechte mit den Wachen von Geldtransporten, untertunneln in jahrelanger Arbeit Schatzkammern, fallen in räuberischer Absicht in die Stollen der Angroschim ein oder waschen Gold an versteckten Bächen. Zunehmend sieht man sie auch in den Kratern der gefallenen Sterne wühlen. Zwist mit den Grolmen der Region ist an der Tagesordnung.

Ausführlichere Informationen zu den Roten Zwergen finden Sie in **Angrosch 89** und im Abenteuerband **Das vergessene Volk**.

Die Tiefzwerge im Spiel

Helden werden kaum umhin kommen, sich mit den Tiefzwergen zu befassen, wenn sie auf der Suchen nach zwergischen Relikten in die Bergwerke des Orklands eindringen oder gar nach der legendären Binge Umrazim forschen, in der noch heute unvollstellbare Schätze lagern sollen. Auch hüten die Tiefzwerge bis heute eine Reihe von Artefakten und Schätzen aus Umrazims Tagen. Die svelltschen Schatzsucher glauben, dass die Bleichghule vielen dieser Dinge heute keine Bedeutung mehr beimessen und sie hin und wieder für ein kleines Geschenk oder gar nur ein gutes Wort fortgeben – und tatsächlich kommt dies bei weniger bedeutenden Kleinodien gelegentlich vor. Es heißt sogar, der Aikar Brazoragh hätte so einst ein mächtiges Artefakt erhalten, das beim Fall der Stadt Tjolmar während des Orkensturms eine große Rolle gespielt hat.

Spieltechnische Angaben zu den Tiefzwergen finden Sie in **ZBA 191**, wobei Sie sich zur Ermittlung der Werte an den niederen dort angegebenen Zahlen orientieren können (bzw. der höheren bei den Schlechten Eigenschaften).

Weitere Zwergenvölker

Auch in Thasch und Finsterkamm leben Zwerge. Ursprünglich vom Volk der Ambosszwerge, erkennen die Angroschim des Finsterkamms (**Angrosch 89f.**) jedoch die Hochkönige ihres Volkes nicht mehr an und wählen bei Gefahr für ihre Bingen stets einen eigenen Hochkönig. Hierbei kam es 1010 BF zum Streit, und das kleine Zwergenvolk spaltete sich in zwei Lager. *Garbalon Sohn des Gerambalosch* herrscht als legitimer Hochkönig der **Finsterkammzwerge** im Norden, während im Süden der verräterische *Bonderik* als Hochkönig regiert. Seine Gefolgsleute werden, da sie Reisende zu Arbeitssklaven machen, in der Umgebung auch **Finsterzwerge** genannt.

Noch übler beleumundet als die Finsterzwerge sind wohl nur noch die **Angroschim von Tjolmar**, die vorgeben, Nachfahren der Herren Umrazims zu sein. Seit sie sich von den Orks kaufen ließen und eine unrühmliche Rolle bei der Eroberung des Svellttales durch die Schwarzpelze spielten, sind diese Angroschim bei den Menschen durchaus nicht mehr wohlgelitten und auch durchreisende Zwerge werden (besonders in Tjolmar) bisweilen offen angefeindet.

Seit die meisten Zwerge des Finsterkamms mit ihren Wurzeln gebrochen haben, ist das Bergkönigreich im Thasch das zweitgrößte, das den Ambosszwergen zugeschrieben wird. Während die Tunnelbauer von der Sippe der Tschagroschem im Thasch große Achtung genießen, hat sich die *Warilax*-Sippe (**Angrosch 73**) einen zweifelhaften Ruf erworben. Sie ist mit Bonderik verbündet und schmiedet ihm gute Klingen. Nach den ersten gewonnenen Sippenkriegen wuchs ihre Zahl stetig an, sodass sie nach und nach begonnen haben, scheinbar wahllos anderen Sippen ihrer Berge den Krieg zu erklären. Inzwischen stellen sie knapp die Hälfte aller Thaschzwerge – nur die Position des Bergkönigs konnten sie noch nie besetzen.

Andere Völker der Region

Neben den bereits genannten Völkern haben auch andere Kulturschaffende ihre Heimat in der Region: Ewige Wanderer scheinen die **Norbarden** zu sein, die als Händler im ganzen Norden verkehren. Einige Sippen treiben sogar regelmäßigen Handel mit den Orks, auch wenn es steter Wachsamkeit bedarf, dass aus einem guten Geschäft kein Raubmord wird. Einer der bekannteren Norbardenhändler des Orklands ist der inzwischen zum Greis gewordene Magiedilettant *Theires Zeel*. Er ist nach wie vor ein guter Ansprechpartner dafür, wie man mit den Schwarzpelzen Handel treiben kann, auch wenn er selbst sich längst von seinen Geschäften nach Svellmia zurückgezogen hat, wo die Norbarden der Region auch ein größeres Winterlager unterhalten.

Am Westrand des Rorwhed haben **Nivesen** vom Stamm der *Lieska-Lie* ihr Winterlager. Jedes Frühjahr ziehen sie von dort zu ihren Weideplätzen zwischen den Flüssen Nuran Riva und Lemon. Ein weiteres großes nivesisches Winterlager liegt bei Riva. Nur noch wenige Nivesen ziehen hingegen zu ihrem traditionellen Winterlager bei Svellmja.

Am Rorwhed lebt auch das Wolfskind *Kantala* mit ihrem rauwölfischen Gefährten *Ruokol* (**WdG 173**) beim Volk der Silberwölfe.

Nordöstlich des Gebirges, im Einhorngras, leben einige nomadischer **Steppenelfen** (etwa die durch *Ariana Einhorngruß* bekannt gewordenen *Erdsänger*-Sippe, **Licht und Traum 79**). An Svellt, Dornwasser und Brinask sowie im Gashoker Forst leben **Auelfen**, deren Zahl seit der Entstehung des Eisreichs Glorania durch Vertriebene gewachsen ist (**Licht und Traum 63, 65**). Nachdem sie vor den Dämonen fliehen mussten, sind diese Elfen kaum mehr gewillt, vor Orks oder Menschen zurückzuweichen.

Die so genannten **Affenmenschen**, relativ friedliche und einfache Leute, sind mit einigen kleinen Sippen etwa in den Ogerzähnen vertreten. Sie versuchen, nicht mit den um sie her lebenden Orks und Ogern aneinander zu geraten, halten die Geister der Natur und die Ahnen in Ehren und pflegen einen mysteriösen, halb-magischen Knochenkult. In ihren Wohn- und Kulthöhlen finden sich primitive Wandmalereien, die ihre Schamanen über Generationen hinterlassen haben.

Über viele Jahrtausende war auch das Volk der **Trolle** in der Region heimisch. Heute gibt es nur noch einige wenige, oft einzelgängerische Bergschrate im und um das Orkland herum, die meisten davon vom Stamm der *Taschkopp* ("Die Schattenflüsterer, die den Mondfelsen lauschen"), von denen das Thasch-Gebirge womöglich seinen Namen hat. In den Blutzinnen ruht, von ihnen selbst gemieden, eines der größten Geheimnisse und Tabus der trollischen Geschichte (177 D).

Personen in Ork- und Svelltland

Orks des Orklands

Ashim Riak Assai,
der Aikar Brazoragh, Träger der gespaltenen Hörner und der blutroten Mondscheibe, gottgesandter oberster Herrscher der Stämme des Bundes

Der mysteriöse Anführer der Schwarzpelze des Orklands (siehe Abbildung auf Seite 19) erschien 1003 BF bei der Assai-Sippe der Korogai, überwand alle Häuptlinge und Schamanen der Umgebung im Duell und hätte sicherlich die Häuptlingswürde eines Stammes übernehmen können. Doch nachdem er seine Botschaft verkündet hatte, dass die Zeit für die Orks bald kommen würde, zog er weiter, um bei anderen Stämmen in gleicher Weise 'Bekehrungsarbeit' zu leisten, ständig im Kampf, im Kontakt mit den Geistern und in der Wildnis nach weiterer Erleuchtung suchend.

Nachdem den Tairach-Priestern die Erkenntnis zuteil geworden war, dass es sich bei Ashim von den Assai um niemand anderes als die Inkarnation des göttergesandten Heros, den Sohn des Jenseits, Bewahrer der Vergangenheit, Herr der Gegenwart und Herausforderer der Zukunft handeln konnte, den Aikar Brazoragh, unterwarfen sich alle Stämme seiner Herrschaft. Im Jahre 1008 BF verkündete der Gottgesandte die Einigung der Orks unter seinem Banner und die Gründung der Stadt Khezzara als zukünftiger Hauptstadt des Reichs der Schwarzpelze, und beginnend mit dem Jahr 1010 BF, dem Großen Jahr 2000 der Orks, überrannten die vereinigten Orkstämme den Svelltbund, drangen ins Mittelreich ein und stießen bis vor die Tore Gareths vor.

Dass dieser Feldzug letztendlich nicht erfolgreich war, weil der Aikar Brazoragh ihn nicht selbst anführte, ist eine Kritik, die im Orkland nur selten geäußert wird, impliziert der darin enthaltene Vorwurf der Feigheit doch sofort eine Duellforderung an den Aikar. Nur Uigar Kai, der vormalige Großschamane, konnte in einem Duell (in der Geisterwelt) dem Gottgesandten Paroli bieten, und dies auch nur, weil er sich mit jenseitigen Mächten verbündet hatte.

Die Prophezeiung des Schamanen Ukhorr von den Tordochai, die das Kommen des Aikar ankündigte, ist neben dem Aikar selbst und Uigar Kai vielleicht noch zwei oder drei anderen Orks bekannt. Ukhorr selbst wurde vom Gottgesandten als Bote in Tairachs Reich vorausgeschickt. Seit der Flucht Uigar Kais ist der Aikar Brazoragh darauf bedacht, die 'Prophezeiung des Ukhorr', die sein Kommen und den Großen Marsch vorausgesagt hatte, penibel genau zu erfüllen: Da die Prophezeiung ihn als Anführer mit Brazoraghs Axt und Helm gesehen hat, ließ er diese in weiteren Kriegszügen erobern, und da in der Prophezeiung von ihm als Geweihtem des Brazoragh gesprochen wurde, sucht er in peinigenden Visionsquesten nach dem 'Wort' (der Primärliturgie) des Brazoragh. Auch der Bau des Hornturms muss in diesem Zusammenhang gesehen werden.

Der Aikar Brazoragh residiert in einem Palast in Khezzara und zeigt sich in jüngster Zeit der Öffentlichkeit nur noch zu den Ritualen des orkischen Jahreslaufs. Ein Stab von Vertrauten, namentlich **Sharraz Eisauge**, **Kerschoi Shargok** und **Azzek Ziraitach**, trägt seine Befehle zu den Heerscharen und Priestern; menschliche Gesandte hat er schon seit einiger Zeit nicht mehr empfangen, auch wenn er sich bisweilen gefangene Geweihte und Gelehrte vorführen lässt.

Er ist von einer jenseitigen Aura von Macht umgeben, wie sie selbst ein Patriarch der Zwölfgötterkirche nicht sein eigen nennt, und seine Klugheit, seine Kenntnisse von Geschichte und Geistern der Orks, seine Worte in vielen Sprachen des Nordens bezeugen seine göttliche Mission. Auch wenn er ihn in letzter Zeit nicht beweisen musste, sind sein persönlicher Mut nahezu unbezweifelt und seine Geradlinigkeit wird nur von seinem fanatischen Glauben an die Zukunft der Orks übertroffen. Feigheit und Heuchelei verachtet er, und die einzige Gnade, die man von ihm erwarten kann, ist die, schnell zu Tairach geschickt zu werden.

Geboren: um 978 BF
Größe: 1,89
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* rot
Kurzcharakteristik: vollendeter Kämpfer, Priester und Prophet, meisterlicher Stratege und orkischer 'Politiker'
Herausragende Eigenschaften: KK 22, MU 21, KO 21, CH 20, IN 18; keine Eigenschaft unter 16, Jähzorn 8
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Hiebwaffen 21 (und dazugehörige SF, vor allem Beidhändiger Kampf II, Spezialisierung und Waffenmeister Arbach und Byakka), Geschichtswissen (Orks) 18, Götter/Kulte (Orks) 18, Staatskunst 15, spricht Orkisch, Garethi, Rogolan, Alaani und Thorwalsch, mehrere meisterliche Nahkampf- und Natur-Talente; Gabe Prophezeien
Herausragende Zauber und Rituale: brillant in orkischen Schamanenritualen; karmale Macht Brazoraghs und Tairachs
Besonderheiten: ist gleichzeitig Tairach- und Brazoragh-Priester, verbindet die Fähigkeiten von Kämpfer und Schamane, immense Karmaenergie, sucht nach der Brazoragh-Primärliturgie; verfügt über diverse, den Orks heilige karmatische Artefakte
Beziehungen: immens bei Orks, groß in der Umgebung des Orklands
Finanzkraft: sehr groß (Ressourcen fast aller Orks), aber bisher nicht offensiv eingesetzt *Verwendung im Spiel:* Seit über 20 Jahren ist der Aikar Brazoragh die Triebfeder hinter allen größeren Aktionen der Schwarzpelze, ohne dabei selbst außerhalb des Orklands wirklich in Erscheinung zu treten. Als direkt von seinen Göttern eingesetzter Streiter ist seine Präsenz überwältigend; seine Pläne sind Aventurien umspannend und es ist unwahrscheinlich, dass die Helden ihm schon jetzt direkt begegnen – aber diese Zeit wird kommen.
Zitat: »Unsere Zeit wird kommen – schon sehr bald.« »Zu feige für Tairachs Reich. Lasst ihn woanders verenden.« »So wie ich eure Sprache kenne, ist 'Diplomatie' das Bosparano-Wort für 'Lügen', richtig?«

Sharraz Eisauge,
Marschall der Garde des Roten Mondes und des geeinten Orkheeres, Oberhäuptling der Zholochai

Sharraz wirkt für einen Zholochai relativ klein und gedrungen, sein nachtschwarzes Fell ist von rot gefärbten Strähnen durchzogen, seine mächtigen Hauer sind mit allerlei Schmuckwerk verziert und seine linke, leere Augenhöhle ist durch eine langgezogene Narbe verunstaltet.

Bereits in jüngsten Jahren errang Sharraz die Häuptlingswürde seiner Sippe, wo er sich durch besonders wagemutige Raubüberfälle und Kriegszüge hervortat. Ob aus eigenem Tatendrang oder durch das Vorbild seines Mentors, des mittlerweile verstorbenen obersten Scha-

manen der Zholochai *Garzlokh*, angespornt, scharte er im Ingerimm 1029 BF über 2.000 mit der abwartenden Haltung des Aikar Brazoragh unzufriedene Krieger um sich und belagerte die Stadt Phexcaer. Dank seines Kriegsgeschicks und unzähmbaren Mutes fiel die Stadt noch in den Namenlosen Tagen in orkische Hände. Obwohl siegreich, konnte dieses eigenmächtige Handeln nicht ungesühnt bleiben. Von den *Augen von Khezzara* in Ketten nach Khezzara geschleppt, unterlag Sharraz dem Aikar in einem Zweikampf und verlor dabei sein linkes Auge. Der Aikar, vom Mut und Geschick Sharraz' beeindruckt, ernannte den Häuptling überraschend zum Nachfolger des verstorbenen Schwarzen Marschalls, eine Position, die Sharraz die offene Feindschaft mit dem Anführer der *Augen von Khezzara* und zahlreichen weiteren Kriegsherren einbrachte. Wenige Wochen nach der Ernennung errang Sharraz auch die Oberhäuptlingswürde der Zholochai.

Geboren: 1010 BF
Pelzfarbe: nachtschwarz *Augenfarbe:* hellblau
Kurzcharakteristik: brillanter, waghalsiger und ehrgeiziger Kriegsherr, oberster Heerführer der Orks
Herausragende Eigenschaften: MU 19, KK 17, KL 15
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Kriegskunst 16; mehrere Kampftechniken und Natur-Talente meisterlich bis brillant
Besonderheiten: einäugig; magische Molokdeschnaja als Beutestück aus Phexcaer
Beziehungen: groß (umstrittener oberster Heerführer, immens bei den Zholochai)
Finanzkraft: ansehnlich (Beute aus der Plünderung Phexcaers)
Verwendung im Spiel: Als militärischem Gegenspieler können ihm menschliche Helden auf dem Schlachtfeld begegnen. Orkische Helden mag er hinzuziehen, um Missionen in seinem Auftrag zu erfüllen, welche seine umstrittene Position als Nachfolger Whassois stärken und die Position seines Erzrivalen Kerschoi schwächen sollen.

Kerschoi Shargok,
Anführer der Augen von Khezzara

Kerschoi hat ein dichtes, blauschwarzes Fell und absonderlich orangerot gebleichtes Haupthaar, das in einem Kranz aus Zöpfen zu allen Seiten herab hängt. Es ist nicht bekannt, aus welcher Sippe der Okwach stammt. Er gehörte zu den ersten 'Augen' und hatte bereits unzählige Missionen für den Aikar ausgeführt, als er seinen Vorgänger im Zweikampf erschlug (seinen Skalp trägt er immer mit sich) und so zum neuen Anführer der Elitekrieger wurde. Kaum ein anderer Okwach ist so geschickt im Umgang mit dem Arbach sowie Pfeil und Bogen. Kerschoi ist ein Jäger, der sich durch keine Rüstung behindern lassen will, seine Missionen stets gewissenhaft ausführt, aber auch gerne mit seiner Beute spielt. Meist agiert er alleine, nur in seltenen Fällen, oft erst auf Nachdruck des Aikar hin, begleiten ihn andere Augen. Der absolut loyale Kerschoi hasst den neuen Marschall Sharraz Eisauge bis aufs Blut, fand dieser doch das Wohlwollen des Aikar, obwohl er die Stadt Phexcaer eigenmächtig plünderte, was in Kerschois Augen einem Affront dem Göttergesandten gegenüber gleichkam.

Geboren: 1004 BF
Pelzfarbe: blauschwarz, orangerot gebleichtes Haupthaar
Augenfarbe: rot
Kurzcharakteristik: vollendeter Kämpfer und Jäger, grausamer Anführer
Herausragende Eigenschaften: IN 16, GE 17, KK 16
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: mehrere Kampftechniken und Natur-Talente brillant
Beziehungen: groß (Anführer der Augen von Khezzara)
Finanzkraft: gering
Verwendung im Spiel: Als Jäger im Auftrag des Aikar ist Kerschoi überall im Ork- oder Svelltland anzutreffen, wo besonders heikle Aufgaben seiner harren. Dabei können Helden entweder lästige Gegenspieler oder aber auch nützliche Werkzeuge darstellen.

Azzek Ziraitach,
Sprecher des Rates der Stämme, Hochschamane der Truanzhai

Azzek ist ein relativ dürrer und hoch aufgeschossener Ork mit spärlichem Fell, der seit einem Streit mit Uigar Kai, seinem einstigen Lehrmeister, stets friert und in dicke Umhänge gehüllt ist. Er gilt als ruhig und besonnen und ist dem Aikar kriecherisch untergeben, ausge-

stattet mit einem unstillbaren Machthunger und einer unglaublichen Zielstrebigkeit. Innerhalb kürzester Zeit hat er sich zum Sprecher des Rates der Stämme aufgeschwungen und versucht seither, den Aikar zu überzeugen, dass die Orks wieder einen Großschamanen brauchen – wobei er natürlich zuerst an sich denkt. Azzek findet man die meiste Zeit im Tairach-Tempel von Khezzara, wo er aus dem Blut der Geopferten Tairachs Willen zu ergründen versucht. Er besitzt einen alten Schädel mit drei Augenhöhlen, der ihm gelegentlich Zugang zu großem Wissen eröffnet und aus dem er einen Teil seiner Kraft speist. Einst gehörte das Artefakt dem Tairach-Priester *Assai Riak Burchai*, dem Lehrmeister von *Nargazz Blutfaust*.

Geboren: 999 BF
Pelzfarbe: braun *Augenfarbe:* gelb
Kurzcharakteristik: machthungriger und meisterlicher Tairach-Schamane, zugleich aber auch kriecherischer Untergebener des Aikar Brazoragh
Herausragende Eigenschaften: IN 17, KL 18
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Geschichte (Orks) 17, Magiekunde 17, Überreden 16
Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: meisterlich in orkischen Schamanenritualen
Besonderheiten: Hochschamane; mit einem Nagrachfluch belastet, Artefaktgebunden (Totenschädel)
Beziehungen: groß
Finanzkraft: hinlänglich
Verwendung im Spiel: Azzek ist der überaus begabte und zielstrebige Hochschamane, dem es nach Macht und Wissen dürstet und der insgeheim hofft, Uigar Kai zu beerben. Dafür muss er sich allerdings verschiedenster Rivalen entledigen und ist bei der Wahl seiner Mittel nicht gerade zimperlich, wobei der im Finsterkamm aktive *Aschepelz* als sein ärgster Konkurrent gilt.

Grashok Dunkelhand, Tairach-Schamane der Tochai-Orichai

Von seinem Lehrmeister für unwürdig befunden und von der Sippe verstoßen, irrte Grashok einige Monde lang mit seinem Schicksal hadernd im Svelltland herum. Dabei geriet er in die Gefangenschaft des Erzmagus' Oswyn Puschinske, der den jungen, ungeformten und magiebegabten Schwarzpelz für seine Forschungen nutzen wollte. Tatsächlich gelangen die Versuche Puschinskes, Grashok die gildenmagische Spruchmagie beizubringen. Seines Experimentes nach einiger Zeit überdrüssig geworden, versiegelte der Magier das Wissen um die gildenmagischen Sprüche in Grashoks Geist und entließ ihn wieder in die Freiheit.
In Grashok ist während seiner Zeit bei den Glatthäuten nicht nur die Überzeugung gereift, dass sich Orks und Menschen nicht maßgeblich voneinander unterscheiden und entsprechend ein Zusammenleben durchaus möglich ist, sondern auch der feste Wille, sich bei seinem früheren Lehrmeister zu rächen und seine Ausbildung zum Tairach-Schamanen abzuschließen. So kehrte er zu seiner Sippe zurück und zwang seinen früheren Lehrmeister mittels einiger bei Puschinske erlernter Kniffe, derer er sich aber nicht vollends bewusst ist, ihn in die Geheimnisse der Tairach-Priester einzuweihen, ehe er ihn erschlug und seinen Platz einnahm.

Geboren: 1001 BF
Pelzfarbe: dunkelgrau *Augenfarbe:* schwarz
Kurzcharakteristik: kompetenter, menschenfreundlicher Tairach-Schamane
Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 15, CH 14
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Geschichte (Orks) 11, Götter/Kulte 14, Magiekunde 12
Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: kompetent in orkischen Schamanenritualen, einige Gildenmagische Sprüche wie der IMPERAVI lauern zudem verborgen in seinem Kopf
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: minimal
Verwendung im Spiel: Grashok ist Glatthäuten gegenüber aufgeschlossen und überzeugt, dass die beiden Völker zahlreiche Gemeinsamkeiten teilen. Als ihr Fürsprecher mag er Helden aus einer brenzligen Situation befreien oder als Kenner von orkischen Schamanenritualen und Gildenmagie aufgesucht werden. Vielleicht konzentriert er sich eines Tages aber auch auf seinen Rachedurst und versucht, die Helden einzuspannen, um sich an Oswyn Puschinske zu rächen. Vielleicht möchte der mächtige Magier diesen Zeitpunkt aber auch bewusst herbeiführen, um sich erneut Grashoks zu bedienen – und wer weiß, welcher Zauberbefehl noch in seinem Hirn schlummert…

Kupfermond, Priesterin des Rikai

Als wohl einzige Frau hat sich die energische Kupfermond (geb. 985 BF) unter Orks einen Namen gemacht. Nachdem die Häuptlingstochter der Keschuwai-Orks von einem Grishik geraubt wurde, führte ihre Flucht das 'Paar' an die Seite verschiedener Rikai-Priester, die Kupfermond in die Kunst des Ackerbaus und der Heilkunde einwiesen. Mit der Vorstellung, sie sei eine Erwählte Rikais, gelang es ihr, in den Blutzinnen viele Anhänger um sich scharen, die ihr in blinden Gehorsam folgen. Früh erlag sie der eitlen Versuchung, sich von ihnen als Göttin verehren zu lassen. Herrisch blitzen hellblaue Augen aus ihrem metallisch goldglänzenden Pelz hervor, in den große Eidechsenschuppen eingeflochten sind und den sie eifrig pflegt. Sie hütet einen blau schimmernden Kristallanhänger und arbeitet daran, die Orkfrauen unter ihrer Führung in einer eigenen Kaste zu vereinen. Zu diesem Zweck hat sie ihren Schüler *Raszech* nach Khezzara entsandt, um den Freiheitsgedanken unter die Orkfrauen zu tragen – ein Bestreben, das sie wie ihr Verlangen nach dem in Khezzara verwahrten *Kasharraikach* (dem 'Kessel der nahrhaften Gärung') den Kopf kosten könnte, sollte der Aikar sich entscheiden, seine Häscher auszuschicken, um diesem aufsässigen Weib ein Ende zu bereiten.

Kurzcharakteristik: kompetente Rikai-Priesterin, durchschnittliche Heilerin
Herausragende Eigenschaften: MU 16, CH 15, FF 14; Gefahreninstinkt
Besonderheiten: Die Schuppen und den blau leuchtenden Kristall hat sie in einer verlassenen Echsensiedlung gefunden. Sie sind die tatsächlichen Quellen ihrer Heilkraft, wobei deren Wirkungen einem BALSAMSALABUNDE und RUHE KÖRPER, RUHE GEIST ähneln.
Verwendung im Spiel: Kupfermond kann bei seltenen Krankheiten Heilung versprechen, für die ihr möglicherweise noch Zutaten fehlen, oder versuchen, Helden für ihre Ziele einzuspannen. Sie ist auch Kontaktvermittlerin zu ihrem ehemaligen Schüler in Khezzara und zu diversen Orkstämmen.
Zitat: "Hm, schlimm. Trink diesen Sud, oder du bald bei Tairach!"

Patardorr,
der Feuerseher

Auf einsamen Pfaden reist der wirr anmutende Schamane Patardorr durch die Steppe. Keinem offensichtlichen Ziel folgend, schlägt er sein Zelt an manchen Orten auf, verweilt dort, von den *Gharyakach* geschützt, die ihn begleiten. Er lebt von den Gaben, die ihm Orks und andere Bewohner der Steppe übergeben – sei es, um ihm für seinen Rat zu danken oder ihn zum Weiterziehen zu bewegen – denn Patardorr wird verehrt wie gefürchtet. Als junger Schamane blickte er während einer Seelenreise in die "zeitlosen Feuer von Sharnazbarr". Sein Körper alterte schlagartig, das nun graue Fell fiel büschelweise aus, doch noch trotzt er der Zeit. Seine flackernden Augen blicken in vergangene und zukünftige Zeiten, oft ohne Ordnung. Er prophezeit aus dem Blut derer, die ihn darum bitten, und macht keinen Unterschied zwischen Ork, Mensch oder Zwerg. Welchen Preis er dafür verlangt, mag niemand vorherzusagen. Von manchen forderte er ein Lächeln, von anderen das Haupt eines Basilisken.

Verwendung im Spiel: Patardorr ist inzwischen über die Grenzen des Orklands bekannt – im Svellttal kann man ebenso von ihm hören wie in Andergast. Sein Rat wird geschätzt – nicht nur unter Orks, aber ihn aufzusuchen wagen nur die Wenigsten. So könnten es die Helden sein, die ihn aufsuchen oder jemanden begleiten, der die weite Reise auf sich nehmen möchte.

Urkarai,
Priester des Ranagh

Urkarai (geb.: 1001 BF) wurde während seiner Mannbarkeitsprüfung von einem gewaltigen Schlammwels ergriffen und unter Wasser gezogen. Am nächsten Morgen erschien er aufgequollenen, aber bis auf einen fehlenden Hauer unversehrt, bei seiner Sippe. Als Trophäe brachte er das Schuppenhaupt eines Welses und verkündete mit blubbernder Stimme, der Laich Ranaghs zu sein. Seitdem zeigt Urkarai eine große Macht über alles Wasser- und Sumpfgetier. Als er vor einigen Jahren im Sumpf jagte, überfielen feindliche Thorwaler seine Sippe, erschlugen seine Anhänger vom Stamm der Mokolash und plünderten seinen Besitz. Seitdem fällt er zunehmend häufiger in Trance und gibt kryptische Weisheiten von sich, die seine seltenen Zuhörer nachhaltig erschüttern. Er haust in einer morschen, algenüberzogenen Pfahlhütte, in deren Innerem sich der Besucher zwischen Fetischen zu verlieren droht. Die Jagd nach *dem Schuppenkleidrigen*, der ihm *Ranaghs Augen* gestohlen hat, ist sein oberstes Ziel – inzwischen schreckt er nicht einmal mehr davor zurück, Echsen zu befragen und sogar menschliche Abenteurer auf die Suche zu schicken, die er mit Amuletten oder Fetischen bezahlt.

Besonderheiten: Die 'Augen Ranaghs', zwei verschrumpelte Welsaugen, sind ein mächtiges Artefakt, das Kontrolle über und Verwandlung in Sumpfkreaturen sowie erstaunliche Manipulationen des Elements Wasser ermöglicht. Unglücklicherweise ist auch Urkarais Macht daran gebunden.
Verwendung im Spiel: Als *Weiser im Sumpf* und Tierkundiger ist Urkarai weit bekannt. Seine teils wirren, teils erschreckend zutreffenden Weissprüche sind selten und unberechenbar. Hartnäckig sucht er würdige Helden, um sein Artefakt zurückzuerlangen.

Orks des Svellttlands

Atrrazan Ogerschelle,
Hauptmann von Yrramis

Der riesige Atrrazan wuchs in Uhdenberg auf und lernte dort – wie einst Sadrak Whassoi – das Kriegshandwerk in der Uhdenberger Legion. Angesichts der beim orkischen Angriff auf Donnerbach 1026 BF gezeigten Göttermacht beschloss er, Uhdenberg den Rücken zu kehren und dem Gottesstreiter der Schwarzpelze in das Orkland zu folgen.
In Khezzara diente er in der Garde des Roten Mondes und bildete andere Okwach aus. 1031 BF schickte ihn der Aikar Brazoragh an der Spitze eines Kampftrupps in das Svellttal gegen die revoltierenden Drughash. Zusammen mit Menschen und Angroschim besiegte er die Drughash vor Lowangen und eroberte die Stadt Yrramis. Dort herrscht er nun als Statthalter des Aikar, kontrolliert die wichtigen Pässe über den Finsterkamm und kämpft gegen die überlebenden Drughash, die sich in der Festung Greyfensteyn verschanzt haben.
Gemäß dem Willen des Aikar führt Atrrazan keinen Krieg gegen die Menschen der Region. Er kontrolliert die Handelszüge, die über die Bergpässe in das Svellttal kommen, und fordert den Tribut ein. Durch seine Vergangenheit in Uhdenberg ist er mit den Gepflogenheiten der Glatthäute vertraut, lässt aber keinen Zweifel daran, wer der Herr ist. Seine Ausbildung macht ihn zu einem guten Strategen in der Schlacht und einen gefährlichen Gegner im Kampf, der seine liebste Waffe, die Ogerschelle, meisterlich zu führen versteht. In Kettenhemd und mit seiner für einen Ork ungewöhnlichen Größe von 1,92 Schritt ist er eine Erscheinung, die viele Konflikte im Keim erstickt.

Kurzcharakteristik: meisterlicher Krieger, unnachgiebiger Herrscher
Verwendung im Spiel: Atrrazan ist der verlängerte Arm Khezzaras im südlichen Svellttal, der nur das Wort des Aikar akzeptiert. Angehörige anderer Rassen erkennt er an, wenn sie Mut und Kampfstärke beweisen und (ihm gegenüber) die Oberhoheit der Schwarzpelze nicht anzweifeln.

Gurukh Goldzahn,
Oberhäuptling der Marrykai

Der uralte Häuptling Shurak Gelbzahn herrschte so lange über die Marrykai-Orks des Hilval, dass die Menschen im restlichen Svellttal immer noch überrascht sind, wenn sie von seinem Nachfolger hören. Gurukh Goldzahn führt die bisherige Politik der Marrykai fort, dass man die Kuh, die Milch gibt, nicht schlachtet – größere Pläne scheint er für seinen Stamm nicht zu haben. Bei anderen Schwarzpelzen gelten er und sein gesamter Stamm als verweichlicht, doch das stört die Marrykai nicht, solange die Tribute regelmäßig gezahlt werden. Streitigkeiten lässt der dekadente Gurukh lösen, anstatt selbst zum Arbach zu greifen. Dabei hat er auch keine Probleme damit, nicht-orkische Söldner anzuheuern.
Sein Beiname rührt von einem seiner Hauer, den er sich hat vergolden lassen. Für einen Ork ungewöhnlich schätzt er das Gold höher als das Kupfer, sodass es ihm keinen Unmut bereitet, seinen Schamanen großzügig sämtliche Kupferabgaben der Menschen zu überlassen.

Kurzcharakteristik: genusssüchtiger und vermenschlichter Ork von gerissener Schläue
Verwendung im Spiel: Gurukh ist ein für menschliche Helden zugänglicher Ork, solange sie ihn angemessen hofieren. Sein Wohlwollen lässt sich leicht mit großzügigen Geschenken erkaufen, allerdings sollte man ihn in einem Punkt nicht unterschätzen: Gurukh ist habgierig und löst gegebene Versprechen schnell, wenn von anderer Seite ein größerer Gewinn winkt.

Beziehungen: groß
Finanzkraft: minimal
Verwendung im Spiel: Mardughs Suche nach Umrazim mag die Helden selbst auf die Spur dieser verlassenen Zwergenbinge führen. Graveshs Kette als erstes großes Schmiedestück aus dem Sternenmetall von 1029 BF interessiert sowohl die Lowangener Magierakademien als auch einige Anhänger des Namenlosen sowie diverse Priester von Ingerimm, Angrosch und Gravesh.

Mardugh Orkhan,
Gravesh-Priester

Mardugh Orkhan ist eine bemerkenswerte Gestalt: Von allen Priestern des Schmiedegottes Gravesh ist er einer der wenigen, die es bis zum Häuptling (sogar als langjähriger Oberhäuptling der Gravachai) gebracht haben. Er war von Anfang an für die Laufbahn des Graveshpriesters ausersehen, denn sein Pelz war (und ist) silberglänzend weiß – bei Orks ein sehr seltenes Ereignis, das als Zeichen besonderer Nähe zum Metall gewertet wird. Mardughs echte Hingabe und tiefe Gläubigkeit brachten ihm dann wohl auch die Zuneigung Graveshs ein. Seit seiner Weihe zum Priester glänzen sein Gesicht und seine Augen in einem matten Goldton; zu dieser Zeit schmiedete Mardugh auch sein erstes Meisterschwert, dass er heute noch führt.
Mardugh bemühte sich seit jeher, tiefer in die Geheimnisse des Gottes vorzudringen, und unternahm einige Fahrten zu entlegenen Zwergenminen. Mit dem dort gefundenen Reichtum und seinen besonderen Künsten war es ihm ein leichtes, Häuptling seines Stammes zu werden. Den Grundstein zu seiner damaligen Macht bildete der Vorstoß in eine vergessene Zwergenmine, wo er nicht nur eine Sippe Tiefzwerge vorfand, sondern auch das legendäre Goldauge, das schatzsuchende Artefakt der Zwerge von Umrazim. Das Goldauge wurde später den Zwergen von Tjolmar für ihren Verrat an der Stadt übergeben (siehe Seite 169).
Mardugh sieht sich als Erwählter seines Gottes und erschuf nach dem mysteriösen Sternenregen 1029 BF aus dem Sternenmetall 'Graveshs Kette' (Seite 55f.). Nach der einjährigen Arbeit verließ er zusammen mit seinem langjährigen zwergischen Begleiter *Turven Sohn des Turgai* seinen Stamm und begab sich auf die Suche nach dem legendären Umrazim. Dort soll die Kette ihrem Schicksal zugeführt werden.

Geboren: 990 BF
Pelzfarbe: silberweiß *Augenfarbe:* gelb
Kurzcharakteristik: vollendeter Gravesh-Priester bei der Erfüllung seiner letzten Aufgabe
Herausragende Eigenschaften: FF 19, KL 19
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Götter/Kulte 15, Grobschmied 18
Herausragende Rituale: sämtliche Gravesh-Liturgien, dazu einige nur ihm bekannte
Besonderheiten: zwergischer Begleiter; führt Graveshs Kette mit sich; misstraut den Menschen

Morak Mardugh,
Oberhäuptling der Rorwhed-Orks

Seit Efferd 1030 BF trägt Mardugh Orkhans Ziehsohn *Morak Mardugh* (geb. 1014 BF) die Würde des Oberhäuptlings der Gravachai. Morak führt mit beharrlicher Geduld und beträchtlicher Klugheit die Politik seines Ziehvaters fort, der ihn in den letzten Jahren unterwiesen hatte. Er unterhält weiterhin gute Kontakte zu den Angroschim von Tjolmar und lässt auch neue menschliche Siedlungen in den ertragreichen Hängen des Rorwheds zu, solange sich diese seinem Schutz unterstellen und Tribut zahlen. Der gerissene Brazoragh-Priester entstammt einer Generation Rorwhed-Orks, die Seite an Seite mit den Menschen aufgewachsen sind und friedlich mit ihnen leben können. Morak muss sich vor allem gegen seinen Bruder *Garvash* durchsetzen, der Gravesh-Priester ist und über ein silbriges Fell verfügt. Die Zukunft wird zeigen, wie die beiden Brüder mit ihrem Erbe umzugehen wissen.

Verwendung im Spiel: Der Machtkampf zwischen Morak und seinem Bruder Garvash, in den die Helden fast unweigerlich bei einem Besuch Rorkvells hineingezogen werden, hindert Morak daran, seine weiteren Expansionspläne zu verfolgen. Siehe auch Seite 113.

Urgruuzak,
Oberhäuptling der Burrkuzk

Für einen Ork ist Häuptling Urgruuzak gut genährt, doch es ist ein Fehler, seine Gewandtheit und Geschwindigkeit zu unterschätzen. Schon mancher unerfahrene Jung-Ork musste das schmerzhaft lernen. Urgruuzaks eigentliche Stärke liegt aber nicht im Kampf, sondern in seiner Schläue und seiner Menschenkenntnis. Denn der Häuptling kennt viele Sitten und Bräuche der Menschen sehr gut. Seit vielen Jahren überwacht er den Tribut Lowangens an Khezzara und herrscht seit dem Fall der Drughash im Jahr 1031 BF mit seinen Burrkuzk (Seite 113) uneingeschränkt über das Lowanger Umland. Seine Kenntnisse im Umgang mit den Glatthäuten lässt er sich nur selten anmerken, um menschliche Verhandlungspartner zu täuschen. Außerdem findet er eine hämische Freude daran, Menschen mit der orkischen Lebensweise zu provozieren und sie in unangenehme Situationen zu bringen.
Helden können Urgruuzak bereits im Abenteuer **Das Vergessene Volk** begegnet sein.

Kurzcharakteristik: gerissener Menschenkenner
Verwendung im Spiel: Als Oberhäuptling der Burrkuzk ist Urgruuzak der Ansprechpartner für menschliche Helden, wenn es um das Zusammenleben zwischen Glatthäuten und Schwarzpelzen rund um Lowangen geht. Dabei macht Urgruuzak es den Helden nie einfach und stellt sich unwissender, als er eigentlich ist, um sie zu Fehlern zu verleiten, zusätzliche Informationen aus ihnen zu gewinnen oder sie schlichtweg zu ärgern.

Orks in anderen Regionen

Uigar Kai, Meister der Drei Welten

Der ehemalige Oberste Schamane der Schwarzpelze stieg bereits in jungen Jahren zum mächtigsten Tairachi der Orichai auf. Zusammen mit dem Aikar Brazoragh und dem Schwarzen Marschall schuf er das prophezeite Orkreich von Khezzara, floh 1020 BF jedoch in den Norden, nachdem sein ehrgeiziger Versuch scheiterte, den Aikar zu stürzen. In den Eiszinnen traf er auf die Schurachai (Seite 114). Er wurde ihr Maruk, indem er sich als wiedergekehrter Zauberer Riul'Sari ausgab, eine Erlösergestalt der Weißpelzorks. Dafür schreckte Uigar, dem seit jeher alle Mittel recht waren, um seine Ziele zu erreichen, auch nicht vor einem Pakt mit Nagrach zurück.

Der Rote Thron von Khezzara ist für ihn verloren, doch in seiner Knochenfestung Kharrtak in den Eiszinnen brütet er über Plänen, ganz Aventurien unter den Schein des Blutroten Mondes zu stellen, das neue Zeitalter in Besitz zu nehmen und das Tor zur Letztgültigen der Drei Welten aufzustoßen. Nach wie vor sieht er sich als Verkünder Tairachs, obwohl er sich durch seinen Pakt längst von den Wegen seines Gottes entfernt hat.

Uigar Kai ist mehr als eine Schreckensgestalt im Hohen Norden. Er hat Mysterien des Tairach erblickt, die dem Aikar Brazoragh verwehrt sind. Zudem besitzt er den Schwarzen Stab des Mondgottes. Als einziger Ork besitzt er die Macht, dem Aikar gefährlich zu werden. Das weiß dieser und es ist nur eine Frage der Zeit, bis es zur Entscheidung zwischen den einstigen Verbündeten um die Herrschaft über die Orks kommt.

Eine ausführliche Beschreibung Uigar Kais findet sich in der kommenden Spielhilfe zum Hohen Norden.

Tschandrach – Aschepelz

Der bei den Menschen als Aschepelz bekannte Ork war Schüler und Vertraute des *Vagabunden* (👁 (bei der ersten Erwähnung des Vagabunden) einfügen.) und folgte seinem Lehrmeister nach dessen Tod im Boron 1029 BF als Hochschamane des Tairachs im Finsterkamm nach. Auch dessen Knochenkeule aus der Wirbelsäule eines Elfen hat er von seinem Lehrmeister erhalten. Der vergleichsweise junge Ork ist sich der Präsenz der Totengeister ständig bewusst und nimmt ihren Rat völlig selbstverständlich an. Er verfügt über ein Wissen über die Welt der Toten, das viele ältere Schamanen nicht erreicht haben (und nie erreichen werden). Oft sieht man ihn mit einer großen Nebelkrähe sprechen. Die Gharrachai glauben, er hält durch den Vogel Kontakt mit dem Vagabunden in der Totensteppe (👁 175 A).

Zwar gehorcht Aschepelz dem Wort des Aikar Brazoragh, verfolgt aber auch ganz eigene Ziele, wie die Eroberung Weidens. Dabei erscheinen manche seiner Methoden und Ansichten sogar seinem eigenen Volk seltsam – so hat er etwa erkannt, dass auch weibliche Kämpfer eine Gefahr sein können.

Es scheint sich abzuzeichnen, dass er, der dem Rat der Geister folgend mit schlafwandlerischer Sicherheit seine Pfade geht, das Erbe Uigar Kais als Oberster Schamane der Schwarzpelze antreten wird.

Die Spielhilfe **Schild des Reiches** und die Anthologie **Steinzeichen** widmen sich eingehender dem Wesen und den Plänen Aschepelz'.

Weitere Schwarzpelze in der Ferne

Der Schamane **Ugrashak** entfachte im letzten Orkensturm 1026 BF die Feuer von Gruuzash im Nebelmoor neu und warf seine Orks, getrieben von unbändigem Hass gegen den rondrianischen Orden zur Wahrung, gegen die Mauern des Rhodensteins. Sein alter Widersacher, der Meister des Bundes *Brin von Rhodenstein* (**Schild 148**), erschlug den Schamanen, doch Ugrashak rettete seine Seele in den Körper eines getöteten Steppenrindes. Im faulenden Leib des Tieres streift er seitdem als *Schwarzer Stier* durch den Bärnwald, kämpft gegen das Einhorn Mandavar und wartet auf den Tag, an dem seine zersplitterten Hörner seinen alten Feind durchbohren.

Die Gharrachai des Finsterkamms werden von Häuptling **Khargash** und dem Schamanen **Rhushuk Geisterklaue** als Harordak geführt (**Schild 143**). Khargash ist ein mächtiger und furchtloser Krieger, der bisher von keinem Gegner, sei er menschlich, orkisch oder tierisch, bezwungen wurde. Er führt seine Khurkach oft weit hinein in das Herzogtum Weiden. Rhushuk kleidet sich vornehmlich in rote Stoffe und reibt sich mit der Asche aus den Opferfeuern ein. Wie sein Ziehvater Rhurach erforscht er die Blutmagie, um mit ihren Geheimnissen Aschepelz' Macht als oberster Schamane des Finsterkamms zu brechen.

Ein weiterer Konkurrent um die Macht im Finsterkamm ist der Schamane **Ursdarak**, der auf der Suche nach alten Kultstätten und Ritualgegenständen seines Volkes ist.

In der Wildermark machen zwei Schwarzpelze von sich reden: Der Tairach-Schamane **Sharkhush Morchai** (**Schild 117**) überwarf sich vor Jahren mit Khezzara. Er sah im Kampf gegen Borbarad den prophezeiten Großen Krieg und stritt mit den Glatthäuten in der Dritten Dämonenschlacht. Der selbsternannte *Wegbereiter Tairachs* sucht heute in der Wildermark nach magischen Orten und den stärksten Kriegern aller Völker, um aus ihnen ein Reich der Stärke zu formen.

Der Häuptling **Tairon Blutauge** ist einer der letzten lebenden Tordochai. In der Nähe von Hartsteen führt er mit seiner Bande von befreiten Orksklaven blutige Raubzüge gegen die Glatthäute.

Der junge Tairachi **Geldrasch Sarkai** fordert von den Schwarzpelzen in Thorwal, die friedlich mit den Menschen Seite an Seite leben, eine Rückbesinnung auf die 'alten Wege' und schürt Zwietracht zwischen den Völkern (**Westwind 47**).

Von seinem Lehrmeister verstoßen, suchte der junge Schamane **Kunkarar** einen anderen Meister und fand ihn in der Erzdämonin Thargunitoth. Er folgte ihrem Ruf und dient der Herrin der Untoten im Nekromantenrat zu Warunk.

Keineswegs kriegerisch versucht **Olruk Hammerklang** (**Großer Fluß 187**), seinem Gott Gravesh zu dienen, indem er die Handwerkskünste von Menschen und Zwergen erforscht. Getarnt durch schwere Arbeitskleidung arbeitet er als Tagelöhner im Kosch oder den Nordmarken.

Personen Khezzaras

Die beiden Tavernen Khezzaras stehen im Besitz **Ugur Alrorks** (geb. 1003 BF). Ugur war einst ein verdienter Khurkach, doch nachdem er bei der Ausführung eines wichtigen Auftrags seine rechte Hand verlor, konnte er seinen Traum begraben, eines Tages zu den ehrenwerten Okwach zu gehören. Zu einem einfachen Grishik herabgefallen und lange Zeit durchs Svelltland wandernd, beobachtete der listige Ork, wie es menschliche Tavernenbesitzer zu bescheidenem Wohlstand und Ansehen brachten. Diesem Beispiel folgend, eröffnete er als erster Schwarzpelz Tavernen in Khezzara und es gelang ihm gar, dank seines Geschicks, doch noch in die Kaste der Okwach aufzusteigen. Nun gehört er zu den einflussreichsten Orks der Stadt. Nicht zuletzt auf sein Drängen im Rat der Stämme wurden Münzen als Zahlungsmittel akzeptiert.

Ihm treu zu Diensten steht seine Leibwächterin **Alena Yantibar** (geb. 1003 BF), der einzige dauerhaft in Khezzara weilende freie Mensch. Niemand weiß, was Alena dazu trieb, freiwillig Ugur zu Diensten zu sein, doch die harte und zähe Kämpferin, die den Umgang mit dem Arbach zur Meisterschaft trieb, wird mittlerweile auch von vielen Khurkach respektiert. Bereits aus mehr als zwanzig Zweikämpfen siegreich hervorgegangen, scheuen es mittlerweile viele Khurkach, sie zum Kampfe zu fordern, aus Angst vor der Schmach, von einer weiblichen Glatthaut besiegt zu werden.

Nur wenig ist über **die Hüter** bekannt, die drei blinden und stummen Tairach-Priester, die sich um die Stiere des Brazoragh-Heiligtums kümmern. Die greisen Schamanen pflegten schon vor der Stadtgründung die Kultstätten, leiteten die Opferungen und fügten sich widerstandslos den Plänen des Aikar. Stets in weite, schwarze und dunkelrote Gewänder gehüllt, die Körper und Antlitz verhüllen, besteht nicht einmal die Gewissheit, dass es sich bei den Hütern um Orks handelt.

Am Stadtrand Khezzaras lebt der uralte Yurach **Orezzar** (geb. 980 BF), der sich kaum mehr aus seinem vergilbten Zelt herauswagt. Kaum einer weiß, dass Orezzar einst ein mächtiger Okwach der Assai war und den jungen Aikar im Kriegshandwerk unterwies. Zusammen zogen sie später durch die Orklandsteppe, um die Stämme zu einen und das heutige große Orkreich zu begründen. Orezzar war es auch, der die Idee für die Garde des Roten Mondes hatte und diese begründete. Durch den aufstrebenden Sadrak Whassoi verdrängt und daraufhin vom Aikar fallen gelassen, musste Orezzar aus Khezzara fliehen. Unbemerkt ist er vor wenigen Jahren nach Khezzara zurückgekehrt und musste sehen, wie erfolgreich der Aikar zwischenzeitlich geworden ist. Es gibt wohl niemanden, der den Aikar so gut kennt wie Orezzar, und bei entsprechend Vertrauen erweckenden Ork-Helden wäre er vielleicht bereit, sein Wissen zu teilen, um sich zu rächen.

Yorrak Steinhand (geb. 993 BF) von den Hilval-Orks hat einen schweren Stand im Rat der Stämme. Obwohl eines der ersten Mitglieder des Rates, gelang es ihm nie, sich den gebührenden Respekt zu verschaffen. Manche seiner Widersacher halten ihm seine lange Anwesenheit im Rat gar als Schwäche vor, sucht er doch immer in Gesprächen, statt in brazoraghgefälligen Zweikämpfen, sein Gegenüber zu überzeugen. Es heißt gar, er hätte sich von einem menschlichen Sklaven das Lesen beibringen lassen und studiere heimlich Schriften der Menschen. Immer wieder zieht er ob dieser Gerüchte den Zorn der im Rat vertretenen Tairach-Priester auf sich und für viele Orks ist es ein Rätsel, weshalb der Aikar Yorrak nicht nur im Rat duldet, sondern seinen Worten auch Gewicht beimisst. Ebenso verhindert die schützende Hand des Aikar bis heute, dass Yorrak zum Zweikampf gefordert wird.

Das wirklich Bemerkenswerte am Gravesh-Tempel von Khezzara ist sein Hohepriester, der Ambosszwerg **Margosch** (geb. 873 BF). Der ehemalige Angrosch-Geweihte fiel im Verlaufe des Orkkrieges in orkische Gefangenschaft und verlor nach Jahren der Sklaverei und der Folter den Verstand. Obwohl außerstande, Wunder zu wirken, gelang es ihm dank seiner herausragenden handwerklichen Fähigkeiten und seinen zerstörerischen Wutausbrüchen, als oberster der Gravesh-Priester Khezzaras anerkannt zu werden.

Einer der einflussreichsten Sklaven Khezzaras ist der Pferdeaufseher **Juran** (geb. 988 BF), ein von der langen Zeit der Sklaverei gezeichneter Almadaner, der mit seinem Leben für das Wohlergehen der orkischen Pferdezucht bürgt. Alleine die Liebe zu seiner zurückgelassenen Ehefrau und die Hoffnung, sie eines Tages trotz aller Widrigkeiten wieder in die Arme schließen zu können, hat ihn davor bewahrt, sich das Leben zu nehmen.

Im Zuge der Plünderung Phexcaers während der Namenlosen Tage 1029/1030 BF geriet **Yantur Shabanas** (geb. 966 BF) in orkische Gefangenschaft. Der ehemalige Kräuterkundler, Alchimist und Wundarzt Phexcaers experimentierte lange Zeit mit essbaren Rauschpilzen und entdeckte schließlich einen Stoff, der sich direkt auf die Gemütsverfassung des Rauschgiftessers auswirkt, ohne aber die typischen Nebenwirkungen anderer Rauschmittel zu verursachen. Der greise Mann mit dem schlohweißen Haar ist heute Sklave im Rikai-Tempel und unterweist den Rikai-Priester **Raszech** (geb. 1009 BF), einen Schüler der legendären *Kupfermond* (Seite 151), in eben jener Kunst. Zusammen brauen sie Tränke, die die orkischen Khurkach in einen schmerzunempfindlichen Blutrausch versetzen können – und langsam unfruchtbar machen. Noch weiß Raszech nichts von Yanturs Sabotage, aber wenn er je davon erfahren sollte, dürfte das Leben des Alchimisten verwirkt sein.

Menschen und andere im Orkland

An Tana,
die unsichtbare Alchimistin

Solange sich die Menschen Phexcaers zurückerinnern können, erscheint etwa zwei Mal jährlich eine gänzlich verhüllte Frauengestalt in der Stadt, das Gesicht stets verborgen im Schatten einer Kapuze, Hände und Arme immer mit dünnen Handschuhen bedeckt. Mit freundlicher und wohlklingender Stimme liefert sie alchimistische Erzeugnisse aus, nimmt neue Aufträge entgegen und kauft einige Dinge, ehe sie den Schutz der Stadtmauern wieder verlässt. Eine zauberkundige Einsiedlerin aus den Wäldern am Bodir soll sie sein.

Um 790 BF in Aranien geboren, wandte sich die Magierin der Alchimie zu und wurde durch ihre Forschungen nach dem Elixier des Lebens bekannt. Um 820 BF errichtete sie ein Labor in Lowangen und erkundete das Svelltland, ehe sie von einer Expedition ins Orkland nicht zurückkehrte. Dort fand An Tana in den Tiefen einer unterirdischen und fremdartigen Ruinenstadt eine entscheidende Zutat für ihr Lebenswerk, erlag jedoch dem Fluch einer Spinnenmumie, der sie nach und nach in eine Spinne verwandelt.

Nur ihre alchimistischen Fertigkeiten bewahren sie seit zwei Jahrhunderten davor, dass diese Verwandlung zu weit fortschreitet. Doch die Haut ihres eigentlich wunderschönen, jung gebliebenen Körpers hat schon lange die dunkelgrüne, metallisch glänzende Farbe der Smaragdspinnen angenommen, und gelegentlich spürt sie ein Zerren in ihren Gliedern, als würden diese sich teilen wollen. Allein ihre langen schwarze Haare und die sanften dunklen Augen blieben bisher unverändert. Seither lebt sie im Spinnenwald und forscht nach einem Mittel zur Aufhebung des Fluches. Besucher empfängt sie hilfsbereit, doch immer unsichtbar oder verhüllt, kann sie doch den Ekel in den Gesichtern anderer nicht ertragen.

Kurzcharakteristik: brillante Alchimistin, Verhehlungszauberin und Spinnenkennerin
Verwendung im Spiel: Die im wahrsten Sinne des Wortes Verhüllte Meisterin, die Rettung, Unterkunft, dringend benötigte Dinge und manche Geheimnisse der Tiefen des Orklands und der Alchimie bieten kann. Auf der anderen Seite beauftragt sie Helden mit der Beschaffung von arachnoiden Hinterlassenschaften, Bernstein und im Orkland schwer zu bekommenden, alchimistischen Zutaten.

Azl Azzl,
ein Achaz-König

Bereits seit Jahrzehnten führt König Azl Azzl seinen Stamm von Orkland-Achaz, der einen hohlen Hügel am Ufer eines Nebenarms des Bodirs bewohnt. Der König besitzt ein gewisses naives diplomatisches Geschick und Grundkenntnisse sowohl des Orkischen als auch des Garethi, wodurch es ihm bereits mehrfach gelungen ist, Schaden von seinem Volk abzuwenden. Seine Tochter, die Azhlazah Tili Tiki, verließ vor etwa 30 Jahren auf ausdrücklichen Wunsch ihres Königs das Stammesland in Richtung Menschenlande. Ob sie dort Mut und neues Wissen finden sollte oder auf Grund ihres ungewöhnlich schreckhaften Wesens als Quelle steter Irritation lediglich aus dem Stamm herauskomplimentiert wurde, da widersprechen sich die Erzählungen. Jedenfalls blieb sie fort und pflegt seitdem unter Menschen als geheimnisvolle 'Achaz-Prinzessin' aufzutreten.

Verwendung im Spiel: Als Exot unter Exoten, mit dem man – manchmal – besser als mit Orks verhandeln kann, dessen Gedanken jedoch noch fremdartiger sind. Sicherlich ist er interessiert, vom Schicksal seiner Tochter zu erfahren.

Gandla,
Königin der Roten Zwerge

Aus den Beilunker Bergen stammend (geb. 780 BF), bereiste Gandla, Tochter der Gorscha, viele Jahre lang Aventurien. Die Erforschung Umrazims raubte der begnadeten Mechanikerin den Verstand und als sie zu den Roten Zwergen kam, wurde sie von ihnen zur Königin erhoben. Im Wahn, die Welt von der Versuchung kostbarer Erze zu befreien, schickt sie ihre Anhänger nach ganz Aventurien aus. Die Begegnung mit einigen Menschen und die Erinnerung an ihre Vergangenheit vor einigen Jahren hat sie in Zweifel gestürzt, ob ihr Weg richtig ist, denn immerhin betrügt sie ihr Volk, weiß sie doch, dass es den Roten Zwergen mit keinem Schatz der Welt möglich sein wird, einen Platz in den Hallen Umrazims zurückzukaufen.

Verwendung im Spiel: Eine tragische Figur, zwischen Wahn und Wissen. Sie kann Geheimnisse Umrazims verraten, aber ebenso auch als Gegnerin auftreten, wenn sie die Helden von der "Versuchung des Goldes befreien" möchte.

M'darrsla,
Vertraute der Achaz

Vor drei Jahrzehnten fand ein Stamm der Azhlazah der Bodirsümpfe eine junge Menschenfrau, die im Sterben lag. Als letzte Handlung vertraute sie den Echsenmenschen ein Ei an, das diese, den Visionen ihres Schamanen folgend, in das Brutgelege des Stammes legten. Zu ihrer Überraschung schlüpfte in einer Vollmondnacht (geb. 1001 BF) aus dem Ei ein Menschenkind. Schon bald zeigte sich, dass das Mädchen weißes Haar hatte und die Sonne nicht vertrug. Dies deuteten die Azhlazah als Zeichen, dass das Menschenkind von M'darr, dem an einen Schildkrötenpanzer gebundenen H'Ranga der Magie und des Mondes aus dem Gelege H'Szints, auserwählt ist. Seither lebt das Mädchen, das die Achaz M'darrsla nannten, bei den Achaz, wacht mit ihren magischen Kräften über die Echsenmenschen während der kalten Nächte und der Winterstarre. Sie gilt den Achaz als zweite Schamanin, welche die Zeichen des Mondes zu deuten versteht, von dem derzeit viele Vorzeichen ausgehen.
Die kühle Schönheit mit den blassblauen Augen ist meist in Kleider aus hellen Iryanleder gekleidet. Als Mensch wird die scheue Mondpriesterin, sehr zu ihrem Unbehagen, von den Echsenmenschen stets als Ansprechpartnerin für Menschen, Orks und andere nicht-Geschuppte vorgeschoben. Die Bemühungen der Orks um Geheimnisse M'Darrs, die M'Darrsla zu erahnen beginnt, beobachtet sie mit wachsenden Besorgnis.

Verwendung im Spiel: Menschenfremde, bisweilen naive Mystikerin, die um viele Geheimnisse des Mondes weiß. Daher mag sie intuitiv einige der Ziele des Aikar, die diese Geheimnisse betreffen, erkennen. Helden kann sie als Wegweiserin zu diesen Mada-Mysterien, aber auch als Kontaktperson zu den Orkland-Achaz dienen. Auch könnte M'darrsla den Schutz von Helden benötigen, wenn Handlanger des Aikar versuchen, ihr das Wissen um M'darr für ihre Herren zu entreißen.

Norpel,
eine Grolmin aus Gh'Orrgelmur

Die auch für die Maßstäbe ihres Volkes noch relativ junge Norpel (geb. 1021 BF) ist bereits eine gewitzte Feilscherin, die sich auf den Kontakt mit Menschen, speziell reisenden und/oder abenteuerlustigen, spezialisiert hat. Nach Grolmensitte stellt sie sich mit Verweis auf ihren Häuptling oft als "G'Noskpels Sonderbeauftragte für Menschenbedarf Norpel" vor und scheint stets sehr genau zu wissen, woran in einer Reisegruppe Mangel herrschen könnte. Fackeln, Seile, Beutesäcke, Hufeisen oder Stiefelsohlen, Heiltränke, Gegengifte, CALDOFRIGO-Artefakte oder Greifenfedern – Norpel hat sie (wofür sie manchmal mit anderen Grolmen zwischenhandeln muss). Auch mit Informationen und Ratschlägen handelt sie gern. Dabei kommt jedoch auch gleichzeitig ihre größte Schwäche zutage, denn Norpel ist recht redselig und bringt manchen Hinweis aus purer Mitteilsamkeit auch ohne angemessene Bezahlung ins Gespräch. Die Mischung aus knallhartem Geschäftssinn einerseits und geradezu putzigem Ärger über sich selbst, wenn ihr ein solcher Lapsus unterläuft, mag dafür sorgen, dass die Grolmin von ihren Kunden fast genauso geliebt wie gehasst wird.
Helden können Norpel bereits im Abenteuer **Das vergessene Volk** begegnet sein.

Kurzcharakteristik: kompetente Händlerin, durchschnittliche Objekt-Zauberin
Verwendung im Spiel: Norpel kann als reisende Händlerin mit einem kleinen Eselskarren eine teure Rettung für Reisegruppen mit Ausrüstungs- oder Informationsdefiziten darstellen, aber auch selbst das hilfsbedürftige Ziel von Räubern werden.

Oswin der Alchimist

Einst kam der Alchimist Oswin auf der – vergeblichen – Suche nach der legendären Magierin und Alchimistin An Tana ins Orkland. Als menschenscheuer Pflanzenkundiger hat er inzwischen die Einsamkeit des Orklands lieben gelernt und sich darauf spezialisiert, die hier vorzufindenden exotischen Ingredienzien zu verarbeiten: Haare der Riesen, Orkhauer und Ogerknochen, Schuppen der Orklandachaz, Greifenfedern aus dem Greifengras, Orklandkarnickel-Augen und zahlreiche hauptsächlich hier vorkommende Pflanzen wie Klippenzahn, Ogerschwämmlinge oder exotische Pilze wie Orkland-Bovisten oder der riesige Goblinsitz. Seitdem kommt er nur zwei bis drei Mal im Jahr nach Tiefhusen oder Lowangen, wo er seine Mittelchen verkauft oder das eintauscht, was ihm die Wildnis des Orklands nicht bieten kann. Um sich ungehindert im Orkland bewegen zu können, braut er ein Verwandlungselixier, das es ermöglicht, in Orkgestalt umherzureisen.

Verwendung im Spiel: Als Helfer in der Wildnis, als Auftraggeber bei der Suche nach besonders gefährlichen Ingredienzien – oder als falscher Verdächtiger, wenn man ihn mit Azzek dem 'Orkmensch' oder (unter Einfluss seines Trankes) mit einem Ork verwechselt.

Rana Krinak,
Holberker und Diener Daimons

Der Sohn des letzten Statters von Ohort entkam als Einziger seiner Familie dem Blutgericht der Orks, als diese 1026 BF die Stadt besetzten. Seitdem versteckt sich Rana (geb. 1007 BF) bei hilfsbereiten Holberkern außerhalb oder in Ruinen der Stadt und versucht, den Besatzern zu schaden.

Bei seinen Unternehmungen stieß er auf eine alte Kultstätte des Gottes Daimon und geriet unter seinen schleichenden Einfluss. Von dem Glauben besessen, dass sein Volk sich wieder dem "Alten Gott" zuwenden müsse, um die Orks zu vertreiben, ließ Rana das Tempelinnere heimlich instand setzen. Gerüstet mit Rattenpilzsporen und einem beseelten Opferdolch aus dem Heiligtum, wurde er vom unbedarften Rächer an den Orks immer mehr zum überzeugten Diener Daimons und glaubt, von diesem dazu ausersehen zu sein, die Holberker wieder auf den Pfad ihrer gefallenen Ahnen zu führen. Mittlerweile fallen seine Erfolge auf: Immer mehr Holberker bekennen sich zum Alten Gott, hinter dem sich niemand anders als der Namenlose verbirgt, doch Ranas Bemühungen sind den Tairach-Schamanen nicht verborgen geblieben.

Kurzcharakteristik: charismatischer, aber nur durchschnittlicher Anführer, kompetenter Rebell und Diener Daimons
Verwendung im Spiel: Rana unterstützt Gegner der herrschenden Orks und teilt mit ihnen bereitwillig zahlreiche Geheimnisse der Stadt. Sein Auftreten als 'anständiger' Kultist, seine Handlungen und seine Toleranz anderen Religionen gegenüber lassen oberflächlich nicht glauben, dass man es mit einer gestrauchelten Seele zu tun hat.

Menschen und andere im Svelltland

Arion III.
und die Königsfamilie von Tiefhusen

Arion III. von Westak-Tiefhusen (geb. 972 BF.), König von Tiefhusen, ist nur noch nomineller Herrscher über die Stadt, die vor über 370 Jahren von seinem Ahnen Radher Westak gegründet wurde. Nach der Eroberung durch die Orks im Jahre 1010 BF musste er einen Großteil der Macht an den orkischen Stadthalter abgeben. Die meisten Bewohner Tiefhusens und der umliegenden Gehöfte sind dem König noch immer treu ergeben, da er vielen Flüchtlingen während der Stadterstürmung auf seiner Burg Zuflucht gewährte und so viele vor den mordenden und plündernden Schwarzpelzen rettete.

König Arion würde seine Stadt jederzeit von den Besatzern befreien wollen, doch weiß er, dass die Schwarzpelze in den nächsten Jahrzehnten nicht zu besiegen sind. Daher beschreitet er den Weg des Handels und der Diplomatie.

Er unterhält eine kleine Leibgarde unter **Hauptmann Broderich Garin** und verfügt mit der Königlich Tiefhusener Handelskompanie über eine gute Einnahmequelle.

König Arion lebt mit seiner Frau **Daria**, einer entfernten Cousine der Königin von Albernia, und seinen Kindern, dem rondrianisch gesonnenen Kronprinzen **Darian** (*1004 BF) und der jungen **Dana** (* 1007 Hal), auf Burg Tiefhusen. Kronprinz Darian wurde in die Knappschaft an den Herzogenhof zu Elenvina geschickt, um dort eine harte Ausbildung zu genießen. Nach dem Ritterschlag fügte sich der Kronprinz, dem es nach einem Waffengang gegen die verhassten Schwarzpelze dürstet, dem Willen seines Vaters, um die nordmärkische **Edle Dorcas Eludwina Calderine Rhajada von Leihenhof** zu ehelichen und den Fortbestand der Familie von Westhak-Tiefhusen zu sichern. Prinzessin Dana, die dem Gott Phex sehr verbunden ist, verbrachte einige Lehrjahre in Lowangen, um in naher Zukunft die Leitung des königlichen Kontors zu übernehmen. **Königin Daria**, die das geheimnisvolle Verschwinden ihres jüngsten Kindes Prinzessin **Morgwyn** (177 B) noch immer traurig stimmt, widmet sich zur Zeit der Suche nach einem passenden Gemahl für ihre Tochter Dana. Ferner steht sie der schwangeren Dorcas bei, die sich mit dem Leben im wilden Svelltland nur schwer arrangieren kann.

Ein weiteres Kind des Königs zog auf Abenteuer aus, und wurde seither nicht mehr in Tiefhusen gesehen. Diesen Spross des Adelshauses werden wir in Zukunft nicht mehr weiter beschreiben, so dass er dem Spielleiter – oder einem Spieler – zum Spiel und zur Ausgestaltung überlassen wird.

Kurzcharakteristik: Arion: ein bodenständiger König zum 'Anfassen', charismatischer Herrscher, der mit den Helden zusammen gegen gemeinsame Feinde vorgeht.
Verwendung im Spiel: Verbündeter im Kampf gegen die Orks, Auftraggeber wider orkische Interessen, oder besorgter Familienvater, der auf der Suche nach seinen verschwundenen Kindern ist oder sich um seine Familie sorgt.

Azzek,
der Orkmensch

Als Kind fahrender Messerschleifer wurde Azzek 976 BF im elterlichen Wagen geboren. Bereits einen Tag später wurde der Wagen von Orks überfallen, Azzeks Vater getötet, und seine Mutter schwer verwundet auf der Straße zurückgelassen. Auf einen Wink des Schamanen Orcheggz verschonte man aber das Kind. So kam es, dass Azzek-u-gorromp ("Kind im Karren") bei den Orks vom Stamme der Ochazzai aufwuchs. Der Schamane behandelte ihn wie seinen eigenen Sohn, lehrte ihn die Sitten seines Volkes und sorgte dafür, dass er ein gleichberechtigtes Mitglied des Stammes wurde. Schon früh tat sich der Knabe bei der Jagd hervor, und als er zum Mann wurde, überließ ihm der Häuptling eine Orkin als Frau. Mit Hilfe von Orcheggz' Zauberei zeugte Azzek drei Söhne. Der kluge Schamane erkannte auch, welchen Vorteil ein Menschensohn dem Stamm bringen kann. In Felle und Leder gekleidet, sah Azzek aus wie einer der Pelzjäger der Gegend. So schickte man ihn auf Kundschaft zu den Menschen. Dass Azzek nur wenige Brocken Garethi beherrscht, störte dabei kaum, denn die Jäger sind ein wortkarger Schlag und reden nicht viel.

Zuerst hielt man in den Städten des Svellts die Geschichte vom 'Ork in Menschengestalt' für eine Sage. Doch die Zahl der Schandtaten, an denen Azzek beteiligt war, wuchs stetig, und schließlich gab es auch einige Zeugen, die sein Wirken bestätigen konnten. Schon Jahre vor dem Orkensturm war die Summe von 200 Dukaten auf seinen Kopf ausgesetzt – tot oder lebendig. Leider trifft die im Steckbrief gegebene Beschreibung noch immer auf viele Bewohner des Syelltlandes zu, und so mussten schon Unschuldige ihr Leben lassen, nur weil sie schwarzhaarig waren und in einer Schänke ein paar aufgeschnappte orkische Redewendungen benutzten...

Verwendung im Spiel: Der Wolf im Schafspelz, der aufzeigt, dass die Grenzen zwischen den 'barbarischen' Orks und den 'zivilisierten' Menschen sehr fließend sein kann.

Bären-Benja,
Jägerin

Die Jäger im Svelltland sind ein seltsamer Menschenschlag: Man sagt ihnen nach, dass sie in ihrem ganzen Leben keine zehn Sätze reden, starken Schnaps wie andere Leute Wasser trinken, die Einsamkeit der Wälder menschlicher Gesellschaft vorziehen und auch sonst reichlich versponnen sind. Die Erzählungen darüber, wie sie draußen im Wald, wo es zwar viele Tiere, aber keine Menschen gibt, der Einsamkeit und der Rahjagelüste Herr werden, wollen wir lieber verschweigen...

Benja ist solch eine Nordlandjägerin. Schon ihr Auftreten ist absonderlich, sie ist klein und rund wie ein Fass. Gekleidet ist sie in weich gegerbtes Leder und eine Weste aus den Resten eines Brokatkleides. Um den Hals trägt Benja eine Bärenzahnkette, im Band ihres großen Schlapphutes, den sie Gerüchten zufolge auch zum Schlafen nicht absetzt, stecken rundherum Bären-Ohren, darunter auch einige weiße, die zeigen, dass die Jägerin selbst den Händel mit einem Firunsbären nicht scheut.

Benjas Alter (geb. 958 BF) lässt sich schwer bestimmen, denn bevor sie eine Stadt betritt, schminkt sie ihr Gesicht mit einem Eifer, wie man ihn sonst nur bei den Damen und Knaben des Lustgewerbes kennt. Das karottenrote – leicht ergraute – Haar hat die Jägerin auf einen Daumenbreit gekürzt.

Doch man sollte sich hüten, über ihre Erscheinung zu spotten, denn Benja kann sehr ungemütlich werden und ist schnell bereit, ihre liebste Prophezeiung – "du wirst dich gleich an deinen Zähnen verschlucken" – eigenhändig wahrzumachen.

Fatal ist dabei, dass man Benja ihre Fähigkeiten nicht ansieht. Sie hat Bärenkräfte und trotz ihrer Leibesfülle die Gewandtheit einer Raubkatze. Schon mancher hat sich bei ihr eine blutige Nase geholt, zumal sie auch mit Langbogen, Kurzschwert und Dolch exzellent umzugehen vermag.

Meist hält sich Benja in den Wäldern auf. Sie verlässt sie aber regelmäßig, um ihre Pelze zu verkaufen. Das verdiente Geld setzt sie gleich in Ausrüstung und Schnaps um. Einen großen Teil gibt sie auch "für ihre Schönheit" aus.

Verwendung im Spiel: Benja steht exemplarisch für den eigenwilligen Typus des unabhängig lebenden Svelltländers und Freiheit liebenden Jägers. In dieser Funktion kann sie auch Helfer in der Wildnis sein.

Bringimox,
genannt Bring, Hexer

Für eine männliche Hexe hat es der in gedehnten Worten sprechende, meist aber doch eher wortkarge Bringimox (geb. um 950 BF), der auf seinem Kurznamen Bring besteht und prinzipiell jeden duzt, weit gebracht: Er steht dem Hexenzirkel vom Grauen Wald vor (zu dem sich etwa einige Dutzend Hexen der Finsterkamm-Region rechnen) und zählt zu den einflussreichsten Mitgliedern der Verschwiegenen Schwesternschaft. Mit seinem Vertrauten, dem Uhu *Nomo*, führt er ein Eremitendasein im Grauen Wald, wo er die mächtige Eiche einer Dryade hütet und Kraft aus ihr schöpft.

Trotz seines Alters ist der mittelgroße Bring noch erstaunlich muskulös und von eigentümlich sanfter Männlichkeit; in seiner rauledernen Kleidung wirkt er wie ein typischer Siedler. In sein wettergegerbtes Gesicht mit den haselnussbraunen Augen fallen ständig die langen weißen Strähnen seines verbliebenen Haarkranzes.

Obwohl er ihnen misstrauisch gegenübertritt, pflegt er ein gutes Verhältnis zu den Menschen und der Grauen Magiergilde und ist als guter Freund Elcarnas bekannt.

Helden können Bringimox bereits im Abenteuer **Im Zeichen der Kröte** begegnet sein.

Kurzcharakteristik: brillanter Oberhexer und Fluchwirker
Verwendung im Spiel: Der Mittler zwischen Siedlern/Helden/Grauer Gilde und den Töchtern Satuarias, dessen Wort auch von den finstersten Hexen angehört wird. Ratgeber, wenn es gegen Glorana geht, die er bereits vor Jahrzehnten bekämpfte.

Hag Svallwanger,
fanatischer Prediger

Einzig sein Glaube ist dem verschlossenen Mittzwanziger (geb. 1006 BF) geblieben, nachdem seine Eltern und Geschwister vor einigen Jahren beim Brand ihres Gehöfts nördlich von Neulowangen ums Leben kamen. Für Hag stand, bei aller Trauer, schnell fest, dass Boron seine Eltern als mahnendes Beispiel strafte. Allzu schnell hatten sie sich mit den Besatzern arrangiert und sogar versucht, Profit aus der Situation zu schlagen. Die Orks, davon ist Hag überzeugt, sind Strafe und Prüfung zugleich. Er glaubt fest daran, dass das Joch der Orks erst dann abgeworfen werden kann, wenn alle Menschen wieder zu den Göttern zurückgefunden haben.

Seit dem großen Brand schlägt er sich alleine als Erntehelfer und Tagelöhner durch. Dadurch kommt er viel herum und kennt beinahe jeden in und um Neulowangen und ist stets bestens informiert. Seine Erkenntnisse und Ansichten zu den Göttern und den Besatzern teilt er geradezu missionarisch jedem mit. Insbesondere die Bauern der Umgebung sind für seine Reden sehr empfänglich und lassen sich schnell dazu hinreißen, unliebsame Personen oder unangenehme Fremde im Namen der Götter zu strafen.

Kurzcharakteristik: charismatischer Fanatiker
Verwendung im Spiel: Als Informationsquelle und Verbündeter im Kampf gegen moralischen Verfall und die orkischen Besatzer. Helden, die nicht seinen Moralvorstellungen entsprechen oder ihn gar behindern, können jedoch schnell selber Ziel seiner Hexenjagd werden.

Hierosebia Damicilia Pantalogereon,
Medica und Quacksalberin

Die Medica und Alchimistin ist eine buntschillernde Figur und wohlbekannt im ganzen Svellttal. Nicht willens, sich in ein langweiliges Leben als Kräuterhändlerin zu fügen, zieht die erlebnishungrige Doctora Hierosebia (geb. 989 BF) seit Jahr und Tag mit ihrem Planwagen durch die Svellttlande. Die Grundzüge der Heilkunst sind der vergrämten Quacksalberin dabei durchaus geläufig: So versteht sie es, einen Bruch zu schienen und Blutungen zu stoppen. Den eigentlichen Gewinn macht sie aber mit ihren Tränken, die mit Traumkräutern versetzt sind und die Linderung bei allen Leiden versprechen. Die unter den Schwarzpelzen als furchtlose Furie verschriene Frau hat erkannt, dass die betäubende und bei zunehmendem Konsum auch einschläfernde Wirkung selbst bei Orks sehr begehrt ist, was ihr ein halbwegs sicheres Leben im Gebiet des ehemaligen Städtebundes beschert. Viele Orks bringen ihr furchtsamen Respekt entgegen, seit sie, von ihren eigenen Elixieren berauscht, mutig einige Schwarzpelze mit der Peitsche vertrieb. In diesem Zustand der anbahnenden Sucht versucht sie sich neuerdings auch als Zahnreißerin.

Kurzcharakteristik: begabte Aufschneiderin und Überlebenskünstlerin
Verwendung im Spiel: Einige Schamanen neiden Hersosebia den Einfluss, den ihr Handel mit sich bringt, und trachten ihr daher nach dem Leben. Mittlerweile hat sich das unwahre Gerücht verbreitet, sie würde mit ihrem Gebräu die Kampfkraft der Schwarzpelze stärken, sodass sie bei der Abwehr übereifriger Widerständler auf Hilfe angewiesen ist.

Jobst Steinbrücker,
Fährtensucher

Einst Fährtensucher und Kämpfer in der Uhdenberger Legion sowie 'Rudelkamerad' Sadrak Whassois, hat sich der schweigsame, verwildert aussehende Steinbrücker im Norden Weidens und im ehemaligen Svelltbund einen Namen als Orkkenner gemacht, denn kaum jemand sonst hat sowohl in mehreren Kriegszügen gegen sie gekämpft als auch bei ihnen gelebt: Steinbrücker war ein Jahr Sklave bei den Zholochai, kämpfte sich mit Zähigkeit in die Jägerkaste hoch und floh, als die Sippe, bei der er lebte, einen neuen Häuptling bekam. Steinbrücker, der mit der Norbardin Javanka verheiratet ist, kann meist in Tjolmar angetroffen werden, ist aber auch bisweilen in Lowangen oder dem nördlichen Weiden zu finden.

Geboren: um 982 BF
Größe: 1,85
Haarfarbe: blond/grau *Augenfarbe:* grau
Kurzcharakteristik: brillanter Fährtensucher und Orkkenner
Herausragende Eigenschaften: MU 15, GE 16
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Bogen 16, alle Wildnis-Talente und viele körperliche Talente kompetent und besser, Kriegskunst 10, Ork-Kenntnis 15
Beziehungen: hinlänglich (auf Weiden und den ehemaligen Svelltbund beschränkt)
Finanzkraft: gering
Verwendung im Spiel: Ein wichtiger Informant in allen Ork-Fragen, eventuell ortskundiger Führer bei Reisen ins östliche Orkland, auch geeignet, die Helden aus orkischer Bedrängnis zu befreien.

Larka,
Königin der Silberwölfe

Als erste ihrer Art wurde Larka mit Unsterblichkeit und großer Macht gesegnet. Als direktes Geschöpf Sumus ist sie allerdings, wie alle Tierkönige, von großer Liebe zu allem Lebenden erfüllt und so häufig sogar weniger pragmatisch als Wölfe ihres Volkes, sondern eher voll Gnade und Zuneigung zu den sterblichen Kreaturen.
Ihre Macht über die Silberwölfe übt sie kaum aus, doch duldet sie auch keine Verstöße gegen die Gebote der Schöpfung. Dass Jagd und Tod dazugehören, ist selbstverständlich, doch scheiden Menschen üblicherweise als Beutetiere aus – vielleicht auf Grund der Vermischung der Nivesen mit den Rauwölfen – man kann ja nie wissen, ob jener Zweibeiner dort nicht ein entfernter Verwandter ist.
Man kann Larka als Seele und reinste Verkörperung der Silberwölfe bezeichnen. Als Wesen von halbgöttlicher Macht ist ihr Dasein direkt mit einem Artefakt, der 'Krone', verknüpft, die einem wunderschönen Diadem ähnelt, das in Wolfsgestalt einem hellglitzernden Fellfleck in der Mitte der Stirn entspricht. Sollte jemand diese Krone in seinen Besitz bringen, so hätte er Macht über ihre Seele und ihr Leben. Erwähnt sei jedoch, dass sie über magische Kräfte verfügt, die hauptsächlich aus den Bereichen Verständigung und Verwandlung stammen. Helden können ihr unter anderem im Abenteuer **Das Levthansband** persönlich begegnen.

Verwendung im Spiel: Larka ist von jeher die selbstgewählte Verteidigerin des Berges Silberkrone. In dieser Funktion kann sie sowohl als Auftraggeberin gegen Feinde der Silberkrone als auch als erbitterte Feindin der Helden verwendet werden, sollten diese irgendetwas tun, das sie als Gefahr für die Sicherheit des Berges und damit nach ihrem Verständnis ganz Sumus empfindet. Auch als Hilfesuchende gegen übermächtige Feinde Sumus an anderen Orten Nord- und Nordwestaventuriens bedient sie sich der Unterstützung durch Helden, meist sendet sie dann aber einzelne Silberwölfe als ihre Boten aus, um Helden anzuwerben. In der Umgebung des Rorwheds kann sie auch als letzte Rettung in der Not mit Hilfe der Silberwölfe sumugefälligen Helden zur Seite eilen.
Als mögliches Opfer eines Diebstahls ihrer Krone könnte sie auch auf die Hilfe von ehrbaren Helden angewiesen sein, um ihre Aufgaben weiter erfüllen zu können.

Perdan Warfal,
Hochgeweihter des Namenlosen

Bereits seit mehr als fünf Jahrzehnten wird Perdan (geb. 945 BF) in Greifenfurt, Weiden und dem Svelltland von der Inquisition und dem Bannstrahl Praios' erfolglos gejagt – obwohl niemand sein Gesicht kennt. Der vor nichts zurückschreckende Drahtzieher hinter den meisten Umtrieben der Kirche des Namenlosen im Svellttal sucht stets nach Möglichkeiten, den Zwölfgötter-Kirchen in ihren Grundfesten zu schaden. Wiederholt hat er heilige Talismane stehlen lassen und vernichtet, in der Hoffnung, den jeweiligen Gott dadurch eines Teils seiner Kräfte zu berauben. Selbst Orks sieht er als Werkzeuge seines Gottes an und ist daher bestrebt, sie gewinnbringend einzusetzen.

Der kleine (1,58 Schritt), dicke Mann strahlt schon fast eine großväterliche Gemütlichkeit aus, wäre da nicht sein einziges graues Auge, welches eiskalt dreinblickt und jedem bis auf den Grund der Seele zu schauen scheint. Perdan hat bereits vor langer Zeit Finger, Auge, Schatten und Seele geopfert und kann mächtige Liturgien wirken.

Ob seines hohen Alters verlässt er sich auf die Maske des alternden Händlers, verlässt Tjolmar kaum noch und plant bereits für das Wohl des Kultes nach seinem Tod. Dabei ist er nicht zimperlich, und wer der zukünftigen Aufgabe nicht gewachsen erscheint, landet schneller vor seinem Gott als ihm lieb ist.

Unter anderem hat Perdan sein Gefolge angewiesen, in den Kratern der gefallenen Sterne nach einem ganz bestimmten Sternengold zu suchen und Legenden über Myrburg in Erfahrung zu bringen.

Helden können Perdan bereits im Abenteuer **Xeledons Rache** begegnet sein.

Kurzcharakteristik: vollendeter Menschenkenner, brillanter Philosoph, Geweihter des Namenlosen und Kenner des Zwölfgötterglaubens
Verwendung im Spiel: Wo immer in der Region der Kult des Gottes ohne Namen auftritt oder ein Tempel der Zwölfe besudelt oder bestohlen wird, kann Perdan im Hintergrund der Planer sein, für dessen Entkommen seine Leute ihr Leben geben.

'Kaiser Reno I.'
und sein Gefolge

In einem Anfall geistiger Verwirrung erklärte sich der reiche und einflussreiche Pelzhändler *Reno Guttheil* (geb. 971 BF) nach einem Besuch in Lowangen zum Kaiser des Svelltlandes.

Genie und Wahnsinn wechseln sich seither ab, als ob in seinem Körper zwei Seelen um die Vorherrschaft ringen. Reno ist als Anführer meist überfordert, und doch spinnt er zuweilen Vorhaben mit großer Kompetenz. Seine stumpfen, grauen Haare fallen ihm wirr bis auf die Schultern und verstärken so noch das Bild eines wirren Greises, dessen trüber Blick zwischen tiefen Furchen und verfilztem Rauschebart meist ins Leere führt. Und wenn er mit seiner brüchigen und schleppenden Stimme das Wort erhebt, klingt er wie ein krächzendes Schreckgespenst aus alten Schauermärchen. Dennoch kann er auch in einem Moment der Klarheit zu jener Führerfigur werden, der man seit Jahrzehnten folgt. 'Kaiser' Reno I. ist zur einer Legende im Svellttal geworden, und so mancher schmückt sich mit einem vom 'Kaiser' verliehenen Adelstitel.

Der schneidige Oberst *Otho Urdorf von Svalltingen-Bispelquell* (geb. 982 BF) ist ein ehemaliger Offizier aus Tiefhusen und Renos engster Vertrauter. Er genießt seine Macht und ändert ungeniert Befehle ab, was aber meist dazu führt, das die wirrsten Ideen Renos nicht umgesetzt werden. Doch dies geschieht meist aus Eigennutz, denn Oberst Otho fürchtet um sein bequemes Leben – das er teils in Lowangen verbringt.

Renos Sohn *Prinz Friemo* (geb. 1000 BF) ist ein zäher Waldläufer mit schwarzer Mähne und einer rauen, aber einnehmenden Stimme. Er hat sich ganz dem Kampf gegen die Orks verschrieben und träumt davon, den 'Wilden Haufen' zu einer schlagkräftigen Einheit zu formen und seine Heimat zu befreien.

Kaiser Renos Wilder Haufen

Der Orkensturm trieb Reno Flüchtlinge und Abenteurer zu, die noch heute den Kern seiner bunten Widerstandsgruppe bilden. Zu den fünf Dutzend Gefolgsleuten kommen immer wieder Sympathisanten, die ihre Felder und Wehrhöfe für einzelne Aktionen verlassen und anschließend zurückkehren. Erstaunlich ist eine Rotte Wildschwein reitender Goblins, die sich Reno angeschlossen hat. Ihr einstiges Quartier ist schon lange zu unsicher geworden, und so haust die Bande an wechselnden Orten im unwegsamen Sumpfgebiet. Zwischendurch legt der abgerissene Haufen auch größere Entfernungen zurück. Othos zögerlichem Vorgehen ist es geschuldet, dass man heute, nach mehr als 15 Jahren, noch immer von der Truppe hört, die sich auf Nadelstiche beschränkt.

Verwendung im Spiel: Auftraggeber für Helden, mitunter aber auch deren rettende Kavallerie. Seit Prinz Friemo Otho durchschaut hat, versucht er heimlich, seinen Vater aus dessen Umklammerung zu lösen, indem er nach einem Heilmittel für den verwirrten Geist seines Vaters suchen lässt.

Tsathalan Halbork,
Waldläufer und Kundschafter

Tsathalans Mutter war eine Menschenfrau aus dem Svellttal, die bei einem Orküberfall geschändet wurde. Vermeintlich tot blieb sie zurück und konnte sich später zu Verwandten retten, wo sie schließlich bei der Geburt ihres Sohnes (992 BF) starb.

Die Familie der Unglücklichen gehörte zu einer Gruppe überzeugter Tsa-Gläubigen, die das Leben des Halborks schonten und ihn nach ihrem Glauben erzogen. Als Tsathalan älter wurde, wuchs die Entfremdung zu seinen Ziehbrüdern, die ihn immer mehr als eine Art Ungeheuer betrachteten. Auch lastete die Schuld seines unbekannten Erzeugers schwer auf ihm. Als er dann in Liebe zu seiner Ziehschwester verfiel, fürchtete seine Familie eine Wiederholung der Ereignisse und wies ihn fort.

Seitdem wandert er heimatlos durch das Svellttal und lässt ich für eine Weile dort nieder, wo er Frieden finden kann. Doch noch immer ist seine größte Furcht, dass er nur ein widernatürliches Monstrum sein könnte, das ohne rechtmäßigen Platz in der Welt ist. Voller Verzweiflung ist seine Liebe zu der Lowanger Rahja-Geweihten *Elayoë Tausendschön*, die er einst bei einem Besuch in Tiefhusen traf. Da Orks der Zugang nach Lowangen nicht gestattet ist – und Halborks nur widerwillig –, hat er sie seither nicht wiedergesehen.
Sein Kontakt mit anderen Zweibeinern beschränkt sich normalerweise darauf, sich auf Expeditionen als Waldläufer und Kundschafter zu verdingen. Auseinandersetzungen geht der Halbork am liebsten aus dem Weg und versucht alles, um sein orkisches Erbteil zu verbergen: So läuft er stets mit weiten Gewändern und Handschuhen umher und hat sich einen langen Bart wachsen lassen, um seinen kräftigen Kiefer zu verbergen.
Helden können Tsathalan bereits im Abenteuer **Das Vergessene Volk** begegnet sein.

Verwendung im Spiel: Als Wanderer zwischen den Welten von Orks und Menschen ist Tsathalan nirgendwo zuhause, kann aber zwischen den beiden so verschiedenen Gedankenwelten vermitteln. Ein zuverlässiger Führer durch Ork- und Svelltland, der jedoch keine überflüssigen Risiken eingeht.

Xerinn, Schöne der Nacht

Die aufbrausende Oberhexe (geb. 987 BF) des Rorwhed-Zirkels ist eine der machtvollsten Nachtschönen Aventuriens. Vor über 15 Jahren tauchte sie in Lowangen auf, wo sie noch heute ein Stadthaus bewohnt, das wie im Widerschein der rauschenden Hexennächte, deren bewunderte Königin sie ist, erstrahlt. Ihr eigentliches Heim ist jedoch nur einigen Hexen bekannt, es liegt am Fuß des 'Grimmen' im Rorwhed-Gebirge. Langes tiefrotes Haar fällt ihr wild gelockt über die Schultern auf den Rücken bis zu den Hüften und umschmeichelt keck ihren sinnlichen Körper. Ihr Wesen ist mal kalt und berechnend, mal verspielt und leidenschaftlich. Kaum jemand vermag ihrem einnehmenden Auftreten zu widerstehen, und nicht wenige Lowanger sind ihr hoffnungslos verfallen. Nur selten verwehrt sie ihre Hilfe und scheut auch nicht den Kontakt zu Orks. Niemand ahnt, dass die grazile Schönheit mit den giftgrünen Augen einen Aufstand im Svellttal vorbereit. Ihr Vertrauter ist der blaugraue Alanfanerkater Xermandos. Helden können Xerinn bereits im Abenteuer **Das Levthansband** begegnet sein.

Kurzcharakteristik: brillante Oberhexe und Verführerin, meisterliche Orkjägerin *Herausragende Eigenschaften:* IN 16, CH 19, GE 16; Eigeboren, Zauberhaar; lästige Mindergeister
Besonderheiten: Fliegt auf einer Totenstele, die sie bei einer alten Orkstätte fand und deren obskure Runen sie zu ergründen versucht. Sie fördert die Stammesfehde der Rorwhed-Orks, indem sie wechselnd beide Seiten unterstützt. Meistert einige seltene Schamanenrituale.
Verwendung im Spiel: Auftraggeberin und Ratgeberin für menschliche und orkische Helden, wie deren Gegnerin. Des Nächtens geht sie in Orkgestalt auf die Schwarzpelzjagd, was schon zur Legende von *"Tairachs Rachebuhle"* geführt hat.

Weitere Menschen in der Region

Als eine der schönsten Bewohnerinnen des Svelltlandes gilt **Aressia** (geb. 979 BF, exotisches Aussehen: rabenschwarze Haare, dunkle Haut), die *Hochgeweihte der Hesinde* zu Tiefhusen. Die Moha wurde bereits vor vielen Jahren ins Svelltland gesandt. Die von ihr aufgebaute Malerschule ist in ganz Aventurien für ihre hervorragenden und einzigartigen Werke bekannt. Neben der Malerei widmet sich die Hohe Lehrmeisterin seit einigen Jahren der Erforschung der orkischen Kultur und Lebensweise, weshalb sie bisweilen Abenteurer anheuert, die in ihrem Namen Wissen über Orks sammeln.
Alimee (geb. 988 BF, schlank, kurzes braunes Haar, grüne Augen), die *Hochgeweihte der Rahja* zu Tiefhusen, ist eine gebürtige Svelltländerin und wuchs bereits als Waisenkind unter der Obhut der Bediensteten im Rahja-Tempel auf (von denen sie wegen ihrer Erscheinung auch den ungewöhnlichen 'Elfennamen' erhielt). Dadurch lernte sie früh die für den Tempel so wichtige Kunst der Kelterei des Heiligen Weines, die sie seit ihrer Weihe betreut. Daneben ist sie eine brillante Verführerin und Tempelvorsteherin und kompetente Mystikerin des Rahja-Kultes, die viele Geheimnisse von Durchreisenden und Bewohnern ihrer Stadt kennt.
Wohlgerundet, mit langem blonden Haar und tiefgrünen Augen ist **Lelia** (geb. 1010) eine Schönheit. Ihre einzige 'Kleidung' besteht aus goldenen Ohrringen sowie Reifen, Kettchen und Ringen aus Edelmetall. 1024 wurde sie aus Hilvalla geraubt und ist seither Lieblingssklavin Jhobolruks, des Häuplings der Jakartai, einem kleinen Stamm, der während des Orkensturmes aus seinen angestammten Jagdgründen vertrieben wurde und jetzt bei Khezzara lebt. Da sie von ihrem Herrn gut behandelt und mit kostbarem Schmuck überschüttet wird, geht es ihr bei ihm besser als in ihrem Heimatort. Dass sie sich dafür hin und wieder dem Ork hingeben muss, erscheint ihr ein kleiner Preis. Gegen eine 'Befreiung' würde sie sich mit Händen und Füßen wehren.
Tersana Godal (geb. 989 BF, zierlich, glatte, schwarze Haare und leicht schräg gestellte, mandelförmige schwarze Augen) kam ins Orkland, um eine Schuld vor der Göttin zu sühnen. Die ehemalige Hohe Lehrmeisterin zu Tiefhusen (vgl. **Xeldedons Rache**) hat nun als begnadete Botanikerin endlich ihre Erfüllung gefunden, denn der Bücherwurm entdeckte eine Madablüte (siehe **ZBA 248**) und hat sich ganz und gar der Pflege und Erforschung dieser außergewöhnlichen Pflanze verschreiben. Darüber zur Erzmagisterin der 'Blüte vom Hilval' erhoben, reist die Geweihte, die in ihrem Leben schon viel erlebte, immer wieder in weiter entfernte Dörfer und Städte und versucht den Schutz der Blüte zu gewährleisten, Bücher über die Besonderheiten der Pflanzen zu finden und meditiert über die Mondmacht, die Erzählungen nach der Orkgott Tairach haben soll, in dem sie einen großen Feind der Göttintochter Mada sieht. Eine detaillierte Beschreibung Tersanas finden Sie im Abenteuer **Das Vergessene Volk.**
In der Gegend des Rhorwed lebt die nivesische Schamanin *Kantala* (geb. 18. Tsa 994) schwarze Haare mit Silberschimmer, bernsteinfarbene Augen, Lederkleidung) mit ihrem rauwölfischen Gefährten *Ruokol* beim Volk der Silberwölfen im Rorwhed. Vom Denken eher eine Wölfin als eine Menschenfrau, kämpft sie unerbittlich gegen jene, die ihr Volk töten oder Feinde, die tiefer in das Rhorwed-Massiv vordringen wollen. Sie kann auch Mittlerin zwischen dem Wolfsvolk und den Menschen sein. Helden können Kantala bereits im Abenteuer **Das Levthansband** begegnet sein.

Kopfgeldjäger im Svellttal

Lonart der Marder

Viel ist über den geheimnisvollen Mann nicht bekannt, der als der beste Kopfgeldjäger des Svellttals gilt, und er selbst spricht nicht über seine Vergangenheit. Lonart besitzt ein untrügliches Gespür, seine Beute aufzufinden. Sein schneller und blutiger Kampfstil brachte ihm den Beinamen 'Marder' ein. Er jagt fast ausschließlich Mörder und andere Schwerverbrecher, besitzt bei aller Härte aber einen gewissen Ehrenkodex: Sollte sich der Gesuchte als unschuldig erweisen, lässt er ihn ziehen. Außerdem nimmt er es Auftraggebern übel, wenn diese ihn für ihre Zwecke täuschen und benutzen. Dennoch ist Lonart gefragt, da ihm kaum jemand das Wasser reichen kann.

Niemand ahnt, dass Lonart einst unter anderem Namen in der Panthergarde diente und später in die berüchtigte *Elfte Schwadron* der KGIA berufen wurde. Wieso er mit der Schwadron brach und in den Norden floh, wissen nur er und Drego von Angenbruch (**Herz 172**), der nach seinem ehemaligen Agenten suchen lässt.

Geboren: 988 BF *Größe:* 1,66 Schritt
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* schwarz
Kurzcharakteristik: brillanter Jäger mit ausgeprägtem Gerechtigkeitssinn, vollendeter Nahkämpfer
Herausragende Eigenschaften: IN 17, KO 18, KK 16
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: mehrere Kampftechniken und Natur-Talente brillant
Verwendung im Spiel: Lonart kann denselben Schurken suchen wie die Helden und ihnen ein unnahbarer Verbündeter mit Geheimnissen sein. Ebenso gut kann jemand Lonart auf die Helden ansetzen, sodass sie ihre Unschuld beweisen müssen, bevor der Marder seine Beute reißt.

Varrak Säbelzahn

Varrak aus der Sippe der Yallor unterlag im Kampf um die Häuptlingswürde und musste in Schande fliehen. Als Yurach reiste er ruhelos durch das Svellttal, bis er sich in einem Traum mit einem Säbelzahntiger kämpfen sah. Er besann sich auf seine Fertigkeiten als Jäger und stellte einer der Raubkatzen nach, die er in einer besonders harten Winternacht im Zweikampf besiegte. Die tiefen Narben, die die Pranken in seinem Fleisch hinterlassen haben, trägt Varrak ebenso stolz wie die Zähne der Bestie. Seit dieser Nacht sieht Varrak seine Bestimmung in der Jagd gefährlicher Wesen und lässt sich seitdem als Kopfgeldjäger und Waldläufer für Großwildjagden anheuern.

Mit Lonart dem Marder konkurriert er um den Ruf als bester Kopfgeldjäger. Ein Gerücht erzählt, dass Varrak auf der Suche nach "gefährlichst Mensch" an Lonart geriet und diesem unterlag. Erst danach wandte er sich dem Geschäft des Kopfgeldjägers zu, um Lonart auf seinem eigenen Gebiet zu schlagen und eines Tages Rache zu nehmen.

Während Lonart noch ein gewisses Ehrgefühl besitzt, ist Varrak von allen moralischen Schranken befreit und findet eine perfide Freude daran, seinen Opfern grausam zuzusetzen.

Geboren: 1003 BF *Größe:* 1,71 Schritt
Fellfarbe: braunschwarz *Augenfarbe:* gelb
Kurzcharakteristik: meisterlicher und grausamer Kopfgeldjäger
Herausragende Eigenschaften: MU 18, GE 16, KK 17
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Mehrere Kampftechniken und Natur-Talente brillant
Verwendung im Spiel: Varrak ist der grausame Antagonist der Helden, von dessen blutigen Hetzjagden sie überall im Svellttal hören können. Er kann als Jäger der Helden auftreten, ebenso gut können die Helden Spielball seines Wettstreits mit Lonart werden.

Personen Phexcaers

Delia Natjal, Vogtvikarin

Die Vogtvikarin im fortgeschrittenen Alter (geb. 963 BF) beeindruckt vor allem durch ihren tiefen Glauben, der aus ihren Worten zu hören und in ihren Taten zu sehen ist. Das war nicht immer so. Als die Geweihte ihr schweres Amt antrat, erlebte sie eine Enttäuschung nach der anderen: Der Phex-Tempel erwies sich als baufällig und verlassen, kaum ein Gläubiger erschien zu den Andachten und im Opferstock nisteten Spatzen. Noch schlimmer wurde es, als Ektor Gremob in die Stadt kam und sein Kult des Güldenen die Bürger scharenweise anlockte. Delia verzweifelte, ihr Glaube schwand. Schließlich spürte sie in ihren halbherzigen Gebeten keine Verbindung mehr zu Phex. Erst als einige Abenteurer mit ihrer Hilfe die Machenschaften Gremobs aufdeckten, wurden die Gebete wieder erhört und Delia erkannte, dass der Listenreiche noch immer mit einem Auge nach Phexcaer blickt. Endlich entdeckte sie, dass nicht nur der Dienst im Tempel oder reiche Opfer den Glauben ausmachten, sondern auch das Leben selbst. Überall sah sie nun das Wirken des Fuchsgottes: in den vielen großen und kleinen Heimlichkeiten der Bürger, dem Glück der Spieler und Händler und den Wirren des rätselhaften Schicksals selbst. Seitdem besitzt sie eine innere Gelassenheit, die viel bei ihrer Arbeit in der Phexenstadt hilft.

Verwendung im Spiel: Delia Natjal kann Ratgeberin, Auftraggeberin und Freundin der Helden sein. Ihre Missionen führen Abenteurer häufig auf die Spuren von Phexens Mysterien im Orkland, beziehen sich aber genauso oft auf banalere Dinge, wie die Vermittlung zwischen den Banden der Stadt. Erfahrene Helden setzt sie gern auf Ektor Gremob an, über dessen Treiben sie äußerst besorgt ist.
Zitat: "Habt Vertrauen in euch, dann werden sich die Rätsel des Listenreichen entwirren!"

Ektor Gremob, Priester des 'Güldenen'

Nur wenig ist über die Vergangenheit des fetten Greises (geb. 956 BF) bekannt, der seit fast vierzig Jahren in Phexcaer lebt und zu den einflussreichsten Persönlichkeiten der Stadt zählt. Das liegt vor allem daran, dass er mehrmals den Namen wechselte, um seinen dunklen Geschäften nachzugehen. So kannte man in Al'Anfa, Grangor und Havena den berüchtigten Drogenbaron Morkus Delta, der Menschen skrupellos ins Verderben stürzte und mit jeglicher verbotenen Subs-

tanz handelte, die in Aventurien erhältlich ist. 992 BF führte ihn die Flucht vor seinen Häschern in die Phexenstadt, wo er den *Kult des Güldenen* ins Leben rief. Mit Hilfe des Alchimisten *Yantur Shabanas*, der eine wundersame Droge entwickelte, gelang es ihm, einen Großteil der Einwohner zu seinem falschen Kult zu bekehren und ihnen das Geld aus der Tasche zu ziehen. Erst als einige Abenteurer sein Treiben aufdeckten, wurde sein Geschäft etwas gebremst. Fast völlig zum Erliegen kam es jedoch durch den Einfall der Orks: Sie verwüsteten seinen Tempel, verschleppten Shabanas und raubten seinen goldenen Obelisken. Als sie gar sein Leben bedrohten, flüchtete sich der durch und durch feige Gremob in einen Pakt mit dem Gott ohne Namen. Er opferte die linke seiner altersfleckigen Hände, um etwas von der Macht seines neuen Herrn zu erhalten und damit die Schwarzpelze zu vertreiben. Der Verlust des Körperteils fällt in der Stadt kaum auf, haben doch etliche Einwohner während der großen Plünderung bleibende Schäden erlitten. Einzig Ektors Prothese, ein goldener Haken, sorgt hin und wieder für Gerede.

Heute steht der betrügerische Kultist wieder am Anfang seiner Arbeit: Ohne Shabanas' Wunderdroge ist der Tempel des Güldenen kaum mehr als eine normale Rauschkrauthöhle, mit der sich wenig Einfluss auf die Geschicke der Stadt nehmen lässt. Erst langsam begreift Ektor, welche Möglichkeiten ihm der Namenlose zu bieten im Stande ist. So spinnt er insgeheim Intrigen, um wichtige Positionen in den Banden und beim Magistrat mit seinen Handlangern zu besetzen. Sobald ihm dies gelungen ist, will er den wahren Kult des Güldenen offenbaren und die Stadt ganz in dessen Pläne einspannen. Dabei fürchtet er nur sein hohes Alter und das Eintreffen anderer Geweihter des Namenlosen, die ihm seine Position streitig machen könnten (183 A).

Verwendung im Spiel: Gremob kann sowohl Auftraggeber als auch Gegner der Helden sein. Immer wieder schickt er Abenteurer auf die Suche nach dem verschleppten Yantur Shabanas oder lässt nach seinem geraubten Obelisken fahnden. Kommen ihm die Helden in Phexcaer dagegen zu nahe, so wird er zum unerbittlichen Gegner, der seine Beziehungen geschickt nutzt, um sie wie eine Spinne in sein Netz zu locken.
Zitat: "Preiset den Güldenen und empfangt das heilige Brot! Eure Spenden nimmt Bruder Aurus entgegen."

Weitere Personen der Stadt

Für viele ist die schöne **Sulamin** ein gefährliches Rätsel. Seit fast einem Jahrhundert lebt sie in ihrer festungsähnlichen Villa, ohne auch nur einen Tag älter geworden zu sein. Immer wieder verschwinden schöne junge Männer und Frauen in ihrem Haus, ohne dass man von ihnen je wieder etwas hört. Da sie jedoch über mächtige Zauberkräfte und einige schlagkräftige Söldner verfügen soll, die sie skrupellos gegen ihre Feinde einsetzt, wagt kaum jemand, Wort oder Hand gegen sie zu erheben.

Eines ihrer Opfer war der Bordellbesitzer **Kaji**, den sie aus den Tulamidenlanden verschleppte. Wie der feinsinnige Mittfünfziger aus Sulamins Fängen entkam, verschweigt er, doch graben sich tiefe Zornesfalten in sein Gesicht, wenn er von ihr spricht. Seit er ihren Begleiter, einen schwarzen Panther, erschlug, herrscht offene Feindschaft zwischen den beiden.

Die ehemalige Rahja-Geweihte **Lana Falbun** aus Lowangen erlebt einen zweiten Frühling, seit Kaji ihr den Hof macht und sie ihre Geschäfte im Bordell 'Goldene Pfühle' vereinigten. Ihre Weihe legte die Fünfzigjährige nieder, als sie sich fragte, wieso das *Levthansband*, die Fessel eines Vergewaltigers, ein heiliges Artefakt der Kirche sei und ob dies nicht bedeute, dass Rahja die Befriedigung auf Kosten anderer befürworte.

Einer der ungewöhnlichsten Geweihten Aventuriens ist sicherlich der Elf **Arvil Asroth**, der als Phex-Geweihter in den Gassen, Kellern und geheimen Kammern der Stadt lebt. Während seines Abenteurerdaseins schenkte ihm Phex einst ein zweites Leben, das Asroth dem Diebesgott weihen musste. Aufgabe des Elfen ist es, das Wissen um die Fuchs-Tätowierung (**184 B**) zu bewahren.

Eine ebenso ungewöhnliche Elfe ist **Lutia Dunkelfarn**, die das Licht schon vor Jahrzehnten aus ihrem Wesen verlor. Zutiefst *badoc* gibt sie sich der Sucht nach Rauschkräutern hin, für deren Erwerb sie ihren Körper und ihre heilkräftige Magie verkauft. Das Erstellen falscher Orakel gelingt ihr inzwischen so meisterlich, dass sie nur noch selten Schwierigkeiten mit getäuschter Kundschaft bekommt.

Personen Lowangens

Elcarna Erillion von Hohenstein, Spektabilität der Akademie der Verformungen

Geboren als Spross eines Weidener Adelsgeschlechts, lernte Elcarna (geb. 956 BF) in Norburg und bei den Elfen Gerasims, ehe er nach mehreren Jahren des Umherziehens nach Lowangen kam. Seit etwa 40 Jahren leitet der erfahrene Heiler und weise Lehrer die Akademie der Verformung, wurde für seinen Einsatz gegen die Zorgan-Pocken-Epidemie von 988 BF zum Erzmagier ernannt und schließlich 1028 BF zum Convocatus Primus der Grauen Gilde gewählt. Aus seiner Heirat mit der aus Punin stammenden Nachtschönen Hexe *Azila* stammt Elcarnas Sohn *Zordan*, ein bekannter Puniner Metamagier.

Der hagere (1,83 Schritt) Heilmagier mit der bleichen Haut und den gütigen graugrünen Augen trägt sein lockiges, langes, schneeweißes Haar offen und hat trotz seines Alters ein eigentümlich junges Gesicht. Früher bartlos, lässt er sich seit mehreren Jahren einen Kaiser-Alrik-Bart wachsen. An einer goldenen Kette trägt Elcarna den berühmten *Weißen Stein*, um dessen Kräfte und Bedeutung sich Legenden ranken und den er niemals ablegt. Der stets hilfsbereite und selbstbeherrschte Zauberer ist als tierlieb bekannt und wird in der Akademie oft von seinem halben Dutzend weißen Katzen begleitet, mit denen er spricht wie mit anderen Menschen.

Kaum ein Magier ist beim Volk angesehener und ein ebenso gern gesehener Besucher. Wo immer Elcarna sich während seiner Reisen aufhält, wird er von Kranken aufgesucht, die seine Hilfe erflehen und bekommen; mehrmals gab er selbst inmitten verheerender Schlachten fast sein eigenes Leben auf, um das von Verletzten zu retten. Seine Kenntnisse in den Heilkünsten gelten auch in Fachkreisen als schwer zu übertreffen. Er versucht Not zu lindern, wo immer er kann (und erwartet das auch von anderen) und bekämpft den Aberglauben der Bevölkerung, was ihm die Anerkennung vor allem der Hesinde-Kirche einbringt. Auch lehrt er die Toleranz gegenüber allen Quellen der Magie, seien sie elfischer, druidischer oder satuarischer Art – eine Einstellung, die ihm in der Weißen Gilde und der Praios-Kirche manchmal übelgenommen wird.

Helden können Elcarna bereits im Abenteuer **Im Zeichen der Kröte** begegnet sein.

Kurzcharakteristik: brillanter (teilweise vollendeter), tatkräftiger und aufopferungsvoller Heilmagier und Vermittler
Besonderheiten: Der Weiße Stein, ein hochelfisches Artefakt, bietet Schutz vor ansteckenden Krankheiten und dämonischen Interventionen finsterer Mächte und unterstützt Heilmagie bis hin zum Ausbrennen schädlicher Magie.

Verwendung im Spiel: Der Heiler bei Krankheit und Verletzung, aber auch Kenner elfischer und satuarischer Magie. Elcarnas Wort als Vermittler wird überall gehört und er vermag es, auch aufgebrachte Menschenmassen zu beruhigen.

Hagen Gerion,
Großmeister des ODL

Hagen Gerion wurde im Tsa 991 BF. als viertes von sechs Kindern in die Familie eines Andergaster Holzfällers geboren. Im Alter von neun Jahren wurde er an der dortigen Akademie aufgenommen. Nach dem erfolgreichen Studium verließ der junge Adept die Andergastische Armee und reiste nach Donnerbach, wo er dem Orden der Grauen Stäbe zu Perricum (ODL) beitrat. Er ließ sich in das Lowanger Ordenshaus versetzen und widmete sich dem Kampf gegen die Orks. Er gewann das Vertrauen des damaligen Großmeisters Eolan Süstermond und wurde nach dessen Tod gegen alle Widerstände zum neuen Großmeister ernannt, da es ihm gelang, den Rohalsstab Robureon an sich zu binden.

Hagen ist der jüngste der zurzeit amtierenden Großmeister. Er zeichnet sich durch Dynamik und Tatkraft aus. Der Magus ist ein Pragmatiker, dem die Verwaltungsarbeit eher zuwieder ist. Er steht für eine gradlinige Vorgehensweise des Ordens und seiner Mitglieder, ist bemüht, das Vertrauen der Lowanger Bürgerschaft in den ODL wider herzustellen, und schätzt die Magie der Schwarzpelze als große Gefahr ein. Ebenso hat er ein waches Auge auf Oswyn Puschinske, dessen Einfluss in der Stadt er überaus skeptisch gegenübersteht.

Verwendung im Spiel: Hagen Gerion versucht, den Einfluss des ODL in Lowangen zu stärken. Er sieht in den Plänen des obersten Orkherrschers eine große Gefahr für die Menschen und bemüht mutige Abenteurer zur Informationsbeschaffungen.

Karnilia Gillian,
Phex-Geweihte

Als Tochter eines Phex-Geweihten und einer Händlerin im Phex 994 BF in Tjolmar geboren, war Karnilias Zukunft von Geburt her vorbestimmt, denn ihr Vater hatte einst seinem Gott in einer Notlage versprochen, sein erstgeborenes Kind zum Diener des Gottes der Diebe zu machen, wenn er ihm nur just in dieser Minute bestünde. So wurde sie im Tempel zu Phexcaer geprüft und für würdig befunden. Karnilia Gillian obliegt inzwischen die Führung des Tempels in Lowangen und die Wahrung dessen Interessen im Gildenrat. Und diese Aufgabe weiß sie meisterlich zu erfüllen. Durch geschickt platzierte Gerüchte, wortgewaltige Reden und ihre Stellung als Geweihte wurden ihre Worte in diesem Kreise bisher nur selten angezweifelt, mochten sie einem außenstehenden Beobachter auch noch so merkwürdig und seltsam erscheinen. Ihre gehobene Stellung als Phexgeweihte nutzt sie zudem auch, um die geheimen Mitglieder – namentlich die Diebe – zu unterstützen. Offiziell gibt sie jedoch vor, dass sie diesem Zweig ihrer Kirche in Lowangen keine Heimstatt bieten möchte, was ihr wiederum so manche Sympathie in den Reihen der reicheren Bürger Lowangens bescherte.

Geboren: 994 BF. *Größe:* 1,99 Schritt
Haarfarbe: rot *Augenfarbe:* violett
Kurzcharakteristik: Kompetente Menschenkennerin, erfahrene Nanduriatin und Händlerin, leidenschaftliche Spielerin, überzeugende Diplomatin

Verwendung im Spiel: Als Hochgeweihte und Vorsteherin des Phextempels sowie ständiges Mitglied im Gildenrat besitzt ihr Wort hohes Gewicht. Niemand sollte die Vogtvikarin unterschätzen, weiß sie doch ihren Willen und den ihres Herrn geschickt umzusetzen. Neben der Gefahr durch die Schwarzpelze widmet sie sich dem Kampf gegen die Anhänger des Namenlosen, die schon mal versucht haben, die Stadt ins Chaos zu stürzen.

Oswyn Puschinske,
Spektabilität der Halle der Macht

Der uneingeschränkte, mit eiserner Hand herrschende Akademieleiter hat es durch Skrupellosigkeit und geschicktes Taktieren zu einem Mächtigen der Magierzunft gebracht: Nach den Kaiserlosen Zeiten zum Hofmagier Kaiser Pervals aufgestiegen, gründete er 939 BF die Halle der Macht zu Greifenfurt. Die Inquisition verhängte über ihn 941 BF das Todesurteil, gegen das Perval und die Bruderschaft der Wissenden Sturm liefen, sodass die Akademie nur nach Lowangen verbannt wurde, wohin Oswyn ihr 947 BF kurz nach Verleihung des Titels eines Erzmagiers und kurz vor dem Tod des Kaisers folgen musste.

Mit dem Tod des uralten Magiers (geb. 913 BF) wird von seinen potentiellen Nachfolgern beinahe täglich gerechnet. Doch wenn es stimmt, dass elfisches Blut in seinen Adern fließt, mag das noch in zehn Jahren so sein. Zwar kahlköpfig bis auf einige lange weiße Büschel und im faltigen Gesicht mit dem flackernden Blick von den Zorgan-Pocken gezeichnet, geht er noch ungebeugt, gehüllt in einen dunklen Kapuzenmantel, hört jedes Wort und ist auch noch nicht zittrig, stellt sich aber gerne als gebrechlichen Greis dar. Alterszornig lauert er auf Fehler anderer und ist ein verbohrter, unbequemer Gesprächspartner, ein ehrgeiziger Machtmensch, der Nicht-Zauberkundige als niederes Volk ansieht. Ineffizienz und Zögerlichkeit sind ihm ein Graus, ebenso moralische Bedenken.

Um seine vielfältigen Ziele – unter anderem das Wohl seiner Akademie, die Vorbereitungen zur Errichtung einer Magokratie und die öffentliche Bloßstellung Elcarnas – zu erreichen, schmeichelt er und erweist sich als Kollaborateur und Opportunist, der sich alle Möglichkeiten offen hält und angeblich sogar Borbarad im Kleinen unterstützte. Heute gilt er als Kenner des orkischen Geistes und ihres Schamanismus'. Trotz seiner Fähigkeiten von Wenigen beachtet, kann er sich mit den Schwärzesten seiner Zunft auf gleicher Augenhöhe messen.

Kurzcharakteristik: vollendeter Beherrschungsmagier, brillanter Magiekundiger und -forscher
Besonderheiten: hat zahlreiche persönliche Modifikationen gängiger Beherrschungszauber entwickelt
Beziehungen: groß (kennt zahlreiche Geheimnisse mittelreichischer Adelsfamilien aus seiner Zeit am Kaiserhof)
Verwendung im Spiel: Gegenspieler bei zahlreichen Gelegenheiten, aber auch Ratgeber und Gönner, wenn es seinen Zielen dient. Häufig schickt er seine Assistentin *Semirhija Jushibi Al'Kasim* aus.

Riva Salmfang, Firun-Geweihte

Riva wuchs als Findelkind bei der Familie Salmfang in Riva auf. Ihre leiblichen Eltern, eine Nivesin und ein Firnelf, wurden von Fjarningern bei einem Überfall erschlagen. Im Firun-Tempel von Riva erhielt die junge Novizin (geb. 973 BF) die Weihe Gevatter Firuns. Später zog sie nach Lowangen, um dem dortigen Tempel vorzustehen. Riva Salmfang ist ein Kind dreier Welten. In ihr vereint sich das Erbe der Nivesen und Firnelfen. Hinzu kommt ihre Mitgefühl und ihre enge Beziehung zu Firun und seiner milden Tochter Ifirn. Meist ruhig und in sich gekehrt, ist sie eine Einzelgängerin, die sich nur selten den normalen Menschen anvertraut. Mitunter wirkt sie launisch und unberechenbar wie ihr Gott. Riva zieht sich häufig in die Einsamkeit der svelltländischen Wälder und Ebenen zurück, sodass sie mit ihren intensiven Gebeten Gevatter Firun sehr nah sein kann.

Verwendung im Spiel: Die erfahrene Firun-Geweihte hat in ihren langen Lebensjahren den Norden Aventuriens bis zum Ewigen Eis bereist und ist bekannt dafür, dass sie in Not geratenen Wanderern oft zur Seite steht. Die menschenscheue Geweihte befindet sich meist auf Reisen. Ihr Hauptaugenmerk liegt auf der Bekämpfung des dämonischen Eisreiches. Den Schwarzpelzen geht sie meist aus dem Weg.

Theodora Ivera Wittgenstein, Stadtmagisterin

Die junge Stadtmagisterin ist die Nachfolgerin des langjährigen Stadtmagisters **Wolf Ingalf Thorhald**. Die junge Händlerin stammt aus dem nordmärkischen Albenhus und übernahm erst 1027 BF die Geschäfte des Handelshauses ihrer Familie in Lowangen. In nur wenigen Monden gelang ihr die Aufnahme der Familie Wittgenstein in die Gilde der Händler und Kaufleute. In den Wirren nach einem großen Brand zeigte sie Mut und Organisationstalent. Sie sorgte dafür, dass die Opfer der Brandkatastrophe 1031 in kurzer Zeit wieder ein Dach über den Kopf hatten und die zerstörten Häuser dank der Hilfe der Lowanger wiederaufgebaut werden konnten. Der zerstrittene Gildenrat konnte sich erst auf keinen neuen Stadtobersten verständigen, daher einigte man sich auf eine unerfahrene Kandidatin, die sich vermeintlich leicht lenken lassen würde.
Nur die Vogtvikarin **Karnilia Gillian** weiß, dass die junge Stadtmagisterin eine Geweihte des Phex und einer Eingebung ihres Herrn folgend nach Lowangen gekommen ist.

Geboren: 1004 BF. *Größe:* 1,71 Schritt
Haarfarbe: dunkelrot *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: Unerfahrene Stadtmagisterin, kompetente Händlerin und Phex-Geweihte
Verwendung im Spiel: Theodora wird sich bemühen, ihr Ansehen und ihren Einfluss in der Stadt zu stärken, um der Stadt zu einer neuen Blütezeit zu verhelfen. Ferner wird sie versuchen, die Bedeutung ihrer Visionen zu ergründen. Dabei versucht sie auch, die Geschehnisse des svellttaler Sternenregens mittels Kundschaftern aufzuklären.

Mysteria et Arcana

Dieses Kapitel enthält Rätselhaftes und Verborgenes aus den beschriebenen Regionen. Grundsätzlich sind die folgenden Abschnitte **Meisterinformationen**, die Ihnen beim Ausgestalten oder zum Entwurf von Abenteuern dienen können. Diejenigen Mysterien, bei denen eine weitere Thematisierung in offiziellen Publikationen unwahrscheinlich ist, sind mit einem Sternchen (*) markiert. Sie müssen hier also kaum befürchten, mit dem 'offiziellen Aventurien' in Konflikt zu geraten, wenn Sie diese Themen weiter ausarbeiten.

Geheimnisse des Orklands – von West nach Ost

Das Felsenorakel vom Einsiedlersee

A 30, 167

Nahe der Karawanenroute von Phexcaer über die Große Olochtai ragt am nordöstlichen Ufer des Einsiedlersees eine einzeln stehende Felsklippe gut fünfzig Schritt in die Höhe. Die Form des Monolithen erinnert unwillkürlich an einen Hufnagel, der nicht gänzlich in den Boden geschlagen wurde. Anfangs noch relativ leicht zu erklettern, bildet der Kopf einen halsbrecherischen Überhang, ehe Wagemutige das etwa zehn auf zehn Schritt messende Plateau erreichen und einen fantastischen Ausblick genießen können: Von hier oben überblickt man nicht nur die hellgrüne Oberfläche des Einsiedlersees, sondern bei klarer, staubfreier Sicht (wie es sie nur selten gibt) auch fast die gesamte Orkschädelsteppe.
Der eigentliche Blickfang aber ist ein kleiner Schrein aus miteinander verschmolzenen Blutsteinknollen in der Mitte des Plateaus. Darin ruht ein tropfenförmiges Objekt aus schwarzem Metall von der Größe eines Menschenkopfes: ein Schwarzes Auge! Aktiviert wird es durch die Berührung einer denkenden Kreatur (die nicht unbedingt magisch begabt sein muss), der es in blutrot verfremdeten, sich tief in den Geist einprägenden Farben den Aufenthaltsort dessen zeigt, das gerade ihr Innerstes beschäftigt (etwa das begehrte Objekt einer wichtigen Queste oder eine geliebte, in letzter Zeit arg vermisste Person, nicht aber unbedingt etwas, an das man gerade bewusst denkt).
Das Schwarze Auge ist unverrückbar, und so wird es immer wieder aufgesucht von wissenden Orks, Menschen und anderen Kreaturen; sterbliche Überreste am Erdboden künden von jenen, die beim Aufstieg abstürzten (oder hinabgestoßen wurden ...). Die Tairach-Schamanen naher Stämme versammeln sich hier in bestimmten Nächten, um Blut am Schrein zu opfern und das Auge zu befragen. Sogar der Aikar Brazoragh suchte diesen Ort bereits auf, um zu finden, was sein Gott begehrt.
Geschaffen wurde das Schwarze Auge vor fast 450 Jahren vom mysteriösen Blutmagier Morghai, der hier einst das Blut ungezählter Orks vergoss und unbegreifliche Rituale vollzog (siehe auch Seite 12).

Die Stadt der Schlangen

A 123

»[...] und an der Quelle des Flusses, o Göttin, welche Pracht! Wie schön allein die Mauer ist, kreisrund, so eben in jedwedem Maße und von grünem Stein getan wie die Schuppen Deiner heiligen Schlange, die sich um alles windet, was zu bewahren Du ihr aufträgst. [...] Verlassen scheint die Stadt von jedweder denkenden Kreatur, verlassen, doch nicht unbewohnt. Schlangen hat es hier, mehr denn selbst Dein Priester mit Namen zu nennen wüsste. Schön sind sie alle, doch giftig auch viele, die ich erkenne. Ich will in Demut weitergehen und ihnen keinen Grund geben, mich mit Deinem Zorn und dem Gift der bittersten Erkenntnis zu belehren. [...] den Tempel gefunden, das Standbild der Schlange. Heilig! [...] eine runde Halle, edelsteinfunkelnd und doch ohne Farbe: Bergkristalle, Onyxe und Diamanten sehe ich in Mustern und Bildern, die ich noch nicht zu deuten weiß. Darinnen jedoch, welch Ungetüm! Die kauernde Statue einer gewaltigen Echse, mit einem Nimbus aus dreizehn Hörnern! Dreizehn! O Göttin hilf, welcher Ort ist dies? Bin ich fehlgeleitet worden und an einem dunklen Ort gestrauchelt, den ich für den Deinen hielt? Die Bestie, das Ungetüm aus Stein, hält die Klauen auf, als reichte sie mir etwas, doch die Pranken sind leer. [...] Die Inschrift am Sockel durch Deine Gnade, o Göttin, entziffert: "Blicke zurück so oft es dein Wunsch ist, doch niemals, niemals nach vorn!" Was soll mir das bedeuten? Wohin darf ich den Blick nicht richten in der runden Halle? Wohin zurückblicken, wohin nicht schauen? Die Schlangen versammeln sich in der Halle. O Herrin, was ist dies alles? Hätte ich doch nur mehr Zeit!«

—Fragmente des Buches der Schlange *eines unbekannten Hesinde-Geweihten, 990 BF von Grolmen an den norbardischen Händler Theires Zeel und von diesem an die Hesinde-Kirche weiterverkauft*

Die Vorfahren der Azhlazah entstammten der echsischen Hochzivilisation und degenerierten erst später zu den heutigen Stammes-Achaz. Im Orkland, ihrem selbst gewählten Exil, angekommen, gründeten sie eine Stadt. Auf der Flucht vor dem Gottdrachen Pyrdacor führten ihre Kristallomanten und Priester (die Vorfahren der heutigen Schamanen) so manchen Schatz und großes Wissen mit sich. Das vielleicht wertvollste Kleinod war eines von *Satinavs Augen* (**SRD 57**), ein womöglich vor Urzeiten von *Jharra* geschaffenes Schwarzes Auge. In ihrer neuen Stadt im Orkland verwahrten die Vorfahren der Azhlazah es einige Zeit, doch längst hat das Artefakt – trotz aller Magie, die es an seinem Standort binden soll, offenbar dafür geschaffen, durch die Geschichte zu wandern – andere Standorte erhalten, wo es jenen, die es betraf, zur rechten Zeit die rechten Dinge zu zeigen vermochte (siehe **Der Orkenhort** und **Das vergessene Volk**).

Die Stadt der Azhlazah aber, heute verlassen und fast vergessen, mag auch ohne Satinavs Auge noch manche Schätze bereithalten für jene, die sich danach zu suchen trauen.

Geheimnisse des Greifengrases

B 32, 127

Vor etwa 35.000 Jahren entstanden an der Stelle, wo sich heute das Greifengras ausbreitet, mehrere Orkheiligtümer, die über Jahrtausende genutzt wurden. Vor etwa 4.000 Jahren beschlossen die alveranischen Götter in Vorbereitung eines größeren Planes, den Kult zu zerschlagen und die Kultstätten der ewigen Wacht der Greifen zu überlassen, um den Kontinent für die Ankunft ihrer Anhänger zu bereinigen. Tatsächlich gelang es, die Orks zu vertreiben und die Macht ihrer Götter im Greifengras zu brechen. Fortan bewachten die Greifen diesen Ort, der allmählich in Vergessenheit geriet und bald nur noch wenigen Schamanen bekannt war, bis der Aikar Brazoragh im Jahre 1027 BF nach vielen tausend Jahren erneut nach der Macht dieses Ortes griff.

Äußerlich ist von dem zentralen Heiligtum wenig zu erkennen; lediglich eine Steinformation, die aus der Landschaft ragt wie ein einsames Mahnmal, weist den Eingang zu den verborgenen Kulträumen im Untergrund.

Neben der Wacht über die alten Orkheiligtümer ist das Greifengras im Laufe der Jahrtausende immer wieder genutzt worden, um Gegenstände zu verbergen, die der zwölfgöttlichen Ordnung entgegenstehen. Darunter können auch sehr alte Artefakte sein, aus den Zeiten, lange bevor Bosparan erbaut wurde (z.B. ein Spiegel des Iribaar, der den Betrachter in seinen Bann schlägt, bis dessen Seele schließlich ganz von dem Artefakt aufgesogen wird; ein unheiliges Schwert aus Endurium aus der Zeit der Hela-Horas; ein mit zahlreichen Miniaturen verziertes Buch aus den Dunklen Zeiten, das ketzerisch davon berichtet, dass Götter und Dämonen letztendlich eins seien ....)

Die Knochen der Ogerzähne

C 46, 136, 143

Nahezu überall im Gebirge stößt man auf eine erschreckende Menge an Knochen verschiedenster Tiere und Zweibeiner, an der Oberfläche wie auch unterirdisch. Oft handelt es sich um Reste der Mahlzeiten von Raubtieren, Drachen und Ogern, doch mancherorts wurden Totenschädel und Gebeine bewusst zusammengetragen. Es hat den Anschein, als hätten seit Urzeiten verschiedene Rassen hier ihre Toten bestattet oder Schlachten unter der Oberfläche geschlagen – und nicht einmal die Tairach-Schamanen wissen über alle zu berichten:

- Furchtlose Besucher, deren mitgebrachtes Licht von den Netzen der Höhlenspinnen oder vom Kupferglanz der Wände reflektiert wird, finden in den Tiefen die Toten so manchen Gemetzels. Zwerge, Orken und Oger kämpften hier einst gegeneinander und untereinander, und mancherorts finden sich auch die bleichen Chitinpanzer schweinsgroßer Ameisen, deren Zangen noch immer verbissen sind in den Knochenresten katzenartiger Wesen.
- Im Südosten, durch einen Felsgrat mit den Ausläufern der Ogerzähne verbunden, ragt eine 150 Schritt hohe, sich nach unten hin verjüngende Felsklippe empor wie ein Stalaktit, der vom Himmel gefallen ist. Oberhalb des Grates ist ein fratzenhaftes Gesicht zu erkennen, dessen rechtes Auge einen Höhleneingang bildet. In diesen Höhlen bestatten die Affenmenschen seit jeher die Gebeine ihrer Toten, stapeln deren oft bemalte, immer aber streng sortierte Knochen bis unter die Decke über- und voreinander – Schädel auf Schädel, Beckenknochen auf Beckenknochen; die unzähligen Zähne bedecken wie Kies den Boden dieser Ahnenhöhle.

● In einer Höhle, verschlossen von mehreren mannsgroßen Felsen – alle versehen mit bereits von Grünspan überzogenen Kupferscheiben und dem eingemeißelten Symbol eines viergehörnten Stieres –, finden sich die Knochenreste zahlreicher Orks, dazwischen Dutzende Amulette aus Gold, die eine dreizehnstrahlige Sonne zeigen. (*)

● Tief unter den Bergen liegt in einer Grotte das offenbar aufwändig bestattete Skelett eines riesenhaften Ogers, in seinen Händen eine große, runenverzierte Keule, deren Magie schier spürbar ist (offenbar ein Schamane, auch wenn es solche den Gelehrten zufolge unter Ogern nicht gibt). In den Nischen naher Katakomben sind die Schädel von Ogern aufgeschichtet (171 A).

● Eine weitere Bestattungshöhle verbirgt sich in einem kleinen, erstaunlich gleichmäßig wirkenden Berg hinter einer gewaltigen Steinplatte. Auf Thronen aus Granit sitzen in einer Halle die vertrockneten Mumien dreier Riesen, ein jeder wohl ein Dutzend Schritt groß und mit einer Krone aus Malachit auf dem Haupt.

● In der Flanke eines Berges im Westen klafft ein gewaltiger Spalt von solcher Tiefe, dass das Licht einer hinabgeworfenen Fackel nicht mehr nach oben dringt. Wer es schafft, hier hinabzusteigen, gelangt zu einem aufgeschütteten Berg aus Drachenknochen; doch an die Oberfläche zurück kommt niemand, denn wer nicht schon im Funkeln zahlreicher Karfunkel den Verstand verliert, den treiben die Traumgedanken unruhig schlafender Drachenseelen in den Wahn. Seit undenklichen Zeiten werfen hier die Riesen der Region die Seelensteine, Schädel oder gar ganzen Körper erschlagener Lindwürmer hinab (und die Oger tun es ihnen gleich, wenn auch mit den Überresten anderer Wesen).

Der Hornturm – Der Mondspeer des Brazoragh

A 32, 51

"[624/5] Über den Zeitraum mehrerer Jahre hin errichtet der Schwartzmagus Erdog Hardan[k25] Pfähle aus Totengebein[p19] an den Ufern des Svellt[1] [...] [p19] Pfähle aus Totengebein, errichtet von Erdog Hardan[k25], manche davon an der Spitze mit einem Orkschädel vom "Mondspeer des Takhairrach"[w29], wo Tairach[17] zu den Orks[o1] kam, wie der Schamane[19] Urkhanar[o31] berichtet; siehe [624/5, 628/9, 629/1, 631/57]."
—*aus der sog.* Chalastris-Chronik; *Chalastris von Lowangen, 661 BF*

»Und als Kha sah, was M'Darr getan hatte, schickte sie Krr'Thon'Chh, um M'Darr in ewiger Dunkelheit zu binden. Doch der krallte sich an H'Ssum und riss ein gewaltiges Stück mit in seine Verbannung. Im ewigen Ringen mit Krr'Thon'Chh versucht M'Darr zurückzukehren und die noch immer klaffende Wunde zu schließen. Immer wieder gelingt es ihm an seinem Rivalen vorbei zu schlüpfen, um wenig später wieder zurückgedrängt zu werden. Doch in jenen Augenblicken, da er die Dunkelheit verlässt, offenbart sich die wahre Macht des Bandes, das ihn mit H'Ssum verbindet.«
—*auf einer uralten Tontafel der Azhlazah*

»So wie seinerzeit in Punin eine Überschreitung der kritischen Essenz, also eine Anhäufung von zuviel geballter arkaner Macht, zu einem magischen Desaster führte, so kann man davon ausgehen, das jene Essenzüberschreitung die Sphären aufreißen könnte. Eine Erforschung des Phänomens erscheint zu gefährlich, eine Möglichkeit zur Steuerung der arkanen Gewalten erscheint unmöglich. Insofern erfolgt keine Bewilligung für weitere Forschungsgelder.«
—*aus der Ablehnung eines Forschungsantrages, Akademie Punin 1037 BF*

»Als Mada verbannt wurde, schmiedete man ihr Gefängnis aus der Ödnis: Dem Land, in dem keine Menschen wohnten. Doch auch jene Ödnis ist aus Sumus Leib. Und so wie Sumu endlos und niemals gänzlich leblos ist, ist auch das Band zwischen Sumu und Madas Gefängnis endlos. Findet ihr jenen Ort, aus dem Madas Gefängnis geschaffen wurde, so findet ihr auch über Sumu den Weg zu Madas Macht.«
—*seltene druidische Überlieferung*

Mehrmals in den vergangenen Jahren hat der Aikar Brazoragh das Felsenorakel vom Einsiedlersee (165 A) aufgesucht und von dort aus nach heiligen Artefakten und Orten der Orkgötter geforscht. Kundschafter wurden in alle Teile des Orkenreiches und in weit entfernte Regionen bis in die ewig vereiste Heimat der Schurachai ausgesandt. Selbst die Tairach-Schamanen der abgelegensten Sippen hat der Aikar zu sich gerufen (oder sie herbringen lassen), um Wissen über das mythische Orkenland von Tarrakvash und den Aikar Takhairrach (siehe Seite 6 und 23) zu sammeln.

Die mysteriöse Suche des obersten Herrschers der Orks wurde scheinbar erfolgreich abgeschlossen, denn etwa seit den Tagen des Sternenregens über dem Svellttal herrscht eine neue Hektik in Khezzara: Fast wöchentlich bricht eine Karawane auf und bringt unter großen Sicherheitsvorkehrungen Rohstoffe, erbeutetes Sternenmetall, Sklaven und erfahrene Krieger nach Westen an einen Ort, von dessen genauer Lage nur wenige Eingeweihte Kenntnis haben – wenngleich sich dieses Wissen mit dem ständigen Nachschub zunehmend verbreitet.

Wo Götter wandeln

Das Ziel der Karawanen liegt in der Hügellandschaft an den südöstlichen Quellen des Bodirs. Bis vor wenigen Jahren lebten hier vor allem Sippen der Orichai und der Mokolash, doch der Aikar Brazoragh ließ die weniger kriegerischen und die ihm nicht bedingungslos ergebenen Sippen vertreiben oder versklaven. An ihrer Stelle werden zunehmend kriegerische Sippen angesiedelt, die einen wachsamen Blick auf die Region haben und niemanden in die Hügel lassen, der nicht dorthin gelangen soll.

Inmitten der Hügellandschaft stößt man auf ein gewaltiges Tal, gleich einem Loch in der Erde, als hätte ein Gigant hier einst eine Handvoll Fleisch aus Sumus Leib gerissen oder als hätte sich ein unbegreiflicher Feuerstrahl in den Boden gebrannt. Das unregelmäßige, nur grob runde Loch misst knapp eine dreiviertel Meile im Durchmesser, die schroffen Wände reichen beinahe senkrecht an die 150 Schritt in die Tiefe. Einen leichten Weg hinab auf die Geröllebene gibt es nicht, lediglich eine endlos scheinende, aus dem Gestein geschlagene Treppe führt in die Tiefe, wobei sie das Tal fast anderthalbmal umrundet. Die stellenweise stark verwitterten Stufen haben eine Fläche von jeweils etwa vier auf vier Schritt, und obwohl ihre Absätze nur jeweils etwa einen Spann hoch sind, drängt sich unwillkürlich der Verdacht auf, dass sie nicht von Orkenhand (oder Menschenhand) geschaffen worden sind.

Inmitten dieses Tales, wenn auch in einer Höhe noch über der des Talrandes, kreuzen sich zwei starke Kraftlinien – die eine aus den Salamandersteinen von der Elfenwiege Sala Mandra kommend (und in den Blutzinnen die Trollfestung Matschagroll Blutsch (177 D) kreuzend), die andere aus dem Tal der Elemente im Finsterkamm (die auch durch Khezzara und zu einem eindrucksvollen Bergsee in der Großen Olochtai führt). Eine dritte Kraftlinie ist nur zu bestimmten, offenbar mit dem Madamal zusammenhängenden Zeiten aktiv und steigt dann senkrecht aus Sumus Leib kommend gen Himmel.

Den ältesten Erzählungen weniger Hochschamanen des Tairach zufolge hat hier in der Endlosen Nacht des Blutenden Mondes der Blutgott einige Auserwählte der Orks auf der Spitze eines mächtigen Turmes in seine tiefsten Geheimnisse eingeweiht. Von diesem Turm, dem *Mondspeer des Takhairrach*, sind nach all den Jahrtausenden lediglich verwitterte Trümmer in einem großen Haufen zerfallener Lehmbrocken geblieben, welche den Talboden bedecken.

Der Turmbau

Seitdem der Aikar Brazoragh seinen Blick auf das Tal geworfen hat, herrscht hier wieder rege Aktivität, und eine feste Siedlung beginnt sich zu bilden. Ein Heer von Sklaven (vor allem orkischer und menschlicher Herkunft) räumt die Trümmer des alten Turmes beiseite und verbaut sie im Fundament und den mehreren Schritt dicken

Mauern eines neuen Bauwerkes, das allem Anschein nach geradezu absurde Ausmaße annehmen wird: Der Durchmesser des kreisrunden Grundrisses beträgt über 120 Schritt. Dass das fertige Bauwerk dereinst eine riesenhafte Turmspirale (ein Turm mit einer Außentreppe) werden soll, die sich wie ein riesiges Horn in den Himmel schraubt (und womöglich durch die Sphären ...) und die in ihrer Spitze ein Heiligtum des Brazoragh aufnimmt, ist an den ein Dutzend Mannslängen hohen Mauern bislang noch nicht zu erkennen. Mit dem gleichfalls Hornturm genanten Insactum Xarfais hat der Turm des Aikar keine Gemeinsamkeiten.

Unregelmäßig besichtigt der Aikar Brazoragh die Baustelle, instruiert das halbe Dutzend Bauleiter (das selbst noch nicht begriffen hat, was der Orkenherrscher mit dem Turm dereinst bezwecken will) und vollzieht blutige Rituale. Offiziell steht dem Bau ein Harordak-Gespann vor, bestehend aus dem Hochschamanen *Khochrai* von den Korogai und einem intelligenten Häuptling als Vertreter Brazoraghs. Unterstützt werden sie von weiteren Priestern und Schamanen sowie dem aus Brabak stammenden, menschlichen Baumeister *Phedron Uluragh*, einem Anhänger der ketzerischen Sekte *Pyramide des Cirraku*. Der Mensch hat einen schweren Stand gegen die Schwarzpelze, obwohl er zu einem blutrünstigen Stiergott betet, und insgeheim hat auch der Aikar Brazoragh bereits seinen Tod beschlossen, sobald er seinen Zweck erfüllt hat.

Im Laufe der Zeit wächst auf dem künstlichen Hügel in der Mitte des Tales der Turm in die Höhe. Um ihn und das Tal herum werden mit mystischen Zeichnungen und Zeichen versehene Steinblöcke errichtet. Als Baumaterialien werden teilweise magisch affine Materialien verwendet, die der Aikar beschaffen lässt.

Die Baustelle und die zahlreichen Sklaven werden von einer beachtlichen Anzahl der *Garde des Roten Mondes* bewacht, etwa ein Dutzend kräftiger Minotauren streift umher, erstickt jeglichen Widerstand und hält ungebetene Gäste fern. Unter den Arbeitern finden sich zahlreiche Oger, die Lasten in den Talkessel hinabschleppen oder am Turm mittels Seilzügen in die Höhe ziehen, und immer öfter vernimmt man das Gerücht, der Aikar Brazoragh hätte einen leibhaftigen Riesen in die Sklaverei gezwungen und lässt ihn alsbald hierher bringen, um den Bau zu beschleunigen

Brazoraghs Hornturm im Spiel

Der Baufortschritt des gewaltigen Bauwerkes sowie die Geheimnisse seines Zwecks werden in künftigen Publikationen immer wieder einmal thematisiert werden, auch im Band **Orkengold**, der Abenteuer-Anthologie zu dieser Regionalspielhilfe.

Dennoch können Sie den Turm leicht in eigenen Abenteuern verwenden. Womöglich stoßen die Helden während einer Forschungsexpedition zu den Quellen des Bodir auf den Talkessel und versuchen herauszufinden, was hier gebaut wird, oder man gelangt auf der Suche nach von den Orks Versklavten hierher. Auch wenn der Bau zügig voranschreitet, kommt es gelegentlich zu Rückschlägen, die durchaus auf Sabotage seitens Ihrer Heldengruppe zurückzuführen sein können. Der Brazoragh-Priester des Harordak-Gespanns wird immer wieder einmal durch einen neuen Häuptling ersetzt werden, sodass er Ihnen auch ein willkommenes Opfer für Ihre Helden sein kann.

Mit der Hilfe von Orks, Sklaven und versklavten Ogern wird der Bau bis zur Fertigstellung noch sicherlich ein Dutzend Jahre benötigen. Es sei denn, dem Aikar fällt etwas ein, wie er diese Bauzeit verkürzen könnte.

Wenn die ersten – von Helden mitgebrachten – Informationen die zivilisierten Lande erreichen, werden weitere Forschungen vor Ort im Svelltland, aber auch anderswo folgen. Auf Grund der abgelegenen Lage des Hornturms werden sich jedoch nur wenige Spezialisten mit dem Thema auseinandersetzen.

Themen der Forschung sind vor allem Brazoragh und Tairach-Kulte, sowie später auch Mada und mit ihr verbundene Geheimnisse. Dabei wird klar werden, dass das Bauwerk auf Grund der Anordnung hier verwendeter Substanzen, seinem Standort an dem Schnittpunkt von Kraftlinien und auf Grund der durchgeführten Rituale einen 'magischen Zweck' hat, der aber auch mit 'karmatischen' Brazoragh-Aspekten sehr stark verbunden ist.

Der Bau weist außen Vorsprünge und Nischen auf, die ihn unübersichtlich machen. Innen gibt es zahlreiche Stockwerke, Gänge, Außentreppen, Rampen, Rutschen, Geheim- und Opferschächte, sodass er sich auch von innen bespielen lässt. Da der Aikar teilweise seinen Visionen folgt, und der Turm immer wieder umgebaut wird, kann sich beim mehrfachen Besuch des Turms durch die Abenteurer vieles wieder verändert haben.

Auch für orkische Charaktere ist der Turm Hintergrund vieler Questen: Die Baustelle muss bewacht werden, exotische Materialien müssen beschafft werden und alte Mysterien, in denen sich der Aikar (oder einer seiner Konkurrenten) mehr Hinweise auf die Gestaltung des Turms verspricht, sollten gedeutet werden. Wichtig ist jedoch vor allem, dass keines der Geheimnisse des Mondturms den Blankhäuten in die unwürdigen Finger fällt!

Umrazim

A 8, 41

»Einst bestand in den Bergen des Orklands die gewaltige Stadt und Festung Umrazim, die Goldene. Unzählige Zwerge lebten hier, geschickte Schmiede, Baumeister und Juweliere aus dem Volk des Aboralm, am fähigsten aber waren sie als Goldsucher und –gräber, denn diese Kunst war seit eh und je in diesem Zwergenvolk am stärksten vertreten.

Deshalb waren die Schätze der Zwerge von Umrazim auch größer als die anderer Völker, in ungezählten Stollen und Minen im ganzen Orkland gruben sie nach den Schätzen der Erde.

Mit der Zeit aber wurden die Kinder Aboralms hochmütig und stolz und liebten ihr Gold zu sehr. Nur unwillig dachten sie an die Forderung Ingerimms, ihm seinen Teil der Schätze zurückzugeben, und im Verlauf der Jahre und Jahrzehnte wurden sie immer gieriger. Der Stolz auf der Hände Werk überstieg ihre Frömmigkeit bei weitem, und statt dem Gott für seine Gaben zu danken, grollten sie ihm – bis sie schließlich alles Gold in ihren Schatzkammern speicherten und nichts mehr in die feurigen Opferschächte warfen.

Zuerst, so heißt es, versuchte es der Gott mit einer Warnung und nahm den besonders feinen Instinkt der Kinder des Aboralm von ihnen. So standen sie denn wie blind in den tiefen Schächten der vielen Bergwerke und spürten nicht mehr, wo das Gold zu finden sei.

Statt aber die Warnung zu begreifen, gingen sie zu einem der mächtigsten Geoden ihres Volkes, er solle ihnen Abhilfe schaffen. Viele Tage und Nächte, Wochen und Monate wirkte der Diener Sumus Zauber um Zauber und wob Rituale, schließlich aber präsentierte er ihnen sein Werk: Ein kostbar geschliffener Smaragd war es, eine Linse, durch die man in die Tiefen der Erde sehen und alle Schätze erblicken konnte. Die Zwerge von Umrazim aber jubelten, nun sei die Macht des Ingerimm gebrochen, sein Zorn könne ihnen nichts anhaben, und erneut wurde die Arbeit in den Stollen aufgenommen, das "Goldauge" aber wurde zum Heiligtum erklärt.

Eine Zeitlang sah Ingerimm sich dieses Treiben an, dann aber wandte er sich ganz von den Zwergen in Umrazim ab. Nun dauerte es nicht mehr lange, und der Reichtum der Zwerge hatte den Neid der im Umland wohnenden Orks erregt, die Arroganz des Kleinen Volkes zugleich ihren Hass geschürt – und eines Tages erhoben sich die Schwarzpelze und zerstörten eine Mine nach der anderen. Die Stadt Umrazim aber schlossen sie ein und belagerten sie unermüdlich. Lange währten die Kämpfe, doch Haus um Haus, Kammer um Kammer kämpften sich die Orks mit unglaublicher Geduld vor; die Zwerge riefen nun in ihrer Panik Ingerimm um Hilfe – doch der Gott schwieg. Als schließlich die wenigen überlebenden Zwerge die Waffen streckten und nackt und mittellos abziehen durften, lebten wohl nur noch wenige hundert von einstmals fünftausend Kindern Aboralms.

Ihr Gold aber fiel nur zum Teil in die Hände der Orks, denn vieles stürzten sie in den Stunden der Not in die bodenlosen Feuerschächte, dem Ingerimm als Opfer. Unter diesen Dingen war wohl auch das Goldauge, denn niemand hat es je wieder gesehen.«

—häufig gehörte Legende zum Schicksal Umrazims

Vergangenheit ...

Andere Legenden behaupten, dass heute noch die verfluchten Geister der einstigen Bewohner in manchen unseligen Schächten der Zwergenstadt hausen: Seit Jahrtausenden vollführen sie unentwegt die gleichen sinnlosen Arbeiten, die sie nur unterbrechen, um einem unglücklichen Sterblichen die Lebenskraft auszusaugen und ihn zu einem der ihren zu machen, auf dass er in alle Ewigkeit seinen neuen Herren Steine zum Schmieden und Erz zum Verbrennen herbeischleppt. Fast überall in Aventurien sind Legenden um das sagenhaft reiche Umrazim und seine frevelhaften Bewohner bekannt. Geweihte aller Gottheiten ziehen sie gerne heran, um vor zuviel Hochmut und Überheblichkeit zu warnen, denn die Katastrophe von Umrazim zeigt, dass selbst die mächtigsten Städte ohne die schützende Hand der Götter dem Untergang geweiht sind.

Tatsächlich gründet die Legende auf der sagenhaften Stadt der Kinder Aboralms, die um 3070 v.BF Xorlosch verließen, um im Norden eine neue Heimat zu finden. An den Hängen des Firunwalls fanden die Zwerge Gold und errichteten hier ihre neue Heimat – das goldene Umrazim. Anders als andere Zwergenvölker versklavten die Kinder Aboralms die Orks der umliegenden Stämme und ließen sie in den Minen für sich arbeiten. Der Fluch des Drachen bestärkte die Zwerge in ihrer Gier, sodass sie sich sogar von Angrosch abwandten, um keine Opfer mehr geben zu müssen.

Zur Zeit des zweiten Drachenkriegs kam es zu einer Rebellion der orkischen Sklaven und zum Untergang des Zwergenreichs, die unterstützt von freien Stämmen ihre zwergischen Herren in blutigen Kämpfen niederrangen und fast alle Angroschim töteten. Die Spur der fliehenden Zwerge verliert sich im Norden, doch auch in den Tiefen der Stollen haben einige wenige überlebt – die *Tiefzwerge*. Von den Schätzen Umrazims konnten die Orks jedoch nur einen Teil fortschleppen – viel lagerte in versiegelten Kammern und verborgenen Stollen, in die die Orks niemals vorgedrungen sind ...

... und Gegenwart

Nach ihrem Sieg haben die Orks die dunklen Hallen von Umrazim bald wieder verlassen – und das Wissen um die Lage des Ortes schwand mit der Zeit, bis es in Vergessenheit geriet. Seit jener Zeit geistert das Wissen um Umrazim als Legende durch die Überlieferung aller Völker, und obwohl fast alle Sagen darin übereinstimmen, dass die Schätze der Zwergenbinge entweder geraubt oder in den Feuerschächten Angrosch geopfert worden sind, finden sich immer wieder wagemutige Schatzsucher, die sich auf die (erfolglose) Suche nach der sagenhaften Zwergenstadt machen.

Über Jahrtausende blieben die Tiefzwerge die einzigen, die Kenntnis über die genaue Lage Umrazims hatten. Furchtsam verbargen sie sich in den Schatten ihrer Stollen, und mit ihnen blieb auch das Wissen um den Ort verborgen. Nur gelegentlich wagten sich einige Wenige ans Tageslicht und brachten vereinzelte Schätze mit sich, die sie gegen nutzlosen Plunder eintauschten – so sehr hatten sie inzwischen das Gespür für Gold verloren. Andere wurden versklavt, und ihr Besitz fiel in die Hand der Orks. Diese wenigen Schätze aber nährten die Legenden.

Die Unruhe, die der zweite Orkensturm mit sich brachte, trieb auch einige Tiefenzwerge an die Oberfläche und trieb sie als Sklaven oder im Schatten des Heerzugs über die Steppen des Orklands hinaus.

Weitere Nachfahren der Zwerge Umrazims sind die Roten Zwerge, über die Sie auf S. 147 mehr erfahren können. Ihre Königin hat auf der Suche nach Umrazim ihren Verstand verloren.

In jüngster Vergangenheit gibt es wieder vermehrt Bestrebungen, die sagenhafte Zwergenstadt zu suchen und sich ihrer Schätze zu bemächtigen. Es soll den Orks gar gelungen sein, ein Tor zu finden, doch der Vorstoß endete irgendwo in der Dunkelheit. Außerdem sucht Mardugh Orkhan immer noch mit seinen zwergischen Begleitern nach einem Einstieg, wo er die Kette Graveshs ihrer Bestimmung zuführen will.

Das Goldauge von Umrazim

A 78

Bei ihrem Auszug aus Xorlosch führten die Zwerge einen Smaragd mit sich, der aus der Krone Ordamons stammte. Auf diesem Stein lag noch immer der verhängnisvolle Fluch des Drachen Pyrdacor, der ein Same neuen Unheils werden sollte (siehe **Angrosch 14, 16**). Als Ingerimm sich von den Zwergen Umrazims abwandte, schufen die Geoden der Zwergenbinge Umrazim aus dem Smaragd jene Linse, die die Legende *Goldauge* nennt. Sie vermochte es, Gold und anderes im Gestein verborgene Edelmetall zu zeigen. Als die orkischen Sklaven sich erhoben und das Kleine Volk die Binge verlassen musste, blieb das *Goldauge* zurück. Es galt lange als verschollen, bis es der Gravesh-Priester *Mardugh Orkhan* (Seite 153) von den Tiefzwergen erhielt. Er erkaufte sich damit 1010 BF den Verrat der Tjolmarer Zwerge, doch über das Artefakt zerstritten sich die Angroschim und ihr Sippenältester *Angrik Sohn des Angrasch* floh damit. Nach fünf Jahren der Irrfahrt, stets auf der Flucht vor seiner Sippe, führte sein Weg zurück zum verschollenen Umrazim, wo das Goldauge heute wieder liegt. Davon berichtet der Roman **Das letzte Lied** (Heyne, 1998)

Auf dem mächtigen Artefakt scheint tatsächlich ein Fluch zu liegen. Das Goldauge weckt maßlose Gier und Misstrauen in seinem Träger, doch kein erworbener Reichtum ist von Dauer. Der Träger wird zu einem glücklosen, einsamen Getriebenen, der nur noch seine Gier kennt und in allen anderen Neider sieht.

Die Schätze Umrazims

Die Stollen und Hallen Umrazims erstrecken sich über eine gewaltige Fläche und über mehrere Ebenen – und niemandem, der seit dem Fall der Binge in die Minen eingedrungen ist, ist es gelungen, mehr als einen Bruchteil zu erkunden. Selbst die Orks, die einst ihre zwergischen Herren erschlugen, wagten sich nicht bis in die Tiefen der Schächte hinab, sodass dort heute immer noch unermessliche Reichtümer lagern.

Einige davon kamen mit der Zeit ans Tageslicht – durch die Tiefzwerge, die den Wert der Schätze nicht zu schätzen wissen. Dabei handelt es sich stets um Gegenstände, die durch ihre besondere Kunstfertigkeit beeindrucken (wie etwa die Prothese Gandlas, der Königin der Roten Zwerge, aber auch andere mechanische Konstrukte wie Spieluhren, aufziehbare Tiere oder ähnliches). Einige wenige Schätze sind jedoch von einer Magie durchdrungen, die erahnen lässt, dass sich die Zwerge Umrazims mit der Abkehr von Angrosch anderen, unheilvollen Mächten zugewandt hatten – und die Saat des Drachenfluchs lauert bis heute in den Schatzkammern.

Die Zukunft ...

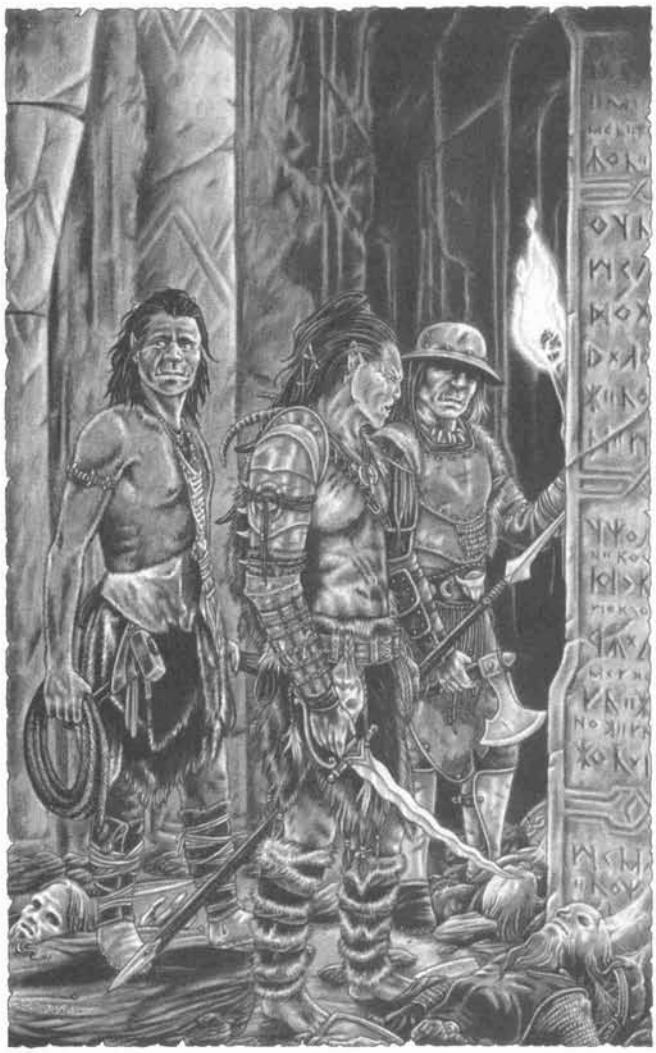
Umrazim rückt wieder in den Blick. Menschen, Orks und Zwerge sind nicht zuletzt durch das Auftauchen des Goldauges und die Tiefzwerge auf die sagenhafte Binge aufmerksam geworden, und es steht zu erwarten, dass die Stille der Stollen in Zukunft nachhaltig gestört wird. Doch nicht nur Schatzsucher fahnden nach den Toren – auch andere Mächte schauen aufmerksam in das Orkland, wo man sich anschickt, in die Schatten Umrazims einzutreten. Und niemand weiß, was die Dunkelheit noch alles verbirgt – unaussprechliche Dinge, die die Zwerge einst in ihrem Wahn schufen und die selbst die siegreichen Orksklaven zum Rückzug zwangen.

Es bleibt also abzuwarten, was die Zukunft bringt, doch eines scheint sicher: Pyrdacors Fluch ist auch nach über dreitausend Jahren nicht gebrochen und schlummert in dem Smaragd, der darauf wartet, wiedergefunden und an die Oberfläche gebracht zu werden.

Daimon und Nahema: Vom Werden der Holberker

Die Vorfahren der seltsamen Mischlinge waren zwei von einem Gesandten des Namenlosen verführte und wegen ihres Glaubens an den "großen Gott Daimon" aus ihrer Heimat verstoßene Waldelfensippen, deren mysteriöser Herr und Meister mit ihnen nach Belieben verfahren war: Nach und nach verloren die beiden Sippen ihr Elfsein, ihre Sprache, sogar ihre Namen. Sie nahmen die menschliche Sprache (Garethi) ihres Verführers an, ebenso die neuen Namen, die er ihnen gab. Sogar das verpönte Tier des Namenlosen, die Ratte, wählte eine der Sippen fortan als ihr Zeichen. Im Orkland errichteten die Vertriebenen mit Hilfe orkischer Sklaven nach Menschenart die von einer Burg gekrönte Stadt *Freiheit*, deren zunehmend verfallende Überreste heute Ohort genannt werden und die sich dort befindet, wo sich schon zur Zeit der Stadtgründung ein – verborgenes – mächtiges Schwarzes Auge befand, mit dem man in die Zeiten blicken konnte.

Die siedelnden Elfen wurden alsbald von einer Seuche befallen, die sie unfruchtbar werden ließ. Einen Ausweg bot die als Händlerin nach Freiheit gekommene Magierin *Nahema*, die den Badoc-Elfen mit Hilfe ihrer Magie und der versklavten Orks zu seinerseits fortpflanzungsfähigem Nachwuchs verhalf: Die ersten Holberker waren geboren. Sie überlebten ihre Eltern, denn die korrumpierten Elfen hatten die Alterslosigkeit ihres Volkes verloren. Die zunehmend 'verorkenden' Holberker führten weiterhin die Sippennamen und -zeichen ihrer elfischen Ahnen, verloren aber schon bald den Glauben an deren Gott Daimon. Was immer der Namenlose den verführten Elfen zugedacht haben mochte, blieb bis heute unerfüllt. Seit die Orks jedoch die Stadt Ohort besetzt haben, hat sich der Holberker *Rana Krinak* des alten Patrons der Stadt wieder erinnert. Vielleicht gelingt es ihm, das Geheimnis der holberkischen Bestimmung aufzudecken.



Weiterhin ein Geheimnis bleibt der Grund, warum der Namenlose die Elfen ins Orkland führen ließ: Wollte er Wesen mit großer magischer Macht korrumpieren – vielleicht als Armee für einen weiteren Plan? Hat er nicht auch Pardona dazu verführt, ihm ein – magisches – Volk zu schaffen? Sollten sie für ihn das Satinavauge suchen oder beschützen, das unter magischem Schutz dort verborgen lag, wo sie ihre Stadt errichteten? Vielleicht liegt das Geheimnis auch im Madamanten unter Phexcaer (s.u.) verborgen. Vielleicht sollten sie für ihn nach Madas Macht suchen, da sie ihr besonders nahe standen. Doch mit dem *badoc*, der Verweltlichung, verloren sie auch den Zugang zu Mada und damit den Zweck ihrer Existenz.

Der Orkenhort

A 13, 46, 48

»Herr Phex, Listenreicher, Großmächtiger, das finde ich jetzt aber arg kleinlich von dir! Ich weiß, es war schon ein wenig dreist, deinen Priester zu beklauen, aber wo er doch nicht recht aufgepasst hat? Und überhaupt wäre ich, bei aller Bescheidenheit, bestimmt ein viel besserer Dieb und Geweihter als dieser Sohn der Einfalt! Und das würde ich dir auch beweisen, Herr meiner Sterne, wenn ich mit beiden Händen aus dieser Sache rauskomme, jawohl! Hörst du, Phex? Den größten Schatz Aventuriens würde ich dir, o Glückverheißender, finden und einen Tempel für dich daraus machen! Das Gold von Elem, die Krone des Elfenkönigs, oder halt: den Orkenhort am anderen Ende der Welt! O bitte Phex, nur dieses eine Mal, lass mich Sohn der Unschuld davonkommen!«

—Gebet des Schukschum Turge, selbst ernannter König der Diebe von Baburin, vor dem Richtblock, 453 BF (Herzschläge später hieb sich der Henker das Beil ins Bein, und Schukschum entkam im allgemeinen Tumult.)

»Herr Phex, nun bin ich alt und... hihi... grau geworden, und außer dir habe ich seit Ewigkeiten nur mich selbst zum Reden. Das Werk ist getan, wie du es wolltest – die Schwarzpelze vertrieben, der Tempel gebaut, die Spiele und Fallen aufgestellt. Und wahrhaftig, ohne dich in mir wäre alles nur Staub geworden in diesem Land aus Staub. Aber, o Listenreicher, stets hast du vor mir verborgen, warum du vor so langer Zeit mein Flehen erhört und mich all dies hast vollbringen lassen. Denn all dies Gold und dies Geschmeide, das weiß ich nun, ist Nichts in deinen Augen voller Sterne! So wenig wie du nur Statue bist, o Listigster unter den Göttern, so wenig ist dies nur ein Palast für deine Herrlichkeit... Dies letzte Geheimnis, o Gnadenreicher... der eigentliche Sinn dieses Ortes, den ich dir gebaut habe; mehr verlange ich nicht mehr von meinem Leben, mehr verlange ich nicht von dir.«
—Schukschum Turge, 503 BF, kurz bevor er mit einem Lächeln auf dem Gesicht zu Füßen einer vermummten Statue im Orkenhort verstarb

»Orks haben genommen, was wollten, Auge-Stein für Großen Aikar. Warum Orks gehen nicht weg? Was suchen noch?«
—Gorscho Krinak, Holberker aus Ohort, 1030 BF

Unweit der Holberker-Siedlung Ohort liegt jenes in den Fels gegrabene und gehauene System aus Gängen, Tunneln und Hallen, dessen naiver Verballhornung das Dorf seinen Namen verdankt: der *Orkenhort* (nicht zu verwechseln mit dem gleichnamigen entlegenen Gasthof am Steineichenwald, siehe **Westwind 156**).
Ursprünglich tatsächlich von Orks und versklavten Angroschim angelegt, um (unter der Anleitung eines früheren Aikars?) die Kriegsbeute mehrerer Stämme und Generationen aufzunehmen, wurde der Hort vor vielen Jahren von einem in Diebeskreisen legendär gewordenen Diener des Phex beansprucht und zum Tempel gemacht. Das Heiligtum ähnelt einer Mischung aus funkelndem Drachenhort, lebensgefährlichem Irrgarten und augenzwinkerndem Gruselkabinett. Es hat nur einen versteckten, von den *springenden Eichen von Ohort*, zwei waldschratartigen Wächtern, gehüteten Eingang. Obwohl es heißt, dass der dem Phex geweihte Schatz überhaupt nur von den dazu Auserwählten gefunden werden kann (den allermeisten Bewohnern Ohorts ist der Eingang im Fels zumindest bislang nicht aufgefallen), sind allerlei gewitzte, auf den Hort hindeutende Rätselsprüchlein, Tagebuchaufzeichnungen, sogar alte Karten der Anlage im Umlauf. Immer wieder kommt es daher vor, dass Geweihte, Schatzsucher, Diebe und Mystiker verschiedener Rassen und Völker sich auf die Suche nach dem legendären Versteck ungeahnter Reichtümer machen. Einige von ihnen finden sich mit vernebeltem, gar ausgelöschtem Gedächtnis und den Taschen voller alter Münzen und wundersamer Kleinodien mitten im Orkland wieder; die meisten aber verschwinden spurlos.
Phex selbst scheint diesen seinen Tempel so sehr zu schätzen, dass bisweilen ein steinerner Avatar des Gottes (**WdG 14**) darin einhergeht und all jene zu Spiel und Wettstreit herausfordert, die es wagen und vollbringen, zu ihm zu finden. Der Preis auf beiden Seiten ist hoch, denn wer verliert, stirbt oder tritt in Phexens Dienste – für alle Ewigkeit als Wächter des Orkenhorts und seiner tieferen Geheimnisse. Wer aber gewinnt, darf sich der Huld des Gottes des Glücks, der guten Gelegenheiten, der Händler und der Diebe gewiss sein!
Wieso nur plagt aber selbst diese Glücklichen zumeist die vage Ahnung, sich im Wettstreit mit der Gottheit nur für ein noch größeres Spiel, einen lange geplanten Zug des Phex, qualifiziert zu haben?
Der Orkenhort konnte im längst vergriffenen gleichnamigen Abenteuerklassiker von Helden entdeckt und um einige Schätze erleichtert werden, von denen die zwergische Wurfaxt *Sternenschweif* (**Angrosch 23**) vielleicht der bedeutendste war. Auch heutige Heldengruppen können sich auf der Suche nach dem Orkenhort ins Orkland aufmachen und mit dem Avatar Phexens um ihr Leben und seine Kostbarkeiten spielen. Darüber hinaus könnte diesem Ort in künftigen Publikationen noch weitere Bedeutung zukommen.

Ogerschamanen und Kultkeulen

A 136, 167, 171
Gemeinhin gelten Oger als etwa so magiebegabt wie Koschbasalt, doch die Tairach-Schamanen erzählen anderes: Einst sollen manche Oger die Magie gemeistert und sich zu Führern ihres Volkes aufgeschwungen haben. Jedoch wurden diese Schamanen vor Urzeiten in kriegerischen Auseinandersetzungen allesamt getötet, sodass es heute keine mehr geben soll.
Zeugnisse dieser Zeit sind mehrere – Jahrtausende alte, aber noch immer von magischer Kraft durchdrungene und mit Darstellungen von Sternkonstellationen verzierte – Knochenkeulen, die heute vor allem von Ogern im Orkland und in Tobrien getragen werden. Manche dieser Keulen steigern die Kraft des Trägers, erhöhen die Klugheit oder lindern Jähzorn, Aberglaube und Fressgier, auf dass der Träger zu einem Anführer seines Volkes werden kann. Am bekanntesten ist *Ogerkreuz*, eine riesige Keule mit vier langen Spitzen, die den Ogern im Ogerbusch bei Shamaham als Zeichen der Häuptlingswürde gilt.
Heute mag es keine Schamanen der Oger mehr geben, doch auch wenn es nur sehr selten der Fall ist, verfügen manche der Menschenfresser über unbewusste, magiedilettantische Fähigkeiten. So muss befürchtet werden, dass vielleicht doch irgendwo ein zaubermächtiger Oger lebt, der das magische Vermächtnis seiner Vorfahren nur noch nicht begriffen hat.

Das Sternbild Ogerkreuz

B 137, 140
Am Nordhimmel bildet ein Sternbild aus vier blassen Sternen ein unregelmäßiges Viereck. Bei vielen Kulturen wird es als *Ogerkreuz* bezeichnet und mit den Menschenfressern in Verbindung gebracht. Sein Zenit steht über den Nebelzinnen und gilt als der nördlichste Punkt möglicher Mondbahnen. Astrologen sehen im Ogerkreuz ein Zeichen für Kraft, Wildheit und Ungeheuerlichkeit und assoziieren nördliche Annäherungen von Madamal und Ogerkreuz mit entfesselten Naturgewalten und Ungeheuern, Südstände gelten als Zeichen magischer Katastrophen. Vor allem die Nivesen fürchten im Frühjahr und Sommer eine Annäherung des Madamals an dieses Sternbild.
In Zeiten, da das Madamal im Ogerkreuz steht, sind Oger besonders empfänglich für manipulative Tendenzen, so geschehen beim Ersten und Zweiten Zug der Oger.

Buirzum, das Verderben der Oger

C 141
Bei allen Abarten der Oger überliefert, und damit offenbar Jahrtausende alt, ist die Sage der bösartigen Ogerin Buirzum, die sich einst mit den Fleischlosen – den Dämonen – einließ. Immer wieder sucht sie in wechselnder Gestalt ihre Rasse heim, jagt und frisst andere Oger und trinkt deren Blut. Selbst wenn sie durch vereinte Ogerkraft oder mystische Macht bezwungen wurde, kehrt sie nach Jahren oder Jahrzehnten während günstiger Sternkonstellationen oder dem Erstarken einer nahen Kraftlinie zurück. Die Tairach-Schamanen wissen von wenigstens zwei Dutzend dieser Rückkehren in der Region des Orklands, und Buirzum ist fester Bestandteil der Mythen der Korogai, in deren Stammesgebiet die Ogerin besonders häufig auftritt.
Buirzum ist ein daimonides Wesen, hervorgegangen aus der Verbindung eines Oger-Schamanen (siehe 171 A) und eines Dämonen aus Belhalhars Domäne. Ein körperloser Geist, der Besitz von einer Ogerfrau ergreift und sie zu einem Ungeheuer macht, vor dem selbst Oger Angst haben. Bereits die körperliche Veränderung bringt ein furchterregendes Wesen hervor: Die Nägel verhornen, die Zähne wachsen und die dunkler werdende Haut über den gewaltigen Muskelsträngen wird zunehmend borkiger und undurchdringlicher; man riecht förmlich den Gestank des Bösen. Vor allem aber sind es der

Blutdurst und der nie gestillte Hunger Buirzums auf alles Lebende, sogar auf andere Oger. Manch ein Gelehrter, der um das Ungeheuer weiß, glaubt, dass Buirzum die Seelen und das Sikaryan aller Oger in sich aufnehmen will, um so die Seelenkraft des Giganten Ogeron für die Niederhöllen zu sammeln. Eine Begegnung mit Buirzum ist zentrale Handlung im Roman **Blutopfer**.

Der Aikar Brazoragh – Ein göttlicher Streiter und seine Pläne

Der Glaube des Kampfes und der Streit der Götter

Die Welt befindet sich im Karmakorthäon, der Epoche zwischen zwei kosmischen Zeitaltern, in der sich das Schicksal der über das nächste Zeitalter herrschenden Rasse bestimmen soll. Eine Schlüsselfigur dieser Zeit ist der Aikar Brazoragh, gottgesandter Herrscher der Orks und Erwählter Brazoraghs. Er ist der Stellvertreter der orkischen Götter Brazoragh und Tairach in der Dritten Sphäre und bestreitet den diesseitigen Teil ihres Kampfes gegen die herrschenden Götter Alverans.
Quelle der Macht des Aikar ist vor allem die karmale Kraft, die ihm Brazoragh und Tairach verliehen haben, um in ihrem Namen zu wirken. Die Karmaenergie, über die der Aikar verfügt, ist enorm, jedoch endlich, solange es ihm nicht gelingt, die Primärliturgie Brazoraghs (s.u.) zu erringen.
Brazoraghs Einfluss in Aventurien ist derzeit gering, aber im Wachsen begriffen – wie man an der Zunahme von Stierkulten an anderen Orten, z.B. in Almada und Mhanadistan, sieht. Letztendlich geht es im Kampf der Götter um derischen Einfluss und damit auch um die Seelen der Sterblichen. Zwölfgöttliche derische Macht wird am ehesten dadurch gebrochen, dass man ihre Gläubigen unterwirft. Die Zunahme von orkischen Kulten bei Menschen ist dem Aikar daher recht – auch wenn er nur die wenigsten "schwachen Menschen" als würdig erachtet, seinem nach Kampf dürstenden Herren zu dienen.
Da die Götter Tairach und Phex einen uralten Zwist austragen, und vor allem Phex im Orkland im Geheimen seine Pläne zu verfolgen scheint, versucht der Aikar, diese zu ergründen und gegebenenfalls zu durchkreuzen.

Der Aikar und Tairach

»So höre denn genau zu, Uigar, denn der Gottgesandte wiederholt sich nicht. Der Herrscher des Nicht-Lebens sammelt seine Streitmacht in Tarrakvash, sich zu holen, was seins ist. Eine Streitmacht, gestählt im Kampf im Diesseits wie im Jenseits, die ihm ermöglichen wird, all jene Götter niederzuringen, welche ihm die Herrschaft über das Totenreich streitig machen. Dann erst kann er sich an dem verräterischen Bruder, von den Glatthäuten Phex gerufen, rächen. Der Verräter, der durch List und Tücke die Macht über die Sterne ergriff, den Schätzen des Blutroten. Dann erst kann er seine gefangene Schwester, von den Glatthäuten Mada gerufen, befreien und an ihrer Seite über Makavash herrschen, die Letztgültige der Drei Welten, von den Wissenden der Glatthäute sechste Sphäre genannt, Sterne und Kraft. Zahlreich sind die Feinde, denen sich Takhairrach gegenüber sieht, ihm zur Seite steht der Vater des Krieges, der im Gegenzug die Herrschaft über das neue Zeitalter erringen wird. Und ich bin der Träger der gespaltenen Hörner und werde die Herrschaft Brazoraghs über das neue Zeitalter und über das Diesseits erringen, und ich bin der Träger der blutroten Mondscheibe und werde Tairach zu seiner Rache und seiner Herrschaft über die Sterne verhelfen. Nun wisse aber, der du dich Meister der Drei Welten nennst und doch den Weg nicht findest, dass der Pfad vom Jenseits zu den Sternen durchs Diesseits führt. Wisse, der du dich Verkünder des Tairach nennst und doch ohne Stimme bist, dass den fremden Göttern alles sehende Wächter zur Seite stehen und der Gott des Roten Mondes sich gezwungen sieht, zu wiederholen, was einst dem Rattenkind gelang, um ungesehen das Diesseits passieren zu können. Geblendet werden sie zu spät erkennen, dass Mochthrovak erobert und die Herrschaft über das neue Zeitalter errungen ist, zu spät erkennen, dass Mada befreit und Takhairrach gerächt ist. Unsere Aufgabe, Hohepriester aller Orks, ist es, dem Herrn des Jenseits den Weg zu den Sternen zu weisen und Mochthrovak zu unterwerfen, auf dass Brazoragh auch weiterhin an der Seite seines Vaters streitet.
Nun, da du die Worte des Aikar Brazoragh, Gottgesandter, vernommen hast, gehe hinfort, du, der im Dunkeln der Unwissenheit Taumelnder, du, der die Gnade erhielt, ein Bruchstück der göttlichen Wahrheit zu erahnen, du, der du an einem anderen Ort zu einer anderen Zeit der blutroten Mondscheibe verhelfen wirst, das Tor zur Letztgültigen der Drei Welten aufzustoßen!«
—die letzten Worte des Aikar Brazoragh an Uigar Kai, ehe der Hochschamane Khezzara fluchtartig verließ, 1020 BF

So, wie der Aikar die Pläne Brazoraghs voran treibt, so handelt er auch in Tairachs Interessen. Somit ist für Außenstehende auch nicht bei jedem seiner Pläne klar, in wessen Auftrag er handelt: Alleine für Brazoragh oder Tairach? Eines ist klar: Er handelt immer im Blick auf die Gesamtheit der Macht beider Götter, denn er trägt auch die Macht und karmale Kraft beider Götter in sich.

Pläne und Wege des Aikar

Für ihren Kampf gegen die alveranischen Gottheiten haben die Orkgötter ihre Figuren bereits ins Spiel gebracht, und der Aikar nimmt die früh positionierte Königsrolle ein.
Seine Pläne haben folgende wichtige Aspekte und Phasen, die teilweise einander bedingen. Für ihre Umsetzung hat er mehr Lebenszeit als andere Orks, und er nutzt sie unter anderem, um das Denken und Handeln der nächsten Ork-Generationen zu beeinflussen.

Streben nach Brazoraghs Macht

Jeder Kult, der in direkte Verbindung mit seinem Gott treten möchte, benötigt dazu die *Primärliturgie* (auch Ordination genannt, **WdG 13ff.**). Mit ihr wird die Seele eines Novizen in die Nähe der Gottheit erhoben, um von ihr geprüft und (hoffentlich) als Priester angenommen zu werden. Ohne diese Primärliturgie gibt es keine *Geweihten*, also keine Priester, die über karmale Kräfte verfügen, und das Mysterium von Kha verwehrt auch die einfache Gabe der Primärliturgie an den Aikar.
Da den Orks die Primärliturgie Brazoraghs nicht (mehr) bekannt ist, ist die Hauptaufgabe des Aikar deren Gewinnung. Daraufhin zielen die Sammlung von Artefakten und kultischem Wissen, seine Einigung der Orks sowie der Bau des Hornturms (Seite 167).

Das Reich des Aikar

Die Orks streiten mit den Menschen um die Vorherrschaft des nächsten Zeitalters. Der Aikar weiß, dass dies nicht nur durch große Kriegszüge und Landgewinne erreicht wird, er will sein Volk fester in Aventurien verankern und braucht dafür Ressourcen. Der erste von ihm initiierte Orkensturm war nicht so erfolgreich wie erhofft, sorgte jedoch für die dauerhafte Besetzung des Svellttales und entsprechenden Tribut- und Landgewinn – in Thorwal scheiterte sein Plan an der *Schicksalsklinge*.
In seinem Reich fördert er eine *gesamtorkische* Kultur. Er will das Stammesdenken aufweichen, damit sich das Kampfpotential der Orks nicht nur gegeneinander richtet und damit der Aikar Sippen und Stämme übergreifend agieren kann. Stämme sind unter seiner Führung nicht mehr so wichtig wie bisher: Es zählt das Reich der *gesamten Orkheit*. Diesen Zwecken dienen der Bau Khezzaras als Zentrum der Orkenheit, der Rat der Stämme (auch wenn der Aikar dafür sorgt, dass der Rat nie so stark wird, dass er *ihm* gefährlich werden könnte),

der *Wettkampf der Stämme* (S. 102) und der Bau des *Hornturms* – auch wenn diesem eine besondere Aufgabe zukommt. Ebenso wichtig sind militärische Verbände wie die *Augen von Khezzara* oder die *Garde des Roten Mondes*, die ebenfalls stammesübergreifend zusammengesetzt sind und bereits jetzt Vorbild für jeden Krieger sind.

Artefakte

Einer der wichtigsten Pläne des Aikar war die Sammlung von Artefakten der Vergangenheit, die teilweise schon vor Urzeiten von den mächtigsten Orkherrschern geschaffen oder getragen wurden (siehe auch S. 105). Um an sie zu gelangen, initiierte er Kriegszüge und erforschte die orkische Vergangenheit.

Diese Gegenstände dienen nicht nur der Vergrößerung seiner persönlichen Macht und damit der Vorbereitung auf den Streiter der Menschheit (s.u.), sie spielen auch eine wichtige Rolle bei der Gewinnung der Primärliturgie seines Gottes. Die wichtigsten Gegenstände sind inzwischen in Händen des Aikar – alleine der Verlust des *Schwarzen Stabes* an Uigar Kai erzürnt ihn noch immer.

Kriegsführung

Obwohl der Aikar mit den von ihm initiierten Orkenstürmen trotz seiner Verluste auch viele seiner Ziele erreicht hat, ist die Zeit der Großen Märsche vorerst vorbei. Diese Phase seines Planes, die sich auch um die Gewinnung wichtiger Artefakte und den Erhalt alter Kultstätten drehte, ist beendet. Seine Misserfolge haben ihm auch gezeigt, dass er seine Pläne anderweitig verfolgen muss.

Für seine Ziele hat der Aikar viele Orks geopfert, doch so wuchs auch eine neue Generation unter Führung und Schulung der Veteranen vergangener Kämpfe heran. Vielleicht erweist sich einer von ihnen demnächst als neuer 'Schwarzer Marschall'. Damit sich sein Volk im Kampf üben und bewähren kann, lässt der Aikar seine Orks gewähren: Wenn sich Stämme streiten oder auf kleinere Kriegszüge ziehen, so ist dies in seinem Sinne, denn es erhält ihre – Brazoragh gefällige – Kampfeslust. Der Aikar wird nur regulierend eingreifen, wenn die Stabilität des gesamten Reiches stark gefährdet ist oder sich ein Aufstand direkt gegen ihn wendet.

Auch ohne *große* Kriegszüge der Orks bleibt die orkische Bedrohung weiter erhalten, denn kleinere Feldzüge wird es weiter geben. Dies sind jedoch vor allem kriegerische Aktivitäten an den Grenzen des Orklands, in Weiden, Andergast, gegen die neuen thorwalschen Siedlungsbestrebungen am Bodir, bei Enqui, dem Svelltland, im Gjalskerland und im nordöstlichen Aventurien bis hin zu Konflikten mit Elfen an den Salamandersteinen. Die Schwäche des Mittelreiches, dessen zerstrittene Herrscher und durch jahrelange Kämpfe geschwächte Heere scheinbar einen erneuten Einfall der Orks begünstigen würden, sieht der Aikar, der orkischen Mentalität entsprechend, anders: "Wer immer kämpft, der kann nicht schwach sein" – und wer hat in den letzten Jahren mehr als das Mittelreich gekämpft?

Neue Verbündete

Ursprünglich bildete ein Triumvirat die Macht der Orks: der Aikar Brazoragh als gottgesandter Herrscher, Uigar Kai als oberster Tairach-Priester und Sadrak Whassoi als 'Schwarzer Marschall'. Whassoi ist tot, Uigar in den Norden geflohen. Der Aikar sucht nach neuen Verbündeten, Vollstreckern und Handlangern – und er lässt sich dabei Zeit, um die besten Kandidaten zu finden. Dabei beobachtet er genau die Kämpfe und Rivalitäten seiner Häuptlinge, Krieger und Schamanen.

Der 'Wettkampf der Stämme' (Seite 102) ist eines seiner Werkzeuge, um die besten Kämpfer zu finden – aber auch, um die Streitlust der Orks in geregelte Bahnen zu lenken und die Stämme zusammenzuführen. Obwohl der neue Marschall des geeinten Orkheeres und Eroberer Phexcaers, *Sharraz Eisauge*, auf dem besten Wege ist, den Verlust des Schwarzen Marschalls vergessen zu lassen, buhlen mit dem Anführer der Augen von Khezzara, *Kerschoi Shargok*, und *Atrazan Ogerschelle*, dem Hauptmann von Yrramis, zwei weitere mächtige und hartnäckige Konkurrenten um das Erbe Whassois.

Vorher sucht der Aikar einen neuen obersten Schamanen. Nach Uigar Kais Verrat ist er in seiner Wahl vorsichtiger geworden. Bester Anwärter ist derzeit *Aschepelz*, der Hochschamane des Finsterkamms, der aber auch eigene Pläne verfolgt. Ob er in Zukunft Verbündeter oder Kontrahent des Aikar sein wird, muss sich noch zeigen. Doch auch Aschepelz hat viele namhafte Konkurrenten, so etwa *Azzek Ziraitach*, Hochschamane der Truanzhai und Sprecher des Rates der Stämme, und *Rushuk Geisterklaue*, der besessen davon ist, die Rituale seines Vaters zu verfeinern, weswegen er viele blutmagische Experimente durchführt.

Alte Gegner

Einer der gefährlichsten Feinde könnte auch in Zukunft *Uigar Kai* sein, der noch immer Tairachs *Schwarzen Stab* hat, auf den der Aikar Anspruch erhebt. Ein Versöhnungsangebot Uigar Kais schlug der Aikar blutig aus. Da die Heimat des Schamanen weit fort in den Eiszinnen liegt, sendet der Aikar bisweilen kleinere Orktrupps aus, um die Pläne des Uigar auszukundschaften oder seinen Stab zu rauben.

Sollte der Aikar erfahren, dass Uigar Kai nach dem *Elementaren Schlüssel des Eises* sucht, der große Macht über dieses Element gewährt, wäre dies auch eine lohnende Beute für den Gottgesandten. Zumindest würde er danach trachten, dass Uigar Kai der Schlüssel nicht in die Hände fällt. Die einstigen Weggefährten überwarfen sich, weil sie sich nicht über die Vorgehensweise zur Stärkung Tairachs Macht (siehe das Kapitel **Der Aikar und Tairach**) einigen konnten und daraufhin Uigar versuchte, den Aikar zu entthronen. Noch heute versteht kaum ein Ork, wieso der Aikar den Verräter nicht einfach tötete, sondern nur aus dem Orkland verbannte: Der Gottgesandte wusste, dass Uigar tief in die Geheimnisse Tairach blicken konnte und dass er ihn eines Tages noch brauchen würde, wollte er sein Schicksal erfüllen. Uigar Kai wiederum, der sich in seiner neuen Umgebung zwar gut eingelebt hat, weiß, dass er zurück ins Orkland muss, um Tairachs Macht zu stärken und zum Aikar Takhairrach zu werden.

Der Streiter der Menschengötter

Brazoraghs Prinzip ist der Kampf und nur so kann ein von ihm bestimmter Heroe einen Konflikt lösen: Ein würdiger Gegner muss gefunden und bezwungen werden. Nach der *Prophezeiung von Ukhorr* erwartet der Aikar einen erwählten Streiter der Menschengötter und bereitet sich auf die Konfrontation vor. Und so wird es nach seiner Sicht früher oder später zu einem Stellvertreterkampf um Aventurien kommen – der auch über das Schicksal der Menschen und Orks entscheidet.

So wie der Aikar Brazoragh seine göttlichen Waffen besitzt, wird er erwarten, dass sein Kontrahent vergleichbar ausgerüstet ist. Als Waffe Alverans an die Menschen sieht der Aikar vor allem *Siebenstreich*. Solange deren Bruchstücke noch nicht neu zur Klinge geschmiedet wurden, vermutet der Aikar, dass die Zeit des Großen Kampfes noch nicht gekommen ist. Aber das mag ein Trugschluss sein, denn wer weiß, was wirklich die Waffe des menschlichen Streiters sein wird...

Um vorbereitet zu sein, beobachtet (und beeinflusst) der Aikar mögliche Kandidaten. Besonderes Augenmerk richtet bzw. richtete er unter anderem auf unten genannte Kandidaten. Eine Person, die kein offensichtlicher Kämpfer – oder gar weiblich – ist, erscheint ihm jedoch nicht als potentieller Widerpart. Wichtiger als der Kampf mit dem Menschenstreiter ist ihm jedoch der Gewinn der Brazoragh-Liturgie. Erst danach will er den – herangereiften – Streiter der Menschen schlagen, so den Willen der Glatthäute brechen und das Zeitalter der Orks einläuten.

- **Arlan von Löwenhaupt (Schild 146)**: Der letzte Aikar Brazoragh wurde von Nasildir von Trallop erschlagen, einem Vorfahren Arlans. Da die Weidener oft gegen die Orks gestritten haben, sieht der Aikar in dem jungen Prinzen von Weiden einen potenziellen Kandidaten – zumal er derzeit von der Fürsterzgeweihten von Donnerbach ausgebildet wird, der höchsten Dienerin Rondras im Norden.

● **Melcher Dragendot (Herz 176)**, der 'Prüfstein des Schwertkönigs' ist einer der letzten großen Helden. Er und der Aikar standen sich in Donnerbach schon einmal gegenüber.
● **Tronde Torbensson (Westwind 180)**, der entrückte Hetmann der Thorwaler war als Träger der (den Orks Respekt einflössenden) *Schicksalsklinge* ein gefürchteter Kandidat und der Aikar rechnet durchaus mit seiner Rückkehr.
● Der **Streiter des Reiches (Herz 54)** ist der Titel des größten Streiters für das Mittelreich und sein Träger ist damit ein würdiger Gegner.
● Das **Schwert der Schwerter**: Wenn man Rondra als Kontrahentin Brazoraghs sieht, kann die höchste Rondra-Geweihte auch als Gegenpart des Aikar Brazoragh gelten. Allerdings ist Ayla von Schattengrund eine Frau, weswegen die Zeit für das Duell nach Ansicht des Aikar noch nicht reif ist. Erst muss ein Mann wieder Schwert der Schwerter werden.
● Ein würdiger **Spieler-Held**, mit dem der Aikar in der Vergangenheit direkt oder indirekt konfrontiert war.

Geheimnisse der Orks

Orkglaube und Realität

A 101

Für Anhänger der Zwölfgötter ist der Glaube der Orks nur eine krude Mischung aus Aberglaube und Götzendienst – doch auch sie können nicht leugnen, das manche der Priester der Schwarzpelze über erstaunliche Fähigkeiten verfügen. Diese Erkenntnis kann Teil von Begegnungen mit den Schwarzpelzen sein und mag für manchen frommen Abenteurer erschreckend und faszinierend zugleich sein.

Bei den Orks sind manche Priester in erster Linie die Eingeweihten bestimmter alter Künste (wie der Feldbau oder das Hüttenwesen), die sie zum Teil von anderen Völkern übernommen haben und die in kultischer Form erhalten geblieben sind.

Brazoragh

Brazoragh hat in seinem derischen Diener – dem Aikar – einen *Erwählten* (siehe auch **WdG 311**) gefunden, in dem sich auch derzeit seine karmale Macht zeigt. Sollten des Aikars Pläne gelingen, so dass er eine direkte Anrufung seines Herren erreicht, wird sich Brazoraghs Einfluss in der Dritten Sphäre erheblich vergrößern (siehe Seite 172, Streben nach Brazoraghs Macht). Außer ihm gibt es unter den Orks keine Brazoragh-Geweihten, die über Karmaenergie verfügen. Und so sind seine Priester – die Häuptlinge der Stämme – ohne magische oder liturgische Macht.

Die Orks neigen dazu, jeden Gehörnten als Erscheinung des Brazoragh zu betrachten, wenn er dem Bild des schwarzen Stieres nicht allzu unähnlich sieht. Dies hat vermutlich auch dazu geführt hat, dass bei den Schurachai **Karmorragh** verehrt wird, der auf eine Manifestation des Dämons Karmoth zurückzuführen sein dürfte. Die Orks vom Stamm der Ramuchai verehren den widdergestaltigen **Brass'aragh**, der Fruchtbarkeit und Naturgewalten – sowie das Trotzen derselben – verkörpert, aber weniger Kriegsgott ist.

Brazoragh bei anderen Völkern

Unter dem Namen **Braziraku** war Brazoragh auch in früheren Zeiten (z.B. während der Dunklen Zeiten vor allem in Kuslik) bei Menschen bekannt, was eine Verbindung zum sinistren Pantheon der Neugötter (siehe **WdG 148** und **Raschtul.175**) und ihrem gehörnten Gott **Zirraku** nahe legt. Auch als **Ras'Ragh** wird Brazoragh vor allem bei den Tulamiden verehrt, wobei diese Verehrung Parallelen zum Stierkult um den Giganten Rashdul/Raschtola und **Ras-ar-Ragh** bei den Ferkinas aufweist. Am Rand des Raschtulswalls spricht man bei Gewitter von **Rashuga**, Rondras Alveraniar des Donners, den man nicht mal im nahen Perricum kennt. Auch in Almada ist seit kurzem sein Kult unter dem Namen **Ras'Ragh** im Aufschwung, der von den Plänen des Aikar genährt wird – mehr dazu finden Sie in **Herz 207 ff.** Im nördlichen Thorwal sendet der Stiergott **Razorag** das tobende Schneegewitter. In Brabak finden sich die Pyramide des **Cirraku**, und die jüngst aus dem Güldenland zurückgekehrte Lamea-Expedition berichtet davon, dass das Löwenmenschenvolk der Leonir den *Khorr* untergeordneten Hirten und Herdengott **Brassach** kennt.

Tairach

Des **Tairach** – oder **T'Eirra** wie ihn die Schurachai nennen – geheimnisvolle Priester besitzen zum Teil eindeutig Kräfte, die über die ihrer Stammesbrüder hinausgehen: Sie sind nicht nur Träger der Geschichtsüberlieferungen, sondern auch des Öfteren Beherrscher überirdischer Kräfte, die über die eines Magie Wirkenden hinaus gehen. Einige von ihnen wirken mittels Karmaenergie, die ihnen ihr Totengott bei der Weihe zum Hochschamanen schenkt. Diese ist jedoch nur im *Takaibragh* (Seite 38) bei Khezzara möglich, was dazu führt, dass es nur wenige mit karmaler Kraft ausgestattete Hochschamanen gibt. Tairach scheint in Aventurien schon lange zu wirken, denn alte Legenden der Gjalskerländer kennen ihn als **Tayrach** und selbst die Trolle kennen ihn als **Tartsch.**

Es liegt nahe, dass Tairach – und damit auch seine mächtigsten derischen Diener – auch über einen Teil der Vierten Sphäre gebietet.

Rikai

Die 'göttlichen Gebote' **Rikais** stellen nahezu ausschließlich Anweisungen zum richtigen Ackern, Säen und Heilen dar. Wunder des Rikai sind keine überliefert – wenn man einmal von 'wunderbaren' Heilungen von Orks absieht, die ihren einfachen Stammesbrüdern als dem Tode geweiht galten.

Erwähnenswert ist die Geschichte von *Melissa von Pyrnia*, einer frommen Peraine-Geweihten, die vor vielen Jahren zur Missionierung ins Orkland aufbrach, wo sie von einer Sippe der Orichai gefangen genommen wurde. Hier wies sie der Häuptling dem Rikaipriester als Sklavin zu, unter dessen Herrschaft sie bis zu ihrer Befreiung hin und wieder wundersame Heilungen erwirkte – getreu ihrem Glauben, dass es nicht auf Herkunft und Art des Leidenden ankommt.

Auch wenn es keinen Geweihten des Rikai gibt, der karmales Wirken hervorbringt, so ist dennoch nicht ausgeschlossen, dass der Glaube an ihn aus der Begegnung mit Peraine-Gläubigen – oder der einer anderen Pflanzengottheit, vielleicht sogar der Mailam Rekdai der Goblins entstammt. Magische Macht ist bei den Priestern Rikais ebenso nicht vertreten, abgesehen von einigen Magiedilettanten, die erstaunliche Erfolge im Dienst ihres Gottes vollbringen.

Gravesh

Auf den ersten Blick scheint für **Gravesh** dasselbe zu gelten wie für sein bäuerliches Gegenstück, denn auch seine Priester sind vor allem die Träger alter Künste, nämlich der von Verhüttung und Schmiedekunst, die sie für göttliche Offenbarung halten – oder ausgeben. Doch hinter dem Patron der Schmiede steckt eine weit mächtigere Gottheit: Vergleicht man die unterschiedlichen Rituale mit der genauen Verbreitung des Graveshkultes und seinen Namensformen bei verschiedenen Stämmen – **Grawosch, Hangrahesh, Angrowasch, Angarai, Inkra**, etc. – so wird offenbar, dass es sich bei diesem Kult um eine Form der **Ingerimm**-Verehrung handelt. In früherer Zeit, als seine zwergische Namensform noch **Angrosch** lautete, gedieh auch die legendäre Zwergenbinge Umrazim im Orkland. Vermutlich haben die Schwarzpelze, neben ihren Fertigkeiten, auch den Glauben der Zwerge übernommen. Wie der Gott Ingerimm selbst dazu steht, dass ihn auch manche Stämme der Orks anbeten, ist den Sterblichen nicht bekannt – scheinbar reagiert er darauf mit göttlicher Gelassenheit. Es gibt sogar einige (etwa jeder fünfte) Priester Graveshs, die über karmale Kräfte verfügen. Der Bekannteste unter ihnen ist *Mardugh Orkhan* von den Korogai. Magische Kräfte gehen auch bei ihnen nicht über die eines magiedilettantischen Meisterhandwerkers hinaus.

Andere Götter

Hinter den anderen unbedeutenderen Göttern der Orks, insbesondere den **Ai'Maruchk**, den 'Nicht-Göttern', verbergen sich meist keine jenseitigen Wesenheiten. Die Wassergottheit **Ranagh** der Mokolash entspringt dem Glauben der Orkland-Achaz. Aber *welcher* der Gottheiten ist nicht bekannt, und ein karmales Wirken kommt bei den wenigen Ranagh-Schamanen der Mokolash nicht vor. Die insgeheim von manchen Orkfrauen angerufene **Mamrekh** zeigt zwar Ähnlichkeit zur goblinischen Mailam Rekdai, aber bei den Orks hat sie keine Priester oder Schamanen, die in ihrem Sinne wirken könnten.

Der **Efrun**-Glaube der Schurachai zeigt Ähnlichkeiten zu archaischen Firun-Kulten und der Name mag einer Verschmelzung mit einem alten Efferd-Kult oder der **Frunu** der Fjarninger entstammen. T'Eirras Tochter **Brthona** ist unverkennbar die finstere Elfe Pardona, die seit Jahrtausenden den eisigen Norden mit ihrem Wirken prägt und gegen deren Kreaturen auch die Schurachai in ihrer Vergangenheit kämpfen mussten.

Eine Verehrung des Ottergottes **Ghurkch** ist bisher nur von den Schurachai bekannt.

Der Vagabund der Totensteppe

A 154

Für viele Jahrzehnte ist der *Vagabund* die Geißel Greifenfurts und Weidens gewesen. Der Halbork und Hochschamane des Tairach schloss bereits in jungen Jahren einen blutigen Pakt mit Tairach, durch den er zwar sein Augenlicht verlor, von seinem Gott jedoch ungeheure Macht erhielt: Seit diesem Tag wurde der Vagabund von einer großen pechschwarzen Krähe und einem nachtschwarzen Griswolf begleitet, die sein Augenlicht ersetzten. 1016 BF lockte er das damalige Schwert der Schwerter *Dragosch von Sichelhofen* in einen Hinterhalt und schickte 50 Streiter der Rondra in den Tod. Erst im Boron 1029 BF gelang es Burggräfin *Ardariel Nordfalk* (**Schild 147**) und ihren Gefährten, den Vagabunden zu stellen und zu töten (**AB 124**). Was kein Mensch ahnt: Sie erfüllten damit einen geheimen Plan des Hochschamanen.

Schon lange plante der Vagabund seinen Übergang in die Totensteppe, um den Weg seines Gottes zu gehen, der sich von Brazoragh erschlagen ließ. Der Sternenregen war für den Vagabunden ein deutliches Zeichen Tairachs, diesen Plan nun umzusetzen. Mit dem Blut seiner Jäger, die geschworen hatten, ihn zu erschlagen, erweckte der Vagabund in seinem letzten Kampf den 'Sonnenbullen' zum Leben – ein brazoragh-heiliges, mumifiziertes Opfertier, das *Nargazz Blutfaust* mit aus der Steppe gebracht hatte. Der Sonnenbulle tötete den Schamanen schließlich.

Der bewusste und rituelle Übergang in den Tod eröffnete dem Vagabunden den Einblick in viele Mysterien und gab ihm große Macht in der Totensteppe. Durch eine große Nebelkrähe spricht er aus dem Totenreich zu seinem Schüler und Nachfolger *Aschepelz* und lässt ihn an seinen Erkenntnissen teilhaben.

Das Balg der Greifin

B 18

»Und eine Greifin wird dereinst eine Glatthaut gebären, die den Geist eines Sehers und das Blut eines Kriegers in sich trägt, und dieser wird ausziehen, das auserwählte Volk des Tairach zurück nach Saljeth zu führen, den Tempel des Herrn neu zu errichten. Und unter ihm wird die Finstermark neu erstehen und die Glatthäute werden Tairachs Altar dienen und den Glanz der auserwählten Krieger erhöhen.«

—Prophezeiungen aus der Zeit des Sturzes von Saljeth

Einer orkischen Prophezeiung folgend soll dereinst eine 'Greifin' einen Führer der Orks gebären. Als *Irmenella von Wertlingen*, die Markgräfin von Greifenfurt, von Orks entführt wurde, geschah dies auf Grund jener Prophezeiung. Man führte eine Seelenwanderung durch, die man jedoch nicht vollendete. So gelangte der Geist eines Tairach-Priesters unentdeckt in das Unterbewusstsein der Greifin, um dort zu warten, bis diese mit ihrem ersten männliches Kind, *Ulfried Halmdahl von Wertlingen*, schwanger ging. Später führten orkische Schamanen ein weiteres Mal eine Seelenwanderung durch, während die Greifin im Kindbett lag, und verpflanzten den Geist *Szcherrach Tachans*, eines uralten Tairachpriesters, in den Körper des Kindes, während der Geist des Kindes in den Körper der Greifin gelangte. Seit diesem Augenblick hört die Greifin die Stimme ihres Kindes in ihrem Kopf. Auch erscheint ihr das eigene Kind seltsam erwachsen und erfüllt sie immer mehr mit düsteren Vorahnungen einer kommenden Katastrophe. So verwundert es nicht, dass Irmenella selbst an ihrer geistigen Gesundheit zweifelt und ihrer 'Verbannung' in das Boron-Kloster Rabenhorst zustimmte.

Geheimnisse des Svelltthals – von Nord nach Süd

Holberker in Riva (+)

A 133

Der Ursprung der *Gulek*-Sippe, die eine Zeit lang in Riva lebte, liegt im Dunkel der Zeit verborgen. Weder die Gulek selbst noch die Holberker von Ohort erinnern sich an eine Abspaltung der Sippe von den Krinaks oder Rodeks, und ihr Sippenrat aus einer Handvoll respektierter Sippenmitglieder hatte nur wenig mit der Statter-Herrschaft in Ohort gemein. Vielleicht war es gerade der Wunsch nach einer mehrstimmigen Führerschaft, der die Gulek einst von den beiden Ursprungssippen schied.

Die Holberker von Riva trieben zuweilen Handel mit den Orks und Norbarden und nahmen damit eine gewisse Vermittlerrolle zwischen der Stadt und den Schwarzpelzen ein. Das verschaffte ihnen einerseits unter den Menschen eine gewisse Achtung, oft genug regte sich jedoch auch Misstrauen, ob die selbst so orkisch anmutenden Holberker nicht im Ernstfall zu den Schwarzpelzen überlaufen würden, wenn jene in kriegerischer Absicht vor der Stadt stünden.

Es war wohl dieses Misstrauen, das eines Tages den Auszug der Guleks aus Riva bedingte. Genauso überraschend, wie sie einst (gleichsam wie aus dem Nichts) vor der Stadt erschienen waren, sind sie wieder verschwunden, und niemand weiß so recht, wohin. Wollten sie die Stadt Ohort erreichen und fanden sie sie unter orkischer Herrschaft? Sind sie seitdem die heimlichen Nomaden des Orklands auf der Suche nach einer Zuflucht? Haben sie sich ganz im Gegenteil den Orks unterworfen und spielen nun eine Rolle in den Plänen des Aikar? Dieses Geheimnis ist ganz in Meisterhände gelegt.

Swelt (+)

»Es ist wahr, ich habe es doch mit eigenen Augen gesehen! Groß wie Bären und ihre Augen ... als seien sie den Niederhöllen selbst entsprungen. Da haben wir die Beine in die Hand genommen und sind getürmt. Hag hat's erwischt, ein Sumpfloch, doch ich mag nicht daran denken, was sie mit ihm gemacht haben, als sie ihn eingeholt haben. Die Schreie waren fürchterlich, sage ich dir. Verfolgen mich immer noch im Schlaf. Da hilft nur genug Feuer. Nein, wenn du einen Rat hören willst, geh nicht dorthin.«
—aus einem Kneipengespräch in Riva

Westlich von Enqui liegt das Gebiet der *Drei Klageweiber*, dreier Seen, über denen stets ein Seufzen zu erklingen scheint. In flachen Tümpeln steht abgeknicktes Rohr, einzelne dürre Birken heben ihre Äste gen Himmel, und hier und da ragt eine geschwärzte Giebelwand aus dem Morast. Hier stand einst die Stadt Swelt, bevor eine Sturmflut am 28. Boron 247 BF sie völlig zerstörte.

Das Land um die Drei Klageweiber gilt als verflucht, sodass sich nur wagemutige Schatzsucher und Verrückte in das Land im Dreieck zwischen der Küste, dem Upval und dem Joraani wagen. Angelockt werden sie von den Geschichten um den sagenhaften Reichtum der Stadt, deren Schätze immer noch im Moor verborgen sein sollen.

Tatsächlich war Swelt einst eine reiche Handelsstadt und ein Knotenpunkt im Handel der begehrten Nordlandwaren wie Mammuton, Bernstein oder Pelze, und noch heute kann man im Morast Zeugnisse einstigen Reichtums finden – wenn man denn bis zu den wenigen verbliebenen Ruinen gelangt. Die jähe Zerstörung der Stadt hat die Einwohner als ruhelose Seelen an diesen Ort gebunden. Irrlichter und Geistererscheinungen treiben hier ihr Unwesen und locken leichtgläubige Wanderer in Sumpflöcher. Moorleichen erheben sich in bestimmten Nächten aus ihren feuchten Gräbern und streifen zwischen den zerfallenen Resten der Stadt umher. Manch eine Legende berichtet auch von einer schönen Frau, die nahezu unversehrt in einem klaren Tümpel ruht. Doch wehe dem, der sie berührt – denn dann erwacht sie urplötzlich und zieht den Wanderer mit festem Griff hinab in das Moor. Doch auch Tiere sind betroffen: So kann man in manchen Nächten ein Rudel Hunde sehen, halb verwest und mit glühend roten Augen, die unerbittlich Jagd auf alles Lebende machen.

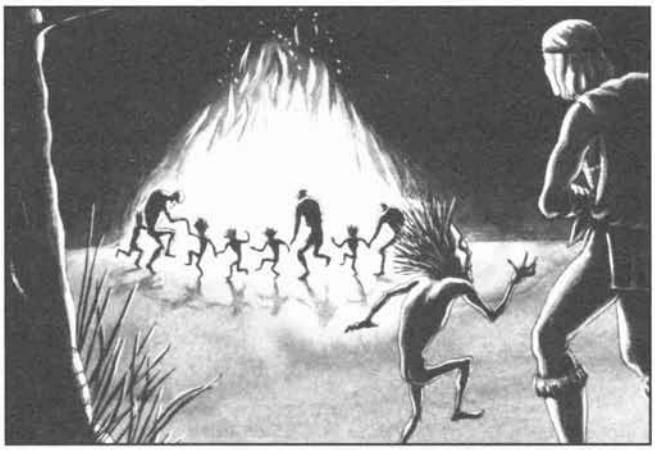
Der Grund, warum sich trotzdem immer wieder Schatzsucher finden, die diesen götterverlassenen Ort aufsuchen, sind die zahlreichen Legenden um verborgene Schätze – und wer weiß, ob die Geschichte von dem faustgroßen schwarzen Diamanten, den zum Zeitpunkt der Flut ein geheimnisvoller Reisender im Gepäck hatte, nicht doch einen Funken Wahrheit in sich trägt ...

Der Lebensborn (+) und die Suhlensümpfe

B 125

»Einst war ein fruchtbares Land, in dessen Mitte ein Jungbrunnen sprudelte, der allen Wesen mit seinem heilenden Saft ewiges Leben schenkte. Weil sie nicht Not und Hunger leiden mussten und niemals krank und alt wurden, wähnten sich die Menschen den Göttern gleich und ließen sich von bösen Mächten verführen. In jenem Land lebte ein Mann, der hieß Erdog Hardan. Er war finster und beschäftigte sich mit Schwarzer Magie. Er verzauberte die Leute, sodass bald alle seinem Willen unterworfen waren. Nun trachtete er danach, zuerst seine Heimat, dann ganz Aventurien den bösen Mächten auszuliefern, und die anderen halfen ihm in ihrem Irrglauben dabei. Praios wollte dem Treiben nicht mehr zusehen und sandte ein Wildfeuer, das alles Leben verschlang, und eine Zornflut, die den Boden in öden Sumpf verwandelte, und hüllte schließlich das ganze Land in eine Nebelwolke, damit niemand hingelange. Die Menschen wurden verdammt zu einem Schattendasein, sodass sie weder ganz tot noch ganz lebendig sind. Wer dereinst den Quell fände, erlöse das Land und die Untoten von dem Fluch und erhalte jugendliche Kraft und ein zweites Leben.«
—bekanntes Svellttaler Märchen

Soweit die Sage, in der sich auch historische Ereignisse wie die Sturmflut von 247 BF niedergeschlagen haben. Jahrhundertelang war die Moorlandschaft des *Atamsees* ein gefährliches Sumpfland, ehe der Fluch vor etwa dreißig Jahren gebrochen wurde und das Land zunehmend wieder aufblüht.



Bei dem Lebensborn des Märchens handelt es sich um eine Fontäne, deren Wasser seinen Ursprung in einem Feenreich hat. Der Zauberer Erdog Hardan band in diesem Lebensborn einen befleckten Dschinn des Humus (**Westwind 181**) und schändete hierdurch das Land. Mit der Macht des verderbten Quells schuf Erdog die Suhlen – menschenähnliche, doch nur kindsgroße hässliche Geschöpfe von grauer Haut, stachligen Haaren und weißglühenden Augen. Mit ihrem Biss lähmen sie den Willen eines Menschen (so sie ihn nicht gleich fressen) und setzen sich auf dessen Schultern, wo sie mit diesem verwachsen und sich von seiner Seele ernähren. Aus der zunehmend lederharten Haut wächst jedes Jahr ein Weiteres dieser Wesen, bis zum Tod des Opfers dieser 'Suhlenehe'.

Auch wenn die *Sümpfe des Lebens* von ihrem Fluch befreit wurden und der hiesige Feenkönig (der als schlangenhafter Lindwurm auftritt) den Lebensborn verborgen hat (der Quell wird im offiziellen Aventurien nicht wieder aufgegriffen), gibt es noch manche faulige Pfuhle, in denen Untote und Suhlen ihr Unwesen treiben. Auch Erdog Hardan, der einst beinerne Pfähle am Svellt errichtete und Flüche auf die Magierin Tamara legte, geht noch immer als Nachtalb um und labt sich an der Lebenskraft unglücklicher Reisender.
Weitere Informationen können Sie im Solo-Abenteuer **Die Sümpfe des Lebens** finden, enthalten im (vergriffenen) Abenteuerband **Der Zug durch das Nebelmoor**. Zu den *Brinasker Marschen* siehe auch Seite 63f..

Das Volk der Nachtwandler

A 40
Die Gelehrten des Svelltlandes und die Schamanen der Orks und Gjalsker erzählen von einem geflügelten Volk, das verstreut in Höhlen und Ruinen im Firunswall, in der nördlichen Großen Olochtai und in den Donnerzacken lebt. Als *Nachtwandler* werden sie bezeichnet, weil sie das Tageslicht scheuen, doch sie selbst nennen sich *Morghulai* – der Name und ihre zischelnde, raschelnde Sprache ähneln alten tulamidischen oder alhanischen Dialekten. Allerdings gibt es nur Mutmaßungen über ihre Herkunft: Nachkommen chimärologisch veränderter Gefangener des Fran-Horas, der Magiermogule oder des Blutmagiers Morghai (siehe Seite 12) sollen sie sein, oder die Reste einer vogelartigen Rasse, welche einst die geheimnisumwitterte Burg Krayenhorst in der Messergrassteppe errichtete.
Heute sind die Nachtwandler jedoch ein sterbendes Volk mit nicht einmal mehr 300 Angehörigen, die zwar gut mit anderen Völkern auskommen, die man ob ihres Aussehens aber auch fürchtet: Die abgemagert scheinenden, zwei Schritt großen Kreaturen erinnern mit Vogelfüßen und schwarzmetallisch gefiederten Flügeln an Harpyien, die langgliedrigen Hände mit ihren Krallen, die in tiefen Höhlen liegenden, übergroßen Nachtfalteraugen und eine wächserne Blässe ihrer Haut wirken bestenfalls verstörend. Auch ihre Ernährung mit Insektenhaften und Kriechgetier wirkt auf viele abstoßend.
Tatsächlich sind die Nachtwandler friedfertig und sehr zurückhaltend. Da sie großes Wissen angesammelt haben und manches Geheimnis der Vergangenheit kennen, werden sie gelegentlich von Menschen und auch Orks aufgesucht, die ihren Rat ersuchen oder an ihrer Weisheit teilhaben wollen. Sie verehren Boron, Uthar und Marbo und sehen sich als von diesen auserwählte Hüter einer verborgenen Pforte, die ruhelose Seelen ins Totenreich geleiten soll.
Eine ausführliche Begegnung mit den Nachtwandlern findet im Roman **Blutopfer** statt.

Die Heimliche Pforte

B 157
Im Zwölfgötterglauben stellt das Sternbild Uthar die Pforte zu Borons Hallen jenseits des Nirgendmeeres dar. Doch an zwei von acht Wochen ist dieses Tor verborgen, sodass die Seelen der Verstorbenen ausharren müssen, ehe sie ins Totenreich gelangen können. In diesen zwei Wochen sind die Toten angeblich empfänglich für Bitten Marbos und Wunder der Tsa, aber auch für Nekromantie und Einflüsterungen Thargunitoths. Daher errichteten Boron und seine Alveraniare angeblich mehrere Tore – *Heimliche Pforten* genannt –, die sich in jenen zwei Wochen öffnen, damit die umherirrenden Seelen einen sicheren Weg finden. Eine dieser Pforten soll sich in der Zitadelle der Geister befinden (siehe **Meridiana 197**), eine andere von Marbo in den Wurzeln eines Gebirges im Norden aufgerissen worden sein.
In der Tat findet sich tief unter dem Firunswall in Gewölben, die vor Äonen geschaffen wurden, ein golden schimmernder, über zwei Schritt hoher, aber kaum fingerdicker Riss im Gestein. Kundigen zufolge hat dieser Riss eine Affinität zur Vierten Sphäre und könnte eine Pforte zu dieser sein. Auf ruhelose Seelen in weitem Umkreis wirkt der Spalt anziehend, sie verschwinden darin, ohne je wiederzukehren. Ob die Pforte jedoch wirklich in Borons Hallen oder gar das Refugium eines anderen Totengottes führt, ist ungewiss – die Schamanen der Korogai, die hier gelegentlich Rituale abhalten, glauben jedenfalls Tairachs Reich auf der anderen Seite.
Schon seit undenklichen Zeiten sehen sich manche Gruppen als Hüter der Pforte und bewohnen uralte Wohnhöhlen im Berg darüber. Vor mehreren Jahrtausenden waren es die Zwerge Umrazims, dessen Ausläufer einst hierher reichten. Heute lebt hier das Volk der Nachtwandler (siehe oben), das Morgwyn von Westak-Tiefhusen zur *Hüterin der Schwelle* auserkoren hat, die als Kind entführte Tochter des Königs von Tiefhusen. Obwohl kaum älter als zwanzig Jahre, ist die enigmatische Frau verloren für die Menschenwelt, zelebriert alte Riten im Namen Marbos, führt flüsternde Unterhaltungen mit anwesenden Seelen und blickt mit leeren Augen durch die Lebenden hindurch.

Das Tal der Träume (*)

C 40
Waldläufer, die bis ins Quellgebiet des Upval im Firunswall vorgedrungen sind, erzählen von einem Tal, in dem bisweilen seltsame Dinge geschehen, das ein Ort namenloser Schrecken sein soll und von allen gemieden wird. Nivesen, Orks und Goblins warnen davor, dass hier böse Geister oder ein garstiges Hügelvolk lauern, die den Verstand und die Sinne verwirren.
Nichts wirkt ungewöhnlich an diesem lang gezogenen Talkessel mit seinen dicht bewaldeten Bergflanken. Von einer Steilklippe stürzt ein tosender Wasserfall, der Quell des Upval. Doch nicht weit entfernt erhebt sich vor den Klippen ein kleiner, künstlich wirkender Hügel. In seiner Westseite klafft ein breiter Riss, durch den man ins Innere gelangt; drei Kammern aus Granit sind mit schlichten, elfisch anmutenden Reliefs bedeckt und zeugen davon, dass hier einst Elfen ein erbärmliches Dasein fristeten.
Dies war das von Schergen des Namenlosen nach dem Untergang der Hochelfen errichtete Gefängnis für den Elfenkönig Fenvarien und seine letzten Gefährten. Jahrtausendelang wie lebendig begraben, verfielen sie alle dem Wahn und starben nach und nach, ehe Fenvarien, der einzig noch Lebende, vor etwa zwanzig Jahren vom Thorwaler Asleif Foggwulf und dessen Begleitern befreit und zu seinem Volk zurückgebracht wurde. Die Stimmen der Elfen, die aus dem Hügel drangen, und unkontrollierte Illusionen und (Alb-) Traumbilder, unbewusst geformt von Fenvariens mächtiger Magie, führten einst zur Entstehung der warnenden Legenden über das Tal. Nur der Name des Tales zeigt, dass manche Schamanen der Orks und Nivesen der Wahrheit nahe gekommen sind.
Es bleibt Ihnen überlassen, ob das Tal der Träume mittlerweile nur noch ein Stück gewöhnlicher Natur ist oder Fenvariens Magie bis heute nachwirkt. Womöglich gibt es hier auch weitere Grabhügel, in denen noch immer Gefangene aus vergessenen Kriegen des Namenlosen Gottes ihr Dasein fristen, bestraft mit Unsterblichkeit und Wahnsinn ...
Eine ausführliche Beschreibung des Gebietes und der Ereignisse um Fenvariens Befreiung können Sie in der **Phileasson-Saga 196ff.** nachlesen. Weitere Informationen über den Elfenkönig finden Sie im Band **Aus Licht und Traum**.

Matschagroll Blutsch

D 148, 167
Inmitten der Blutzinnen liegt tief in einem Krater verborgen die legendäre Trollfeste *Matschagroll Blutsch*, Seit Jahrtausenden verlassen, ist sie durch einen gigantischen Verhehlungszauber vor den Augen der Sterblichen verborgen. Nur Wenigen ist es vergönnt, die geheimen Zugänge zu finden und die Rätsel dieser uralten Feste zu ergründen. Denn tief unter den gewaltigen Mauern liegt ein Geheimnis verborgen, das vor der Welt entrückt bleiben soll – Sternenstaub, ein Relikt

aus der Zeit von Madas Frevel, zu mächtig, um in die Hand der Sterblichen geraten zu dürfen.

Eine einfache Öffnung im Fels am äußeren Rand des Kraters führt den Kundigen auf eine verborgene Treppe, die durch das Gestein hinauf führt. Die Stufen sind an die Körpergröße von Trollen angepasst, sodass es für Menschen, Elfen und vor allem Zwerge äußerst mühsam ist, diese immer wieder hinaufzuklettern. Oben angekommen öffnet sich der Weg zu einem Plateau, das einen beeindruckenden Blick über die verlassene Trollfeste bietet. Ein etwa vierzig Schritt breiter Abgrund trennt das Plateau von deren Mauern. Nur mit Hilfe mächtiger Trollmagie ist es möglich, die verborgene Brücke zu entdecken, die die Kluft überspannt und den Zugang zur Feste über ein Torhaus gewährt.

Im Innern der Festung herrscht ein unheimlich anmutendes rotes Zwielicht, als sei die Festung aus geronnenem Blut erbaut. Tatsächlich bestehen die gewaltigen Mauern und Türme überwiegend aus dem roten Stein der Blutzinnen, unterbrochen von Marmor, Granit, Basalt und sogar versteinertem Holz, das gleich als ganze Stämme in das Mauerwerk eingelassen wurde. Die riesigen Steinquader fügen sich passgenau aneinander, ohne dass irgendeine Art von Mörtel gebraucht wurde. Zahlreiche durch Tore verbundene Innenhöfe dienten einst der Verteidigung. Seit Jahrtausenden unberührter roter Staub bedeckt die steinernen Bodenplatten und Treppen, die zu den Türmen und Wehrgängen hinaufführen.

Doch das Herz der Feste liegt tief verborgen in den Eingeweiden des Felsen. Es gibt mehrere geheime Zugänge, die hinab in die unterirdischen Hallen führen, meist Treppen, deren Einstiege durch Geheimtüren verborgen sind. Auch hier sind die Öffnungsmechanismen (z.B. Stelen, die sich umstoßen lassen, um den Gang zu öffnen) so schwer, dass sie nur von Trollen betätigt werden können.

Unter den hochaufragenden Mauern befindet sich ein weitverzweigtes Labyrinth aus Gängen und langen Hallen. In einer Höhle ist an einer Wand ein Mosaik aus Muscheln zu sehen, das einen Kampf zwischen Göttern, Giganten, Drachen und Riesen zeigt, wobei im Zentrum des Bildes ein weibliches Geschöpf niedergerungen wird. Trolle deuten dies als Matscha (Mada), die von Tartsch (Tairach) und dem 'Grauen der Götter' (Phex) unterworfen wird. Im Hintergrund ist eine Kaskade von Steinen zu sehen, die feurige Streifen hinter sich herziehend vom Himmel herabregnen. Neben Trollen und Zyklopen, die dem Kampf beiwohnen, sind auch kleinere Wesen dargestellt, auf deren Stirn ein drittes Augen prangt und die ehrfürchtig zu dem Sternenregen aufschauen.

Das Mosaik gibt Aufschluss über das Mysterium dieses Ortes: Trolllegenden zufolge soll hier Mada die Mondmacht entfesselt und mit ihrem Zorn vermischt haben. Im Zentrum der Feste, in einem gigantischen Felsendom, liegt tatsächlich ein Meteorit verborgen, umhüllt von *Sternenstaub*. Vier steinerne Brücken führen den Himmelsrichtungen folgend von den Eingängen zu einer zentralen Felsnadel, die sich aus einem unterirdischen See erhebt. Dort ruht der Meteorit, ein etwa vier mal vier Schritt großer, blutroter, metallisch glühender Felsen. Um ihn herum flirrt die Luft in einer silbrig glänzenden Wolke. Dabei handelt es sich um den Sternenstaub, ein Stoff, entstanden aus der Vermengung göttlicher und magischer Kraft. Nimmt man eine Handvoll auf und wirft sie empor, so geht ein Wunsch in Erfüllung – gleichgültig, welcher dies auch ist, und sei es der wahre Name des Namenlosen ... (siehe den Roman **Das Greifenopfer**). Doch ist es jedem Sterblichen, den die Götter zu diesem Ort geführt haben, nur ein einziges Mal vergönnt, die Macht des Sternenstaubs zu nutzen. Danach verrinnt ihm der Staub in der Hand, als greife er ins Leere.

Behütet wird dieser Ort neben der magischen Verhehlung durch die *Steinseelen* – die Geister jener Trolle, die einst Matschagroll Blutsch bewohnten und nun dort Wacht halten. Dabei handelt es sich um körperlose, schwarze Schemen, die nebelfetzengleich entfernt menschliche Formen bilden. Allein ihr Tosen und Pfeifen reicht aus, Eindringlinge in Angst und Schrecken zu versetzen, doch sie sind darüber hinaus durchaus in der Lage, diesen körperliche Schäden zuzufügen oder sie gar zu vernichten, indem sie deren Seele aus dem Körper reißen und in den Stein bannen. Diese muss dann mit ansehen, wie die sterbliche Hülle langsam verrottet, während sie sich selbst sehr viel langsamer, aber unaufhaltsam auflöst und Teil des Meteoriten wird. Sehr mächtige Götterdiener sind jedoch in der Lage, ihnen Einhalt zu gebieten und sich einen Weg zu erzwingen. Da Matschagroll Blutsch aber auch für die Trolle ein Tabu darstellt (die ebenfalls die Verführung durch die Macht des Sternenstaubs fürchten), schweigen die Schamanen und halten den Ort verborgen. Nur in größten Notzeiten, wenn es keinen anderen Ausweg gibt als das Tabu zu durchbrechen, vertrauen sie es einem der Ihren an, damit er die Verhehlung durchschauen und die Wächter mittels magischem 'Mudra' besänftigen vermag.

Der Berg Silberkrone

A 53

Die Silberkrone ist in der Tat ein mythischer Ort. Nicht umsonst tanzen dort die Hexen des Svelltlandes seit Jahrhunderten zu den Sonnwendfesten, heute geführt durch die Hexe Xerinn, die zurzeit machtvollste Hexe dieser Gegend. Ihr Zirkel trifft sich hier zudem in der Levthansnacht. Nicht umsonst wacht hier zudem eine Tierkönigin, um den Berg zu behüten. Unter den Hexen des Gebirges wird die Legende erzählt, das hier eine der Wunden Sumus verbogen ist, die sie im Kampf mit Los erhielt und aus der ihr Lebensatem bis heute besonders stark entweicht. Die Hexen schützen ihn mit aller Kraft. Es heißt bei ihnen auch, hier wäre Sumu besonders verletzlich und wäre man nur machtvoll genug, man könne mit finsterer Zaubermacht Sumu hier gar töten oder sie mit Dämonenmacht verderben. Dies mag der Grund sein, weswegen auch die Tierkönigin der Silberwölfe, Larka, sich dem Schutz des Rorwheds und der Silberkrone verschrieben hat. Fest steht, dass der Ort besonders mit der Kraft Sumus gesegnet ist: selbst auf dem Gipfel wachsen Bäume, Sträucher und sonstige Pflanzen, die sonst nur von großer Kraft erfüllt sind (ihre Wirksamkeit kann nach Entscheid des Meisters deutlich größer sein als gedacht), sondern die sonst nur in tieferen Lagen und weiter im Süden zu finden sind. Auch durchdringt den Ort starke, ursprüngliche Magie, was sich auch auf die Magie von Spielercharakteren auswirkt. Sprüche gewirkt nach der analytischen, starren Vorstellung und Repräsentation der Gildenmagier sind hier nach ihrer Maßgabe erschwert, während mehr der intuitiven Seite der Magie verbundene Charaktere feststellen, dass ihnen das Zaubern an diesem Ort leichter von der Hand geht.

Geheimnisse des Sternengoldes

B 84

Neben den auf Seite 84 genannten Metallen finden sich im Sternengold auch weitere, besondere Fundstücke. Es steht Ihnen frei, die Helden auf andere – vielleicht gänzlich neue – Metalle stoßen zu lassen, die der Aufhänger für eigene Abenteuer sein können. Diese unbekannten Metalle sind im Verhältnis noch seltener (und dadurch noch wertvoller), meist handelt es sich um Einzelfunde. Vielleicht hat Phex genau dieses Kleinod aus seiner Himmlischen Schatzkammer preisgegeben, damit es seinen Zweck in Ihrer Abenteuerkampagne erfüllt.

Viele mächtige Figuren und Gemeinschaften setzen ihre Hoffnungen in das Sternengold. Nicht nur die Schwesternschaft der Mada hofft im Svellttal mystische, grünlich schimmernde *Madamanten* zu finden, auch der Aikar Brazoragh und Spektabilität Oswyn Puschinske lassen danach suchen. Bisher brachte die Suche allerdings noch keinen Erfolg. Aber noch etwas anderes treibt Puschinske, nämlich die Suche nach einem großen Stück Meteoreisen, um daraus ein Schwarzes Auge zu formen.

Die Familie Brandoval (*)

A 83

Von 261 BF bis 335 BF herrschte die Familie Brandoval, die der Göttin Peraine nahe stand, über die Koscher Grafschaft Schetzeneck. Vom Priesterkaiser war ihnen ein 'Fürstenturm Orkenfenn' verliehen worden, das sich allerdings mitten im Orkland befand. Dennoch zog die gesamte Familie in das unwirtliche, gefährliche Land – und keiner von ihnen wurde je wieder gesehen.

Die Spur der Brandovals kann die Helden in das Orkland führen. Vielleicht möchte ein Historiker das bis heute ungelöste Schicksal der Koscher Adligen klären oder die Peraine-Kirche stößt in alten Quellen auf die Notiz, dass die Brandovals auf ihre Mission einen wichtigen Kultgegenstand mitnahmen, der seit sieben Jahrhunderten verschollen ist.

Geheimnisse der Städte

Gashoks Geheimnisse

Der Orkhäuptling (*)

Der Orkhäuptling wird von offizieller Seite nicht benannt. Durch Rangfolgekämpfe wechselt er in stetem Rhythmus und kann so von Ihnen jederzeit frei gestaltet werden. Dadurch steht dieser Posten auch verdienten Ork-Helden zur Verfügung.

Die Stadtmauern (*)

B 80

Ungeklärt ist, wie die trutzigen Mauern, die 250 Jahre gepflegt und erweitert wurden, zerstört werden konnten. Liegt ein alter Fluch auf ihnen, wurde beim Bau gepfuscht oder verfügten die Orks über eine noch gefährlichere Waffe als die zwergischen Geschütze? Eine genaue Untersuchung der Mauerreste würde etliche eingemauerte Menschen und Tiere zu Tage fördern. Mit etwas Glück ließe sich auch noch der eine oder andere ergreiste Ork finden, der berichten kann, dass die Mauern bei jedem Treffer der Geschütze förmlich zerbröckelten.

Der Boron-Tempel

C 80

Das Betreten des Boron-Tempels ist nicht ohne Grund verboten. Nachdem orkische Plünderer die Geweihten abgeschlachtet hatten, trugen sich schreckliche Dinge darin zu. Die Pforten schlugen zu und ließen sich nicht mehr öffnen, die Fenster verdunkelten sich und aus dem Inneren hörte man die Entsetzensschreie der eingeschlossenen Marodeure. Als sich die Tore endlich wieder öffneten, stolperte ein einziger Ork aus dem Inneren hervor. Sein Fell war schlohweiß geworden, seine Augen erblindet und seine Krallen zersplittert. Etwas hatte ihm die Zunge herausgerissen und so konnte er nicht von den Ereignissen berichten. Wenige Tage später starb er qualvoll. Ob es die Geister der ermordeten Geweihten waren, die grausam Rache genommen hatten, oder ein unbekannter Schrecken, den die Plünderer in dem Tempel befreit hatten, ist unklar. Fest steht, dass jeder, der seitdem das Gebäude betreten hat, spurlos verschwunden ist.

Balthamos Gutacker

D 80

Beim Wirt des *Sterntalers* handelt es sich um einen geheimen Phex-Geweihten. An jedem Erdstag, wenn eine Phase des Madamals vorüber ist, zelebriert er zur Phexensstunde einen Gottesdienst für die Gläubigen, die zu ihm finden. Erschreckt über die Zustände in Gashok versucht er, im Geheimen den Zwölfgötterglauben zu stärken. Das silberne Licht soll den Gläubigen ein Zeichen sein, da nur sie die geweihte Lampe sehen können – aus diesem Grund hat die bisher einzige Durchsuchung des Gebäudes durch die Orks auch keine Ergebnisse erzielt.

Khezzaras Geheimnisse

Die Schatzkammer des Aikar Brazoragh

E 36, 80

Im Zwielicht der flackernden Fackeln und Feuerschalen erheben sich all jene Schätze, Beutestücke und Tributzahlungen, die der Oberhäuptling der Orks auf seinen Kriegszügen zusammenrauben konnte. Von den Wänden des prunkvollen Thronraums funkeln dem Besucher Reihen feinster Edelsteine entgegen, die unregelmäßig von golddurchwirkten Brokatbahnen unterbrochen werden. Der Palastboden ist mit rot-braun glasierten Kacheln ausgelegt, die seltsam kleben. Die wahllos auftürmenden Haufen aus Gold- und Silbermünzen, edlem Geschmeide, glitzernden Kristallen, magischen Waffen und prunkvoll verzierten Brünnen brauchen den Vergleich mit einem Drachenhort nicht zu scheuen. Aus den überquellenden Schatztruhen ergießt sich ein Goldregen, der nur einen schmalen Streifen frei lässt, der von den Rüstungen eigenhändig erschlagener Gegner (Lederrüstungen unterworfener Ork-Häuptlinge, zaubergestärkte Gestechrüstungen menschlicher Heerführer, wärmebeständige Eisrüstungen der Firnelfen) flankiert wird und vor dem knöchernen, mit Fellen bespannten und mit Elfenbein und reichlich Kupfer verzierten 'Roten' Thron des Aikar Brazoragh endet. Daran ducken sich fleckige Tische und Hocker, auf denen die geöffneten Schädel der Goblins lagern, aus denen der Aikar Blut säuft. Teppiche aus dem Königssaal der Westak-Tiefhusens hängen einträchtig neben den Meisterwerken tulamidischer Webkunst, goldene Leuchter aus Lowanger Tributzahlungen oder Feldzeichen der Greifenfurter Gardereiter zeugen von der Eroberung des Svelltschen Städtebunds und des großen Orkensturms, Feenstaub aus dem Farindelwald und Rüstungsteile aus der persönlichen Waffensammlung des verstorbenen Schwertkönigs Raidri Conchobair vom jüngsten Angriff auf Albernia, ein Dutzend geweihter Rondrakämme und unterschiedlichste Kriegsbanner künden von der Jahrhunderte alten Feindschaft zwischen Orks und Weidener Herzogtum. Daneben finden sich auch Klingen aus lauterem Gold, lederne Kraftgürtel, runenbehaftete Streitäxte, ein unbeachtetes Exemplar von Rohals *Systeme der Magie* und obskure Ringe unterschiedlichster Wirkung.

Bedrohlich ist eine neungehörnte Maske eines dämonisch anmutenden Götzen. Angeblich bewachte er einst den Durchgang in ein Reich, in dem weder Praios' Licht noch der Schein des Madamals jemals zu sehen ist. Wer die Maske für einen flüchtigen Moment aufsetzt, blickt in entsetzlich grelle Augen. Der Unglückliche kann fortan das Licht der aventurischen Sonne nicht mehr ertragen und sehnt sich nach einem Versteck an einem vollkommen lichtlosen Ort.

Es gilt unter den Geweihten Phexens als wahres Phexenstück, in die Schatzkammern des Aikar Brazoragh einzudringen, ein Kunststück, bei dem bisher freilich noch niemand die Kammern wieder lebend verließ. Der Aikar weiß seine wichtigsten und wertvollsten Beutestükke gut zu beschützen.

Die Mondtruhe

F 36, 80

Hinter dem Thron des Aikar führt eine kleine Treppe zu einer kargen Kammer, die nur einen Gegenstand birgt, die legendäre Mondtruhe. Wie ein Sarkophag aus längst vergangenen Tagen zeichnet sich der wuchtige Steinblock dunkel gegen die hölzernen Wände ab, die ihn umgeben. Während dem Betrachter von den vier Ecken grausige Totenköpfe entgegen grinsen, zeigen die Seitenwände Bildergeschichten blutiger Opferriten und ist die Oberseite von drei verjüngenden, übereinander liegenden Steinscheiben bedeckt. Der massive Steinsarg widersteht jeglicher Gewalteinwirkung und ist auch mit magischen Mitteln nicht zu öffnen. Viele Legenden ranken sich um den Inhalt des Korpus', den kein Lebender je gesehen hat. Manche glauben, dar-

in befände sich der Leib des Nargazz Blutfaust, samt Helm und Waffen, andere vermuten göttliche Talismane gegen die Feinde der Orks. Eine Handvoll Tairach-Schamanen sieht in der Truhe gar eine Pforte in das Totenreich ihres Gottes und setzt alles daran, noch vor dem Gottgesandten das Mysterium zu ergründen.
Da die Fantasie die Wirklichkeit oft noch überflügelt, nimmt es kaum Wunder, dass nicht nur viele Schwarzpelze heimlich davon träumen, das Rätsel der Verschlüsselung zu lösen und sich so des Inhalts zu bemächtigen. Noch brütet der Aikar nächtelang über der richtigen Kombination, aber es mag der Tag kommen, an dem sein Blutgott ihm ein Zeichen sendet und er die Bewandtnis der Inschriften erkennt. Und sollte ihm nicht ein heldenhafter Recke zuvorkommen, befindet sich das Schicksal der Menschen in höchster Gefahr.

Brazoraghs Fluch

A 38, 80

»Du magst es einen Stein nennen, ich aber nenne es Brazoraghs Fluch und Graveshs Sieg. Denn einst maßen sich die beiden Brüder im Kampfe, doch ist dies bereits so lange her, dass niemand mehr weiß, ob aus Groll oder aus ihrer göttlichen Natur heraus. Wo Brazoragh Stürme, Blitze, Eisregen und sengende Hitze in den Kampf führte, schlug Gravesh mit Feuer und Erz zurück. Und siehe da, dem Blutrausch des Herrn des Krieges zum Trotz obsiegte der Meister des Feuers. Was dies mit diesem Felsen zu tun hat, willst du wissen? Er ist das Mahnmal der einzigen Niederlage Brazoraghs, das Fanal des einzigen Sieges Graveshs, und er wird dir eines Tages ermöglichen, diesem göttlichen Kampfe nachzueifern. So du dich denn als Bezwinger des Herrn der Erdentiefe und bewährter Krieger des schwarzen Stiers auszeichnest, so wirst du über Wind und Wetter, Sturm und Blitz gebieten können, ganz so, als ob der Stein selbst einen Teil Brazoraghs in sich bergen würde.«
—Assai Riak Burchai zu seinem Schüler Nargazz Blutfaust, 261 v.BF

»Es träumte Uns von einem wilden Stier, sein schwarzes Fell glänzend vom Angstschweiß, die Nüstern gebläht vor Wut und Hass und es schien Uns, als würden die blutroten Augen direkt in Unser Herz schauen. Der Stier zerrte an güldenen Ketten, die seine Hufen festhielten, und plötzlich standen seine gewundenen Hörner in lodernden Flammen. Wild bäumte sich der Stier auf, und es war Uns ganz so, als ob Wir ein metallenes Hämmern vernehmen würden, als das starke Tier in dieser Pose versteinerte, nur um nach wenigen Herzschlägen, die Uns wie Äonen schienen, die schweren Gesteinsbrocken wieder von sich abzuschütteln und sich dank Wind und Sturm von den Ketten zu lösen. Dreimal nun kam Uns dieser Traum. So sagt, ehrwürdiger Rabe, welch Zeichen schickt Uns Bishdariel?«
—aus einer Unterredung zwischen SKM Selindian Hal und dem Raben von Punin, neuzeitlich

Das tote Viertel

B 38, 80

Jede Nacht fahren die Geister der Tordochai aus dem Boden, wandern scheinbar ziellos durch die staubigen Straßen ihres alten Viertels und verhindern so eine neue Besiedlung dieses Stadtteils. Durch einen Blutschwur sind sie auch über den Tod hinaus an ihren Eid gebunden, den sie dem Göttergesandten einst gaben. Doch es heißt, ihr Häuptling habe den Stamm verraten und wird seit der Schlacht auf den Silkwiesen vermisst, so dass der Aikar die Geisterkrieger nur vereinzelt und kurzzeitig unter seinen Willen zwingen kann. Waren sie im Leben schon furchtlose Kämpfer, kennen sie heute keine Angst mehr, gibt es doch kaum etwas, das sie verletzen könnte. Weder Exorzismus noch Zauberwaffen können die Geisterwesen dauerhaft vertreiben. Doch erst wenn sich das Schicksal des Häuptlings der Tordochai erfüllt hat, vermag der Aikar uneingeschränkt über diese Geisterarmee zu verfügen.

Kleine Geheimnisse Khezzaras

C 37, 80

Die Liebe zu der seit einer Reise ins Svelltland verschollenen Söldnerin Alena Yantibar führte den **Phex-Geweihten Arn** von Gareth bis nach Khezzara. In der Hauptstadt der Orks musste Arn allerdings feststellen, dass seine Liebste sich auf die Seite der Schwarzpelze geschlagen hatte und ihn für das nervenaufreibende und herausfordernde neue Leben an die Orks verriet. Dabei ist Arn der schlichte graue Mantel, mit dem er ungesehen durch die orkischen Reihen schlüpfen konnte, abhanden gekommen. (*)

D 37, 80

Das **Haus der Menschenfresser** zu betreten ist ein Abenteuer für sich. Die Aufseher wissen allzu neugierige Störenfriede wirksam fernzuhalten, doch was den heimlichen Besucher oder öfter noch die Opfer erwartet, ist an Schauerlichkeit kaum zu überbieten. Von den Holzstriemen, die das gewaltige Zeltdach tragen, hängen Fleisch, Hautlappen und Innereien herab, sodass der blutgetränkte Sand klumpige Brocken bildet. Der bestialische Gestank bringt noch den stärksten Magen zum würgen und es ist kaum nachvollziehbar, wie in dieser widerlichen Umgebung noch gearbeitet werden kann. Doch die Orks, denen die Erziehung und Unterweisung der Kampfoger aufgetragen wurde, genießen das gefahrvolle Spiel mit dem Feuer. Sollten sie je die Kontrolle über die Ungetüme verlieren, ist ihr Tod gewiss.

E 38, 80

Der **KGIA-Posten** besteht aus einem unterirdischen Raum, der von mehreren Balken gestützt wird und fünf Personen (einer Hand Agenten) Platz bietet. In den verwitterten Regalen finden sich auch noch Heil- und Astraltränke, 50 Dukaten in verschiedenen Währungen, ein Vinsalter Fernrohr, diverse Trickwaffen sowie höchst geheime Dokumente aus den Zeiten des Orkkriegs. Nachdem der letzte Späher bei dem Versuch, den Blutbrunnen von Khezzara zu zerstören, von den Orks gefangen genommen wurde und heute als Sklave im Korogai-Viertel arbeitet und die Agentur im Jahr des Feuers zerschlagen wurde, gibt es kaum mehr eine Handvoll hochrangiger ehemaliger KGIA-Agenten, die von dem Späherposten wissen.(*)

F 38, 80

Der **Blutbrunnen von Khezzara** muss fortwährend mit neuen Opfern gespeist werden, damit er nicht versiegt. Auf dem Grund lagert ein wild zuckendes Herz einer unbekannten Wesenheit, das alles Blut gierig aufsaugt und dabei beständig und langsam wächst. Niemand kennt den Grund für das Wachstum, aber bereits jetzt hat es die Größe eines Kürbis'.

Geheimnisse Lowangens

Die Belkariten (*)

G 66, 80

Um 780 BF versuchte eine Gruppe, bestehend aus acht Magiern und Magierinnen, unter der Leitung des Magiers *Belkari* mittels eines magischen Rituals für immer dem eigenen Alterungsprozess zu entfliehen.
Dieser Zauber, der der SEELENWANDERUNG ähnelt, ermöglichte es ihnen, den Körper zu tauschen, sodass die Überlebenden in andere, jüngere Körper wechseln konnten.
Bei dem Ritual kam es jedoch zu einem Zwischenfall; das Ritual gelang, jedoch um einen hohen Preis. Zwei Mitglieder des Zirkels verloren ihr Leben, die anderen sechs verloren ihre Körper, ihr Geist wurde in die Körper von anwesenden Dienern geschleudert. Seither ist das Ritual nur an dem einst gewählten Ort durchführbar, der aus einer Ansammlung von sieben uralten magischen Monolithen besteht, die in einem Wald in der Nähe Lowangens liegen.
Es war seither unerlässlich, in verschiedenen zeitlichen Abständen die Körper zu tauschen, zum einen, weil man sich davon den Vorteil verschaffen wollte, eine bekannte und begüterte Person zu übernehmen, zum anderen, weil der 'Gastkörper' altert. Nur Belkari selbst verfügt über diesen Körper-Wechsel-Zauber, sodass er zu Einfluss und Macht über die anderen Belkariten gelangte. Während drei Belkariten ver-

suchten, die Stadtoberen zu unterwandern, widmete sich Belkari der Erforschung und Verbesserung des Seelentausches, da dieser immer in einer Neumond-Nacht gewirkt werden musste. Der Plan der Belkariten, die Stadt vollständig unter ihre Kontrolle zu bringen, scheiterte im Phex 1031 BF, als ein von ihnen angezettelter Aufstand gegen die Stadtoberen von der Stadtgarde blutig niedergeschlagen wurde. Die überlebenden Magier samt Belkari zogen sich nach Finsteranger zurück, um eine Möglichkeit zu suchen, das Ritual unabhängig vom Ort durchführen zu können.

Anmerkung zum Spiel: Der Plot um die Belkariten war Mittelpunkt einer langen Kampagne eines Lowanger Briefspielprojektes. Es war für die Spieler nicht einfach, das Geheimnis um verschwundene und dann wiederkehrende Stadtobere zu lösen, die sich plötzlich seltsamerweise anders verhielten. Die Belkariten haben in den letzten 250 Jahren gut gelernt, ihre Geheimnisse zu hüten und sich Vorteile zu verschaffen, aber auch nicht zu sehr aufzufallen. Dennoch haben auch sie nicht alle gleiche Interessen, und so mancher von ihnen würde sich mehr Unabhängigkeit wünschen, ist aber durch das Ritual an seinen Meister Belkari gebunden.

Die Eisenminen im Finsterkamm

A 68

Die Lage der Lowanger Eisenmine, die von Hochkönig *Garbalon* (**Angrosch 113**) geduldet wird, ist lange Zeit ein gut gehütetes Geheimnis gewesen und der Transport des Eisenerzes wurde mit großem Aufwand betrieben. Der Abtransport erfolgte über eine aus dem Fels gehauene Rutsche, die zur Quelle des Finsteren Svellts führt. Dort wurde das Abbaumaterial mit Flößen verschifft und an verschiedenen Stellen ausgeladen, um über den Lowanger Svellt oder auf Fuhrwerken nach Lowangen gebracht zu werden.

Im *Winter des Aufstandes* gelang es den Drughash im Bündnis mit *Bonderik*, dem König der Finsterzwerge (**Angrosch 120**), die Mine im Boron 1031 BF zu besetzen. Erst im Tsa 1031 BF konnten Schwarzpelze und Finsterzwerge aus dem nördlichen Finsterkamm und den Stollen wieder vertrieben werden (siehe **AB 130-132**).

Die neuen orkischen Herren im südlichen Svellttal dulden den Betrieb der Eisenmine, profitieren sie doch durch die Tributzahlungen Lowangens letztlich auch davon. Zudem vertieften die Lowanger ihr Bündnis mit Hochkönig Garbalon, dessen Angroschim die Menschen beim Schutz der Mine unterstützen und mit Ratschlägen zur Seite stehen. So ist die Mine heute ertragreicher denn je.

Lowangens geheime Fluchttunnel

B 68, 72

Lowangen besitzt zwei (gemauerte und geteerte) Tunnel, die es ermöglichen, die Stadt ungesehen zu betreten oder zu verlassen. Unter dem wehrhaften, quadratischen Gefängnisturm der Garnison befinden sich unterirdische Lagerräume und Notquartiere. Nur Wenigen ist bekannt, dass diese Räumlichkeiten den Beginn eines geheimen Tunnel zum linkssvelltschen Ufer darstellen, um in Notsituationen unbemerkt aus der Stadt zu gelangen.

Das Ordenshaus des ODL verfügt über einen fast in Vergessenheit geratenen unterirdischen Gang, der das Haus mit der Ruine Svelltstein südlich von Lowangen verbindet. Während der Belagerung Lowangens im Orkensturm nutzten ihn ODL-Mitglieder, um Nachrichten aus Lowangen herauszuschmuggeln. Einer offiziellen Verlautbarung der Ordensführung zufolge ist der Tunnel mittlerweile aber eingestürzt. Ob dies tatsächlich der Wahrheit entspricht, muss dahingestellt bleiben, denn wo genau der Tunneleingang in der Burgruine lag, ist heute in Vergessenheit geraten.

Die Finanzen der Tjeika Selwine Stoerrebrandt (*)

C 72

Als im Jahr 1027 BF das Handelshaus Stoerrebrandt seinen Hauptsitz von Festum nach Gareth verlegte, konnte Tjeika Selwine Stoerrebrandt, eine Nichte 3. Grades des legendären Unternehmensgründers, die im weit verzweigten Familienbetrieb tätig war, eine nicht zu unterschätzende Summe im Trubel des Umzugs in die eigene Tasche wirtschaften. Schnell aber fiel ihr auf, dass sie dieses Geld nicht würde ausgeben können, ohne entsprechend Argwohn innerhalb des stoerrebrandtschen Familienimperiums zu wecken. Nachdem ihr die Leitung des neu eröffneten Lowanger Kontors übertragen worden war, nutzte sie die Gunst der Stunde, um sich eines Teils des Geldes zu entledigen, als Spenden für einen Efferd-Tempel gesammelt wurden. Der Großteil der Spenden, mit denen der Umbau des Hauses finanziert wurde, stammt aus der Schatulle von Tjeika Selwine Stoerrebrandt, auch wenn die Mehrheit davon anonym bei der Efferd-Kirche ankam.

Was auch Tjeika nicht ahnt, ist, dass Stover R. Stoerrebrandt die Umverteilung des Geldes nicht entgangen ist, der auch weiß, dass Tjeikas schlechtes Gewissen sie langfristiger an das Familien-Imperium bindet als ein guter Lohn. Auch wenn die Förderung des Efferd-Tempels nicht in seinem Interesse lag, so weiß er doch, dass das Geld Lowangen zugute kommt und der Stadt, die schon immer ein guter Handelsposten war, einen Aufschwung gibt, der sich langfristig auszahlen wird.

Rorkvells Geheimnisse

D 55

In Rorkvell ist der wahnsinnig gewordene **Asleif** längst Sagengestalt und Kinderschreck geworden. Tatsächlich hat er den Vorfall in der Schänke überlebt und wird von Graptaar aus einer Laune heraus im Keller festgehalten. (*)

E 55

Alle Versuche des Schamanen **Gushrogh**, den Schwarzen Geist zu bannen, sind gescheitert. Auch Versuche der Helden, den Geist zu erlösen, werden nicht gelingen. Magische Exorzismen zeigen keine Wirkung, Geweihte spüren einen karmalen Widerstand. Tatsächlich scheint es Borons Willen zu sein, dass der Schwarze Geist seine Wacht fortführt, zu der er sich einst freiwillig entschlossen hatte.

Sternfelds Geheimnisse (*)

F 57

Goldhand-Lyssa ist eine geheime Tasfarelel-Paktiererin, die nicht nur aus Gewinnsucht Interesse an dem Sternengold hat. Mit der Herrschaft über Sternfeld will sie den Einfluss des Gierigen Feilschers im Norden stärken. Ihr Gehilfe Shabob Schattenfinger ist nicht nur ein geschickter Trickspieler, sondern auch Magiedilettant und Meuchler.

G 57

Die **Hotelbesitzerin Glen** hat kein Interesse daran, dass die Geweihte Ysilda ihr Haus verlässt, profitiert sie doch davon, dass ihre Gäste unter dem Segen Travias nächtigen. Immer wenn Ysilda wieder Spenden gesammelt hat, wird sie von Glen auf Nöte in der Siedlung hingewiesen, die sich mit dem Silber beheben ließen, sodass die Geweihte nie das nötige Vermögen für einen Tempel zusammenbekommt.

H 57

Der **Stumme Riese** stammt aus Enqui. Er musste fliehen, nachdem er im Machtkampf der Stadt zwischen Hetmann Ingald Ingibjarsson und den Unterweltherrscher Alwin Aarauken geriet und beide gegen sich aufbrachte. Nach wie vor fürchtet er die Häscher.

I 57

Job – eigentlich **Jobdan von Breitenau** – ist gelernter Medicus und ein Meister seines Faches. Die Katastrophen im Mittelreich haben ihn jedoch erschüttert und als ein Fehler einem Freund das Leben kostete, schwor er, seinem Handwerk nie wieder nachzugehen. Sollte in Sternfeld jedoch eine Seuche ausbrechen oder ein Leben am seidenen Faden hängen, dürfte er die einzige Rettung sein – vorausgesetzt, er erlangt sein Selbstvertrauen zurück.

Tiefhusens Geheimnisse

Das Levthansband

A 75

Die Rahja-Geweihte **Riganna**, eine der wenigen Überlebenden der Flutkatastrophe von Havena, brachte 702 BF, einer Eingebung ihrer Göttin folgend, das Artefakt nach Tiefhusen. Hier und in einem Großteil des Svelltlandes verehrt man Riganna heutzutage fast als Heilige der Rahja, denn auf sie führt man auch das Pflanzen der Heiligen Weinstöcke von Tiefhusen zurück.

Äußerlich unterscheidet sich dieses Artefakt aus roter Seide mit goldenen Stickereien in nichts von einem teuren Gewandgürtel. Etwa eineinhalb Schritt lang und zwei Finger breit, sieht das Stück zwar wunderschön, doch außerordentlich derisch aus. Auch die Stickereien aus Goldfaden lassen nicht darauf schließen, dass dies ein göttliches Artefakt ist

Levthan wob in das von Hesinde gefertigte Artefakt noch die Gaben seiner göttlichen Mutter Rahja hinein. So ist das Levthansband in der Lage, Wesen von halbgöttlicher Macht zu binden und ihre Kräfte nutzlos zu machen. Zusätzlich empfindet das Opfer – oder der Nutznießer – jegliche Emotion, sei sie körperlicher oder seelischer Art, ins Unermessliche gesteigert. Lust wird zur höchsten Ekstase, Schmerz zur grässlichsten Folter. Ein wahrhaft levthanisches Artefakt also, und wegen dieser letzten Eigenschaft ist der verantwortungsvolle Umgang damit so außerordentlich wichtig. Im Tempel zu Tiefhusen erhielten Novizen mit der *Rahjafessel*, wie man das Artefakt hier nannte, ihre Einweihung in die Priesterschaft, und auch sonst wird die Benutzung des Bandes nur selten und dann meist nur Rahja-Geweihten auf der Suche nach Göttinnennähe und Erleuchtung gestattet.

Weitere Informationen zum Levthansband findet sich im Abenteuer **Das Levthansband** (S. 54) und **WdG 138**.

Die Ruinen von Roremund (*)

B 75

Während des Sturmangriffes der Schwarzpelze versteckten sich viele Frauen und Kinder zusammen mit den wichtigsten Kostbarkeiten in den unterirdischen Kavernen der Feste Roremund. Zur Sicherheit der Flüchtigen wurde der Eingang zu den Kavernen zugemauert. Doch verschonten die orkischen Mordbrenner keinen Verteidiger, sodass die hilflos Eingeschlossenen jämmerlich verhungerten. Bis heute haben ihre gemarterten Seelen noch keine Ruhe gefunden und sehnen sich nach Rache an den Lebenden. Wehe dem Schatzsucher, der die Ruinen nach verborgenen Schätzen durchstöbert und einen Zugang zu den verschlossenen Katakomben findet. Borongläubigen Abenteurern mag die gefahrvolle Queste gelingen, die gequälten Seelen zu erlösen.

Tjolmars Geheimnisse

Die Spuren der Hjaldinger (*)

C 79

Auf dem Hügel des Magistrats stand einst eine Methalle, das Versammlungshaus der Hjaldinger, die an dieser Stelle als erste Menschen siedelten. Viel ist über sie nicht überliefert, da sie selbst bei ihrem eigenen Volk in Vergessenheit gerieten. Ihr letzter Hetmann soll einen fürchterlichen Fluch auf sich geladen haben, der ihr Ende besiegelte, erzählt manche unheimliche Erzählung. Efferds Zorn darüber zeige sich noch heute, wenn alljährlich der Svellt versucht, die Siedlung mit sich zu reißen – und einzig der Macht Ingerimms und seines Tempel sei es zu verdanken, dass dies bislang nicht endgültig gelungen ist.

Welches Schicksal die Hjaldinger ereilte, überlassen wir Ihnen. Im Grund des Hügels mag sich aber ein Geheimnis aus alten Zeiten befinden. Auch mancher Zierschmuck am Magistratsgebäude kann sich für den Kundigen als hjaldingsche Rune offenbaren.

Die Stollen unter Tjolmar

D 78

Der Tempel des Namenlosen: Um 1010 BF hatte sich in Tjolmar ein menschlicher Kult des Namenlosen etabliert, der einflussreiche Personen mit Versprechungen nach Macht und Rache an den Zwergen lockte. Der Kult wurde schließlich von Abenteurern zerschlagen. Etwas von dem Kult hat jedoch überdauert und wurde von *Perdan Warfal* (Seite 160) gesammelt, um dem Wort des Gefesselten Gottes zu lauschen. *Perdan*, einflussreicher Händler und Oberhaupt des Kultes, will Tjolmar zum Zentrum und zur heiligsten Stätte eines Kultes machen, der über das gesamte Svellttal herrschen soll. So verlor er seine Hand auch nicht bei einem Minenunglück, sondern gab sie als Opfer an seinen Gott.

E 78, 79

Die Runen der Zwergenbrücke: 1015 BF versuchte der Eisgeode Gandresch, über eine versteckte Pforte nach Umrazim zu gelangen, konnte aber von *Xenos von den Flammen* (**Angrosch 118**) und seinen Gefährten aufgehalten werden. Ein mächtiger Eiselementar, den die Kinder Aboralms dort gebunden hatten, versiegelte auf Xenos' Wunsch den Zugang und wurde dann aus seiner Pflicht entbunden. Da um diese Ereignisse nur Wenige wissen, können die Angram-Runen auf der Zwergenbrücke Menschen wie Angroschim dazu motivieren, in die Tiefen Tjolmars hinabzusteigen, um das Geheimnis zu ergründen. (*)

Phexcaers Geheimnisse – Im Auge des Fuchses

»Myr', immer wieder taucht diese Silbe im Dunstkreis alter Erzählungen auf. Myr – im Aureliani übersetzt 'Stern', im Bosparano aber ist es schon durch 'Astra' ersetzt: Astralkraft – die Kraft der Sterne.

In den Lamea-Berichten wird Ea'myr, der 'Stern der Alten', genannt. Ein Phänomen, dem magische Wundertaten zugeschrieben werden und das auch als 'Drittes' oder Schwarzes Auge beschrieben wird. Könnte das Ea'myr das sein, was anderswo 'Ucuri-Funke' geheißen wird? Myridanium und Myrrhe – Räucherstoff und magisches Paraphernalium. Myranor – das Land des Sterns, ein Reich in den Güldenlanden, das von Magiern regiert wird, immer wieder kehrt man zur Sternenkraft zurück. Die Myrmidonen – die Kriegerschar des myranischen Imperiums, die so viele sind, wie Sterne am Himmel stehen.

Auch die Namen der Herrscher Nostrias, deren Geschlecht bis in frühste Siedlerzeit zurückreicht, enthalten oftmals die Silbe 'Myr-' oder verschliffen '-mir' … aber auch Ähnlichkeit zur namensgebenden Talia Myr von Myrburg, dem heutigen Phexcaer. Myrburg – Sternenburg und Phexcaer – Phexens Festung: Phex, Gott des Mondes und der Sterne, genau betrachtet bedeutet der Name heute nichts anderes als damals.«

—Tagebuchaufzeichnungen der Aldare Firdayon, Magisterin der Magister, 1032 BF

Das Fuchsauge

F 29

»Schon die alten Elfen berichten in ihren Liedern, dass Madaya […] machtvolle Gemmen auf Deren hinterlassen habe, die es ihnen angeblich ermöglichen sollen, aus der Wirklichkeit zurück in die Wahrheit, in den Traum zu finden. Auch die Tulamiden wissen um solche Artefakte Madas, doch sie nennen sie Shay'ay Mada, Steine der Mada (singular: Sha'ay Mada gemäß Mukkadin, Große Grammatik des Tulamidya*) oder Madamanten. Ein Dokument, das angeblich aus dem legendären* De Lithis *Isfaleons stammen soll, behauptet, es gäbe nicht viele Steine der Mada, sondern einen einzigen, der in viele Teile geborsten sei, als Mada ihn auf dem stärksten Punkt ihrer Bahn vom Mondenstein abgespalten habe und nach Deren hinabwarf. Einzeln bewahren diese Steine also einen Teil von Madas Kraft, zusammen aber – was können diese Steine zusammengeführt bewirken? Was ist der Grund, dass Mada diesen Stein herabwarf?«*

—Aufsatz der Aldare Firdayon, seinerzeit Erste Schwester der Mada, 1019 BF

Das Interesse Phex` an der Ork- und Svelltregion scheint alt zu sein, sicherlich besteht ein Zusammenhang mit dem urzeitlichen Zwist zu Tairach. Phexcaer scheint tatsächlich unter Phexens Schutz zu stehen, und es war kein Zufall, dass er einst Jirtan Orbas und seine Gefährten hierher führte. Auch *Orkenhort* (Seite 170f.) und *Sternenregen* (Seite 81ff.) zeigen weitere Aktivitäten des heimlichen Gottes, mit denen er immer wieder seine Anhänger in diese Region lockt.

In Phexcaer selber kann man einen Teil des Mysteriums lüften, ja, der Graue der Götter fordert seine Anhänger sogar dazu auf. Im Tempel, und überall in der Stadt verstreut, existieren Hinweise, Zeichen und Symbole, denen der Phexensjünger auf dem Weg zur Erkenntnis – dem Geheimnis unter der Stadt – folgen kann. Und jeder, der bisher dieses Ziel erreichte, fügt den Rätseln ein Neues hinzu, und je nach Gesinnung und Humor des Fährtenlegers sind die Rätsel gefährlich oder humorvoll – aber immer phexgefällig.

Vor Jahrtausenden, als noch kein Mensch oder Ork die Weiten des aventurischen Nordens durchstreifte stürzten die Überreste der zerschmetterten Zitadelle der Magie auf das Land herab. Diese meist fingernagel- bis faustgroßen Stücke sind heute als Madamanten vielerorts hochbegehrt. Doch gab es auch wesentlich größere Bruchstücke, deren Einschläge das Antlitz Deres verheerten. Einer stürzte in das südwestliche Orkland, genau an die Stelle, wo sich heute Phexcaer befindet.

Einige Menschen scheinen besonders von der Macht des Madamanten angezogen zu werden, so auch Talia Myr, die Gründerin Myrburgs. Sie ließ Gänge tief unter die Stadt graben, mit denen sie die Quelle der Kraft zu erreichen hoffte. Niemand weiß, ob ihr dies gelang, denn eines Tages verschwand sie in den Stollen, die daraufhin verschlossen wurden und in Vergessenheit gerieten.

Wem es gelingt, dem Madamanten unter der Stadt nahe zu kommen, dem winkt ein besonderer Einblick in die Geheimnisse der Welt. Wie viel ihm davon zuteil wird, bestimmen dort weitere Prüfungen und Rätsel, teils derischer, teils überderischer Natur. In der *Schattenkammer* muss er sich selber überwinden, indem er in Träumen und Visionen mit eigenen Fehlern und Makeln konfrontiert wird. Wie in einer Traumwelt begegnet er sich selber oder erlebt seine eigenen Taten und deren Folgen aus dem Blickwinkel der Beteiligten. Ein Eingeständnis von Schuld oder eine Selbsterkenntnis, die ihm hilft, etwas über sich zu erkennen, enthüllt ihm auch – frei nach Maßgabe des Spielleiters – einen Teil des Geheimnisses um den Madamanten:

Es gibt in Aventurien noch viele Madamanten, und ein jeder von ihnen kann einem Menschen verschiedene Kräfte geben. Als Splitter der siebten – der magischen – Elementarzitadelle und somit einem Teil des ursprünglichen und 'reinen' Kosmos nehmen sie die magische oder karmale Prägung eines Ortes auf, an dem sie sich befinden, oder eines Einflusses, dem sie ausgesetzt werden. Die 'Prägung' kann bei liturgischen oder magischen Ritualen, die dieser Prägung entsprechen, als Fokus oder Unterstützung dienen. Zudem gibt es auch ein altes Ritual, das eine karmale Prägung des Steines verstärkt, leider ist das Wissen darum aber auch ein Ziel einer weiteren Queste, denn es ist nur wenigen Wesen bekannt.

Zusätzlich sollte derjenige, der auf phexgefälligen Pfaden das Geheimnis Phexcaers erforschte, nach vom Spielleiter bestimmter Wahl und Dauer einen der Vorteile *Glück* oder *Schutzgeist* erhalten, ja selbst das Erwachen des Ea'Myr, des 'Dritten Auges' einer entsprechend disponierten Person, wäre unter der Wirkung des Madamanten vorstellbar.

Derjenige jedoch, der die Prüfungen nicht besteht, der wacht mit benebeltem Kopf in der Stadt auf und vermag sich an nichts mehr zu erinnern. Es bleibt ihm jedoch für immer das Gefühl, etwas Wichtiges verloren zu haben.

Kaiser-Raul-Brücke

Im Zusammenhang mit dem Madamanten unter der Stadt scheint auch die Kaiser-Raul-Brücke zu stehen, die von vielen Einwohnern auf Grund des nächtlichen Glitzerns der unzähligen Kristalle 'Sternenschweif' genannt wird. Zwischen den Bergkristallen verbergen sich auch einige Gwen-Petryl-Steine und sogar ein paar der seltenen Madamanten. Obwohl es schon viele versuchten, ist es noch niemandem gelungen, einen der Steine aus der Brücke herauszubrechen. Oft endeten die Unternehmungen sogar tödlich, als die dreisten Diebe abstürzten und im Bodir ertranken.

Es heißt, ein jeder, der wahrhaftig einen Stein an die Brücke opfern will, findet eine Fassung dafür und wird von Phex gesegnet. Welche Pläne der Fuchsgott mit dem Bauwerk hat, ist unbekannt, doch zeitaufwändige Untersuchungen durch einen Magiekundigen würden zumindest ergeben, dass die Kristalle weitreichende arkane Muster bilden.

Die Bezwingung der Orks

A 25, 163

Während der großen Plünderung in den Namenlosen Tagen von 1029 BF griffen gleich zwei Götter in die Geschicke der Stadt ein.

Phex schlug die eindringenden Orks mit Rausch und Sinne verwirrender Gier, sodass sie die Stadt längst nicht so effektiv durchsuchten und ihre Bewohner bekämpften, wie ein Heer von 2.000 Mann es vermocht hätte. Kaum betraten die Schwarzpelze Phexcaer, da vergaßen sie, was ihre Führer ihnen aufgetragen hatten, und rafften an sich, was sie greifen konnten. Dadurch entging ihnen auch, dass ein großer Teil der Viehherden nicht in der Stadt, sondern in den Schluchten des Steineichenwaldes versteckt war.

Der andere Gott, der der Stadt beistand, war der *Namenlose*. Bereits vor einigen Jahren gelangte Ektor Gremob in den Besitz einer Statue des Namenlosen, die eine besondere Kraft inne zu haben schien und der eine Herkunft aus dem Güldenland nachgesagt wurde. Wie lebendig wirkend, verändert die Figur bisweilen ihre – liegende – Gestalt. Ehrfürchtig, aber auch ängstlich wurde sie von Ektor unter Verschluss gehalten. Als die Orks Ektor Gremobs Villa erreichten, fürchtete er um sein Leben und betete zum ersten Mal vor jener Statue voller Inbrunst. Zu seinem großen Erschrecken wurde er tatsächlich erhört: Der Namenlose bot ihm im Tausch gegen seine linke Hand die Weihe zum obersten Priester vor Ort und gab ihm karmale Macht, mit der er in den Namenlosen Tagen wahre Wunder vollbringen konnte. Gremob schlug die Orks mit Namenlosen Zweifeln, die ihren Kampfesmut zusammenbrechen ließen und schließlich zu ihrem Abzug aus Phexcaer führten.

Für die meisten Einwohner steht fest, dass der Listenreiche die Orks blendete und die Stadt rettete, was den Phex-Glauben weiter erstarken ließ. Nur die Vogtvikarin hat Zweifel an dieser Erklärung, da sie Phexens Eingreifen zwar spürte, dieses jedoch nicht mit dem Abzug der Schwarzpelze in Verbindung bringen kann.

Gremobs Kult des Namenlosen

B 27

Der Zirkel derer, die um Gremobs Weihe zum Priester des Namenlosen wissen, ist derzeit noch sehr klein. Sie sind vorerst damit beschäftigt, die Stadt zu unterwandern und wichtige Bürger auf ihre Seite zu ziehen. Bisher ist ihnen unklar, welche Absichten der Namenlose in Phexcaer verfolgt, doch spüren sie, dass eine bedeutende Aufgabe auf sie wartet.

Mitnichten ist jedoch der Tempel des Güldenen das Zentrum des Kultes, sondern der Ostflügel von Gremobs Villa. Unter ihm fand er, durch den Brand geöffnet, einige der alten Gänge und Räume, die Talia Myr in den Anfangstagen der Stadt graben ließ. Der Großteil von ihnen ist eingestürzt und baufällig, sodass er bisher nicht weit in die Tiefe vordringen konnte. Gremob spürt, wie etwas in den alten Kavernen ihn magisch anzieht, und so gräbt er sich mit seinen Getreuen langsam in die Eingeweide der Stadt.

Den Kult um den Güldenen erhält er weiterhin aufrecht, um Geld für sich und den eigentlichen Kult zu gewinnen. Gremobs größte Sorge ist es, dass andere Diener des Namenlosen in die Stadt kommen könnten, um ihm das Geheimnis in der Tiefe streitig zu machen.

Der goldene Obelisk (*)

A 27

Ursprünglich handelte es sich bei dem Obelisken um eine dünn vergoldete Steinsäule. Irgendwann kam Ektor Gremob jedoch die Idee, das beste Versteck für sein Gold sei das vor aller Augen. Daraufhin ließ er den Obelisken aushöhlen und mit seinem Gold ausgießen, sodass er nun einen Kern im Wert von mehreren hundert Dukaten besitzt.

Als ihn die Orks verschleppten, hatten sie nicht lange Freude daran. Kurz nach dem Raub versank das Floß, mit dem die Mokolash die quaderschwere Säule transportierten, mitsamt allen Orks darauf im Schlamm der Sümpfe und blieb verschollen.

Das Gerücht um den Verlust und den Wert der Säule machte schnell die Runde – vor allem da Gremob selbst immer wieder Abenteurer ausschickt, um seinen Schatz zu finden. Aber auch die Orken suchen nach ihrer Beute, sodass es immer wieder zu Zusammenstößen beider Seiten in den Bodirsümpfen kommt.

Im Schutze des Fuchses

B 27, 163

Als Jirtan Orbas dem Häuptling der Zholochai seinen Friedensvertrag abpresste, vereinbarte er, dass jeder, der eine bestimmte Tätowierung trägt, freies Geleit durch das Orkland erhält. Diese, ein grausilberner Fuchskopf mit gebleckten Zähnen und aufgerichteten Ohren, war das Erkennungszeichen seiner Diebesgilde. Heute sind sowohl Gilde als auch Tätowierung bei den Menschen weitgehend in Vergessenheit geraten. Bei den Orks – zumindest den Zholochai – wird der Vertrag mit dem Grauen Vogt jedoch nach wie vor eingehalten. Nutznießer sind eine Reihe Auserwählter, die um die Bedeutung des Fuchskopfes wissen. Allen voran ist hier die Dorrfeld-Sippe zu nennen, die die Tätowierung seit Orbas' Tagen weitergeben und für ihren Fuhrbetrieb durch das Orkland nutzen.

Doch die Tätowierung zu erhalten ist nicht einfach. Der Einzige, der sie noch stechen kann, ist Arvil Asroth, der erst einmal in den Gassen der Stadt gefunden werden muss und die Tätowierung meist mit einer phexgefälligen Prüfung des Trägers verbindet.

Das Schicksal Pagol Thirons (*)

C 27

Vor fast zwanzig Jahren verschwand der Liebfelder Pagol Thiron in den Weiten des Orklands. Niemand schien sich für das Schicksal des dunkelhaarigen Lebemanns zu interessieren. Inzwischen sind jedoch die Früchte so mancher seiner Liebschaften herangewachsen und könnten sich auf die Suche nach ihrem verschollenen Vater machen. Zumindest im Horasreich erzählt man sich noch immer Geschichten von seinem Reichtum, den er in der geheimnisvollen Stadt Phexcaer verborgen haben soll. Diese 'Erben' benötigen vor allem bei der Erkundung des Palazzos, aber auch bei der Spurensuche im Orkland tatkräftige Unterstützung. Dabei sind nicht nur die überraschend funktionsfähigen Fallen in Pagols alter Residenz Hindernisse, sondern auch Ektor Gremob, der versucht, Schnüffler vom Nachbargrundstück zu vertreiben.

Für die Instandhaltung der Fallen sorgt der Zwerg Drogon Sohn des Duin, der von Pagol fünfzig Jahre im Voraus bezahlt wurde. Sein Verzeichnis der 'Eindringlingsvernichtungsanlagen' ist für jeden Einbrecher von unschätzbarem Wert. Wären ein paar Abenteurer bereit, die Gerüchte über eine wohlhabende Zwergenkönigin im östlichen Orkland zu prüfen, würde er sich womöglich davon trennen.

Was aus Pagol selbst wurde, bleibt Ihnen überlassen: Vielleicht wurde er von Orks verschleppt und harrt seit vielen Jahren auf seine Rettung. Vielleicht ist er ein weiteres Opfer einer der vielen Gefahren der Wildnis geworden. Vielleicht lebt er aber auch unerkannt in Phexcaer, darauf wartend, dass endlich jemand seine Fallen überlistet und so sein Erbe antritt.

Kleinere Geheimnisse

D 27, 28, 29

- **Die Goldsucher** am Großen Markt sind nicht tot, sondern harren als Statuen einer zukünftigen Aufgabe des Listenreichen. Den Phexcaerern sind sie unheimlich, verändern sie doch hin und wieder ihre Positionen, als würden sie des Nachts, wenn niemand sie beobachtet, herumlaufen.
- **Meister Haimamud (*)** ist keineswegs ein Novadi, wie er gern erzählt, sondern ein Norbarde, der viele Jahre in der Wüste lebte. Als junger Mann sollte er die Tochter einer anderen Sippe ehelichen, um die Beziehungen zu dieser zu festigen. Haimamud floh und wurde Abenteurer, um sich zu verstecken, bis er sich schließlich in Phexcaer niederließ. Er weiß nichts davon, dass seine Sippe ihm längst vergeben hat und seine Nichten und Neffen seit vielen Jahren nach ihm suchen, um ihn heim in die Familie zu holen.
- Wie es Jirtan Orbas innerhalb von nur acht Jahren gelang, den gigantischen **Phex-Tempel** (*) errichten zu lassen, bleibt bis heute ein Rätsel – schließlich erreichte er Myrburg mit nichts als der Waffe in der Hand und den Kleidern am Leib. Kannte er möglicherweise das Geheimnis des Orkenhortes und erhielt von Phex selbst die Mittel, den Tempel zu bauen? Oder hatte der Graue Vogt doch mehr von seinen geraubten Schätzen retten können, als bisher angenommen wurde? Fakt ist jedenfalls, dass ein Großteil seines Vermögens nach seiner Flucht aus Gareth verschwunden blieb.
- In **Fredegors Salon (*)** spukt es zu jeder Vollmondnacht. Dann erscheinen die Geister der in der Brandnacht Verstorbenen und spielen um ihre Erlösung. Jeder Wagemutige, der sich in diesen Nächten hierher verirrt und einen Einsatz wagt, spielt wahrhaftig um sein Leben, denn wer zum Ende der Geisterstunde als Verlierer am Tisch sitzt, muss mit einem der Geister den Platz tauschen. Gewinner hingegen können alles mitnehmen, was sie erspielt haben – und die Einsätze sind hoch! Doch nur wahre Spielernaturen sollten ihr Glück versuchen, denn viele der Geister spielen noch immer falsch.

Groenvelden – Der Fluch des Kobolds

E 31

Schon viele Besucher Groenveldens haben sich gefragt, warum die Bewohner trotz der Orks immer wieder zurückkehren, doch eine befriedigende Antwort haben sie nicht erhalten. Dabei wissen die Groenveldener genau, was sie an den Ort bindet: Ein uralter Pakt mit einem Kobold.

Einem der ersten Siedler gelang es, einen in der Nähe lebenden Kobold zu fangen. Für dessen Freilassung verlangte er, dass der Kobold die Felder der neuen Siedlung für immer mit herausragender Fruchtbarkeit segnen sollte. Das Geschöpf zeterte und schrie, willigte aber schließlich ein.

Doch als es seine Freiheit wieder hatte, verfluchte es seine Bezwinger hasserfüllt: Bis in alle Ewigkeit sollten die Felder fruchtbar sein, doch keiner, der sich jemals hier niederließ, sollte irgendwo anders ein Heim gründen können. Dürre und Missernten sollten ihnen an jeden Ort folgen!

Die Siedler lachten darüber, waren die Tage damals doch sicher und die Garnison in Myrburg versprach Schutz gegen die Orks. Doch die Zeiten änderten sich und als immer mehr Siedlungen aus dem Orkland verschwanden, erkannten sie die Tragweite des Fluchs. Egal wohin sie sich wandten, überall verdorrte der Boden und verkümmerte das Vieh, sodass sie schließlich nach Groenvelden zurückkehren mussten, wollten sie nicht Hungers sterben und andere mit ins Verderben ziehen. Schon oft haben sie den Kobold gesucht, um den Fluch zu lösen, doch bis heute hat ihn niemand mehr gesehen.

Das Wunder von Neulowangen (+)

A 61

Auch wenn die Dualisten Neulowangens steif und fest behaupten, ein Wunder des Lichtherrn habe ihre Stadt vor den Orken gerettet, so entspricht dies nicht der Wahrheit. Tatsächlich entgingen sie dem Orkensturm, weil die Heere der Schwarzpelze nördlich nach Weiden und südlich nach Greifenfurt vorüberzogen, ohne sich um das Städtchen zu kümmern. Einzig ein kleiner Spähtrupp erreichte Neulowangen und traf dort auf die sich in den Augen der Orks geradezu verrückt gebärdenden Dualisten. Dies rettete sie, denn ein Schamane betrachtete die Menschen als von den Göttern berührt und damit unantastbar. Später schützte ein weiterer glücklicher Umstand die Stadt vor Repressalien: Für die Schwarzpelze, die sich mit der menschlichen Kultur kaum auskennen, gehört Neulowangen auf Grund der Namensähnlichkeit zur Stadt Lowangen und wird durch deren Abkommen mit den Orks geschützt. In Lowangen selbst ist bisher niemandem aufgefallen, dass man für Neulowangen mit Tribut zahlt.

Empfehlungen zur Vertiefung des regionalen Flairs

Bücher

Goldsuche – Sachbücher

- **Paul O'Neil: Der Aufbruch in den wilden Westen**, Abenteurer über Pioniere, Siedler und Goldgräber
- **Dee Brown: Begrabt mein Herz an der Biegung des Flusses**, eine Geschichte in den Wirren der Indianerkriege zwischen 1860 und 1890

Verschiedenes – Sachbücher

- **René Grousset: Die Steppenvölker. Attila – Dschingis-Khan,** gewährt einen fundierten Überblick in die Geschichte der Steppenvölker
- **Burchard und Helga Brentjes: Die Heerscharen des Orients,** umfassendes Werk über die Kriegsführung der frühzeitlichen Mongolen
- **Otto J. Maenchen-Helfen: Die Welt der Hunnen,** detaillierter Beitrag über das Römische Reich zur Zeit der Hunneneinfälle, mit reichhaltigem Bildmaterial und Bibliographien (Standardwerk)
- **Hermann Parzinger: Die Skythen,** erklärt in Grundzügen Ursprünge, Lebensraum, Gesellschaft, Wirtschaft, Kultur und Religion der Skyten und verwandter sibirischer Stämme. Reich illustriert und mit vielen antiken Quellentexten
- **Bodo Anke (u. a.): Reitervölker im Frühmittelalter,** stellt die Geschichte der Hunnen, Awaren und Ungarn vor und präsentiert die bedeutendsten archäologischen Funde dieser Epoche.
- **Dietmar Kuegler: In der Wildnis die Freiheit**, Standardwerk über Trapper, Mountain Men und den amerikanischen Pelztierhandel

Romane – Goldsuche

- **Dieter Harmening: Goldrausch,** illustrierte Abenteuer in Alaska um das Jahr 1900
- **Jack London: Lockruf des Goldes**, die abwechslungsreiche Lebensgeschichte des Goldsuchers Elam Harnish
- **Karl May: Der Schatz im Silbersee**, Winnetou und Old Shatterhand auf der Suche nach dem Indianerschatz im Silbersee
- **Karl May: Der Waldläufer,** eine Gruppe Goldgräber versucht eine Goldgrube zu plündern, die dem Neffen des Anführers gehört und der den Trupp in Begleitung zweier Waldläufer verfolgt.
- **Karl May: Der Sohn des Bärenjägers,** Winnetou und Old Shatterhand unterstützen eine Gruppe Westmänner, um einige Gefangene aus den Händen von Indianern zu retten.

Romane – Allgemein

- **Steven Erikson: Das Spiel der Götter**, düsterere und schonungslose Fantasyreihe (10 Bände) über den Aufstand eines unterdrückten Menschenvolkes.
- **James F. Cooper: Die Ballade vom Lederstrumpf**, Lederstrumpf und Chingachgook im Kampf gegen Huronen und andere 'teuflische Wilde'.
- **Thomas R. P. Mielke: Attila,** eine packende Romanbiographie über das Leben von Attila, dem Hunnenkönig und seinen Eroberungszügen
- **Andre Sikojev: Die Narten. Söhne der Sonne,** eine breite Sammlung von Mythen und Heldensagen der Skythen, Sarmaten und Osseten
- **Géza Gárdonyi und Heinrich Weissling:** Ich war den Hunnen untertan, Thraker Theophil wird noch als Kind in die Sklaverei verkauft, freigelassen und gelangt an den Hof von Großkönig Attila

Comics – Verschiedenes

- **Lucky Luke 64, Goldrausch,** zwei Falschspieler haben es auf eine unergiebige Goldmine in der Geisterstadt Gold Hill abgesehen haben, um damit Betrügereien großen Stils aufzuziehen.
- **Lucky Luke 57, Der Kaiser von Amerika**, ein schrulliger Farmer erklärt sich zum Kaiser, während einer seiner Handlanger ernsthaftere und gefährlichere Ambitionen hat.
- **Lesyamina und der grüne Kristall 1:** Die Orks, über das Leben der jungen Elfe Lesyamina, die von Orks verschleppt wird

Musikvorschläge für die Untermalung des regionalen Flairs

- **Carl Orff: Camina Burana** (Klassik)
- **Carter Burwell: Rob Roy** (Filmmusik)
- **Basil Poledouris: Conan – The Barbarian, Conan – The Destroyer** (Filmmusik)
- **Howard Shore: Fellowship Of The Ring, The Two Towers, Return Of The King** (Filmmusik)
- **Hans Zimmer: Gladiator, Last Samurai, Hannibal, Spirit – Der wilde Mustang** (Filmmusik)
- **James Horner: Braveheart, Der Name der Rose, Troja, Willow** (Filmmusik)
- **Michael Mann: The Last Of The Mohicans** (Filmmusik)
- **Vangelis: 1492, Conquest of Paradise** (Filmmusik)
- **Wojciech Kilar: Der König der letzten Tage, Die neun Pforten** (Filmmusik)

- **Rabenschrey: Donnerhall** (Mittelaltermusik)
- **Schelmish: Von Räubern, Lumpen und anderen Schelmen, Aequinoctium** (Mittelaltermusik)
- **Inspeculum: Charivari** (Mittelaltermusik)
- **Matthias Harnitz: Geisterklang und Lautensang** (Rollenspielmusik)

Hörspiele

- **Jack London: Der letzte Goldrausch**, über den letzten Goldrausch im Westen Alaskas, verbunden mit einem autobiografischen Roman Jack Londons (2004)
- **Maja Nielsen: Steppenkämpfer, Die geheime Geschichte des Dschingis Khan**, im Auftrag von Papst Innozenz IV. bereist ein Mönch die Steppe, um das Mongolenreich auszukundschaften (2005)
- **Ulrich Offenberg (u. a.): Dschingis Khan. Die Geißel Gottes**, erzählt die Geschichte, wie aus losen Nomadenstämmen ein unbesiegbares Reiterheer wurde, das ein Weltreich eroberte. (2007)

Nina Blazon und Torsten Michaelis von Patmos: Das Amulett des Dschingis Khan, ein Überfall der Mongolen auf Kraukau ist Auslöser für die spannende Reise eines Jungen auf den Spuren eines Schlangenanhängers. (2008)

Filmvorschläge für die Untermalung des regionalen Flairs

Dokumentationen – Goldrausch

- **Wilder Westen:** (bestehend aus *Pfad der Gesetzlosen* und *Planwagen und Feuerpferde*), der Wilde Westen, damals und heute (ZDF, 1994)
- **Totentanz im Wilden Westen**, Hintergründe und Ablauf des gnadenlosen Kampfes von Karl Windolph, der dem preußischen Militärdienst entfliehen wollte und in der Neuen Welt plötzlich gegen 'schreckliche Wilde' kämpfen musste. (ZDF-Expedition, 2004)
- **Jäger verlorener Schätze: Der Fluch des Indianergoldes,** deutsche Abenteurer lüften das Geheimnis des verfluchten Schatzes (Phoenix, 2007)

Dokumentationen – Reitervölker und Steppennomaden

- **Sagenhafte Völker: Der Hunnensturm – Aufstieg und Fall des Hunnenreiches**, komplexer Bericht über das Leben der Hunnen, ihres Großkönigs und ihres Kriegswesens (ZDF-Expedition, 2004)
- **Dschingis Khan: Der Apokalyptische Reiter**, die Mongolen erobern das größte Reich der Weltgeschichte (ZDF Sphinx-Reihe, 2004)
- **Die Erben des Dschingis Khan – Karakorum als Modell**, der Palast des Khans und Pax Mongolica (Handel, Kunst und Kultur); (ZDF-Expedition, 2005)
- **Märchen & Sagen: Sterntaler und das himmlische Gold**, ein Bericht über die geschichtliche Bedeutung von Sternschnuppen und Sternenstaub seit der Bronzezeit (ZDF-Expedition 2005)
- **Chinas Große Mauer**, Mongolenführer Altan Khan fordert Handelsbeziehungen mit China und der lebensgefährliche Bau der Großen Mauer (ZDF-Expedition, 2007)
- **Mongolei: Die Karawane**, (diverse Teile) Leben wie die Nomaden (ZDF-Dokukanal, 2008)
- **Im Machtzentrum des Großkhans,** offizielle Gesandte der katholischen Kirche erkunden Asien (ZDF, 2008)

Spielfilme – Western

- **Faustrecht der Prärie**, das Leben von Marshal Wyatt Earp und seinen Brüdern (1946)
- **Der Herrscher von Kansas**, Ein ehrgeiziger Bandenführer versucht mit Terror und List, Kansas zu einem unabhängigen Staat unter seiner Führung zu machen. (1959)
- **Das war der Wilde Westen**, Oscar-prämierter Film über den Vorstoß in den Westen am Beispiel einer Familie, deren Schicksal über mehrere Generationen erzählt wird (1962)
- **Flammender Stern,** über eine ethnisch gemischte Farmerfamilie in Texas und ihr Leben zwischen den Kulturen (1960)
- **Der Schatz im Silbersee,** ein spannendes Abenteuer mit Winnetou und Old Shatterhand
- **Der Weg nach Westen,** die Geschichte eines aufreibenden Siedler-Trecks (1967)
- **Das Wiegenlied vom Totschlag,** umfangreichere Schilderung vom Sand-Creek-Massaker, das Soldaten in einer Indianer-Siedlung verübten (1970)
- **Jeremiah Johnson,** ein ehemaliger Soldat, beschließt ein einsames Leben als Trapper zu führen und wird nach dem Tod der Familie zum gnadenlosen Rächer (1972)
- **Der Texaner,** erzählt die Geschichte des Farmers Josey Wales und seiner Reise nach Texas (1976)
- **Heaven's Gate**, in harten und realistischen Bildern beschreibt das Epos den historischen Weidekrieg zwischen amerikanischen Großfarmern und osteuropäischen Einwanderern (1980)
- **Pale Rider – Der namenlose Reiter,** eine Gruppe Goldschürfer wird von Handlangern eines Minenbesitzers überfallen, um sie zu vertreiben (1985)
- **Open Range – Weites Land,** melancholisches Wildwest-Drama um Freiheit und Abenteuer (2003)
- **Meuterei am Schlangenfluss**, Siedler geraten in Not, und ein ehemaliger Bandit versucht in ein normales Leben zurückzukehren. (1952)
- **Nackte Gewalt**, ein verschuldeter Farmer macht sich auf die Suche nach einem Mörder, um von dem Kopfgeld seine Farm zurückkaufen zu können (1953)
- **Über den Todespass**, auf dem Höhepunkt der Goldrausch eskaliert ein Konflikt zwischen Goldgräbern und Viehtreibern (1954)

Spielfilme – Verschiedenes

- **Taras Bulba,** Klassiker über den Kosakenoberst Taras Bulba, der an der Spitze des Heeres gegen die Polen kämpft (1962)
- **Im Reich des Kublai Khan,** im Jahr 1271 macht sich Marco Polo auf den Weg nach China, um dem mächtigen Kublai Khan die Friedensbotschaft des Papstes Gregor V. zu überbringen. (1964)
- **Conan, der Barbar,** die frühen Jahre des Barbaren Conan und wie er den sektenartigen Kult der Schlange bekämpft. (1982)
- **Die Rache des Fährtensuchers,** erzählt die Flucht des Samen Aigil und seinen Kampf gegen die Reiterhorden der Tschuden (1988)
- **Der 13. Krieger,** der arabische Gesandte Ahmed Ibn Fadlan zieht an der Seite von 12 Nordmännern aus, um den Angriff der bärenartigen Wendol auf ein Dorf abzuwehren. (1999)
- **Der Herr der Ringe:** Die Gefährten (2001), Die Zwei Türme (2002) und die Rückkehr des Königs (2003)
- **Attila – der Hunne:** Der verblassende Glanz Roms beflügelt einen Krieger, sein Volk an die Spitze der Welt zu führen (2002)
- **Wolfhound,** ein russischer Fantasyfilm (2007)
- **Der Mongole**: Bildgewaltiger Epos über das Leben des Mongolenführers. (2008)

Western-Serien

- **Westlich von Santa Fé**, ein Scharfschütze und Bürgerkriegsveteran, der alleine eine Ranch bewirtschaftet und sich um seinen Sohn kümmern muss, bekommt Probleme mit Banditen und Indianern (1958–1963)
- **Tausend Meilen Staub**, erzählt die Abenteuer von Viehtreibern, die sie auf ihrem Weg durch die US-amerikanischen Steppen erleben. (1959–1966)
- **High Chaparral**, ein rauer Viehzüchter muss sich zusammen mit seinem Bruder um seinen Sohn und seine von Viehdieben und Indianern bedrohten Rinderherden kümmern. (1967–1971)
- **Dr. Quinn – Ärztin aus Leidenschaft,** die Ärztin Dr. Quinn erhält eine Anstellung in der kleinen Bergstadt und nimmt den Kampf gegen Krankheiten, Vorurteile und Intoleranz auf (1993–1998)

● **Deadwood**, kurz nach der Schlacht am Little Big Horn kämpft ein Lager von Abenteurern und Goldsuchern um das Überleben. Harter und realistischer – großartiger – Western (2004–2006)

DSA-Publikationen

Abenteuer im Orkland

● **Der Zug durch das Nebelmoor** und **Die Sümpfe des Lebens (Solo)**, die Helden sollen einen Wagenzug nach Trallop führen bzw. das Geheimnis einer verfluchten Moorlandschaft ergründen (1985)

● **Die Orkland-Trilogie;** (bestehend aus den Einzelbänden **Im Spinnenwald, Der Purpurturm, Der Orkenhort**) lüftet Mysterien des Orklands, der Holberker, eines Grolmenvolkes und des Orkenhorts (1986/1987)

● **Im Zeichen der Kröte;** dämonische Machenschaften eines bösen Hexenzirkels im Rorwhed. (1988)

● **Das Donnersturmrennen**; ein turbulentes Wagenrennen um den Preis von Rondras 'Donnersturm', mit Station in Lowangen (1989)

● **Xeledons Rache**; Namenlose Ränke im Svelltland; Informationen zu Tiefhusen, seinem Hesindetempel, dem Halbgott Xeledon und einem Grolmenvolk. (1990)

● **Abenteuer im Orkland** (bestehend aus **Tal der tausend Blumen, Im Dienste des Brazoragh** (Solo) **und Fuchsspur**), die Verteidigung einer menschlichen Siedlung gegen die Orks; als Ork im Namen des Stiergottes unterwegs; von Orks gehetzt, von Tiefhusen nach Phexcaer (1991)

● **Das Jahr des Greifen I/II** (1994); Verteidigung und Befreiung des von Orks belagerten Greifenfurt im letzten Orkensturm (1993/1994)

● **In Liskas Fängen**; Gerüchte über einen Goldschatz führen die Helden in den Norden (1995)

● **Mutterliebe**; beginnt in Gashok und führt auf die Spur eines Fluches (1998)

● **Das Levthansband**; die Suche nach einem gestohlenen Artefakt der Rahja-Kirche zu Tiefhusen (1999)

● **Phileasson-Saga**; eine Wettfahrt, die nach Enqui und bis ins Vorgebirge der Blutzinnen führt und den Verbleib eines Elfenkönigs klärt (1999)

● **Das vergessene Volk;** Spuren der Orkgeschichte und Einblicke in die Pläne des Aikar Brazoragh (2002)

● **Auge um Auge;** (aus dem Sammelband **Skaldensänge**). Eine Orksippe droht, ein Menschendorf anzugreifen, die Helden vermitteln (2005)

● **Das Erbe des Aikar;** (aus dem Sammelband **Steinzeichen**) zu den Hinterlassenschaften der Orks (2007)

● **Der Herr der Ranzen**; (aus dem Sammelband **Sphärenkräfte**) eine geheimnisvolle Sumpfranzenplage bedroht Gashok (2008)

● **Blut auf uraltem Stein** (aus der Abenteuer-Anthologie zum Goldenen Becher 2008), führt die Helden in den Finsterkamm (2008)

● **Zahltag**; (aus der Abenteuer-Anthologie zum Goldenen Becher 2008), die Helden sollen Tributzahlungen an die Orks überwachen (2008)

● **Orkengold**; Anthologie zur vorliegenden Spielhilfe, Sammelband mit Szenarien im Orkland und/oder dem Svellttal (2008)

Romane im Orkland

● Pamela Rumpel: **Mond über Phexcaer**, Band mit Kurzgeschichten, u.a. in Phexcaer (1991)

● Gun-Britt Tödter: **Das letzte Lied**, spielt im nördlichen Svelltland und schildert den Orkensturm und den Verrat der Zwerge von Tjolmar und die Vorgänge in der Zwergenmine Umrazim (1998)

● Barbara Büchner: **Blutopfer,** eine Prophezeiung führt ins finstere Orkland, wo das Geheimnis der Nachtwandler lüftet werden und der Kampf gegen ein dämonisches Ogerweib wartet (1999)

● Linda Budinger: **Der Geisterwolf**, die Suche nach einem verschollenem Stamm führt zu einem Ork-Schamanen (1999)

● **Gassengeschichten**; Band mit Kurzgeschichten, u.a. auch im Svelltland (2000)

● Bernhard Hennen, Wolfgang Hohlbein: **Das Jahr des Greifen**, Orks belagern Greifenfurt, in dem ein Erzvampir erwacht (2001)

● **Armalion**: **Kompanie der Verdammten**, die Orks rüsten zum Krieg auf die Menschenlande (2001)

● Thomas Finn: **Das Greifenopfer,** führt den Leser ins Orkland, wo ein Phex-Geweihter, eine Halbelfe und ein Troll namenlose Ränke verhindern müssen und erleben, wie die Götterwaffe 'Brazoraghs Beender' auf Dere zurückkehrt (2002)

● Alexander Huiskes: **Der geheime Pfad**, auf der Suche nach einem Mörder wandelt ein Junge auf dem geheimen Pfad in Greifenfurt und Finsterkamm (2002)

● Daniela Knor: **Roter Fluss,** schildert die Erlebnisse des ausgestoßenen Hjalgar und den Orkenstrum auf Myrburg (Phexcaer) im Jahr 597 BF (2004)

● Marcus Tillmans: **Todgeweiht,** eine bunte Schar Abenteurer erlebt den Orkangriff auf ein Noioniten-Kloster im Finsterkamm (2005)

● **Dietmar Preuß: Hohenhag**; zwei Halbwüchsige entfliehen der Sklaverei durch die Orks und halten blutige Rache im Grenzgebiet zu Andergast (2007)

● Michelle Schwefel: **Answin von Rabenmund: Treue**; Kaiser Answins Zeit im Svelltland und sein Vertrag mit Mardugh Orkan (2008)

Weitere DSA-Produkte mit Handlungsschauplatz im Orkland

● **Die Orkland-Trilogie** [bestehend aus: **Die Schicksalsklinge, Sternenschweif, Schatten über Riva**], PC-Spiel im und ums Orkland

● **Armalion: Der Orkensturm,** Quellen- und Szenarioband, Kampf um Rondra-Tempel, Überblick über den Orkensturm, Militärlisten (1999)

● **Aventurisches Archiv II;** behandelt in gesammelten Artikeln den Orkensturm (2001)

● **Sumpf des Verderbens**; ein Handy-Abenteuer auf Basis des Soloabenteuers (2003)

Anhänge: Geschichtskarten der Regionen

Erstbesiedlung des Svellttals

und umliegender Gebiete
während der Priesterkaiserzeit

frühe Expeditionen
der Thorwaler

Hjalmeford
608-154 v.BF

Riva
432 BF

Enqui

Tjolmar
517 v.BF

Roremund (bis 595 BF)

Tiefhusen
645 BF

Gashok
612 BF

Svelltal

ORKLAND

Myrburg
308 BF

Besiedlung des Bodirtals
ab 298 BF

Lowangen
450/532 BF

Mittelreichische Siedler
zur Priesterkaiserzeit

Greifenfurt
135 v.BF

Index

Bitte beachten Sie: Bei Seitenzahlen, die mit einem 'M' versehen sind, handelt es sich um Einträge aus den Mysteria et Arcana. Wenn Sie die betreffende Region noch als Spieler erleben wollen, sollten Sie davon absehen, diese Meisterinformationen ohne vorherige Absprache mit Ihrem Spielleiter nachzulesen.

A

Aboralm 77, 96, 108, 146, M168
Aborlom 78
Achaz (siehe Azhlazah)
Ackerteiler 119
Adawadt 141–142
Admiral Sanin 9
Adroch 146
Affenmenschen 23, 46, 48–50, 58, 88, 129, 137, 143, 148, M166
Aghira Tochter der Hescha 146
Ai'Maruchk 7, 95, 101, **104**, M175
Aikar Brazoragh (historisch) 7–10, 14, 22, 105, 115
Aikar Brazoragh (Person) 6, **14–21**, 22, 23, 33–36, 38-39, 43, 46, 48, 54, 56, 89, 100–105, 107–108, 112–115, 120, 126–128, 131, 134–136, 141, 147, 149–152, 154, M165–168, M**172–173**, M178–179
Aikar Takhairrach 6, 22, M167, M173
Akademie der Verformungen 58, 65–66, 69, 116, 163
Al'Hani 9
Alarich 73
Alberik Sohn des Arthag 8, 146
Aldare Firdayon M182
Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach 20
Alimee 74, **161**
Altkinder (siehe Grolme)
Altsvelltsümpfe 60–62
Alvinia 54–56
An Tana **155–156**
Andergast 8–11, 14–16, 19, 24, 27, 29, 50–51, 65, 67, 71–72, 89, 100, 138, 152, M173
Angarai 40, 56, 104, 111, 175
Angrik Sohn des Angrasch 78, M169
Angrolmûr 128
Angrosch 8, 52, 58, 71, 77, 79, 129, 146–147, 153, M169, M170, M175
Angroschim (Tjolmar) 51–52, 66, 68, 71-72, 77–79, 96, 111, 125, 129, 132, 146–148, M152–153, M169, M171, M181–182
Angrowasch 103, M175
Answell 58, 61, 72–73
Answhed 12, 61
Arbach 45, 55, 62, 99–100, 102, 114, 126, 149
Ardorag 8, 146,
Aressia 74, **161**
Arglescha Tochter der Angrarda 66
Argrazuch 14, 22
Arkandor 16, 125
Arkanum 84, 131
Arsingen 13, 15, 51, **52**, 72
Arvil Asroth 163, M184
Arzuch **140**, 141
Aschepelz 20, 89, 112, 114, 151, **154**, M173, M175
Assai 14, 108, 149, 155
Assai Riak Burchai 10, 14, 151, M180
Atam-See 58
Atrrazan Ogerschelle 21, **152**, M173
Auelfen 64, 148
Augen Ranaghs 152
Augen v. Khezzara 21, 33, 38, 89, 100, 150, 173
Aurartan 127
Azhlazah **122–125**, 156, M166–167
Azl Azzl 122, **156**
Azzchabragh 101, 104
Azzek Ziraitach 33, 38, 97, 149, **150**, 173
Azzek-u-gorromp (der Orkmensch) 157, **158**

B

Babtilda 52–53
Bagelak 141
Bären-Benja 58, 117, **158**
Beilunker Feilscher 128, 132
Belforan der Sanftmütige 127
Belkariten M180
Bergkristall 29, 166, M183
Blautann 101, 104
Bleichghule 146–147
Blutbrunnen von Khezzara 38, M180
Blutzinnen 6, 12, 15,18–19, 22–24, 31, 39, **42–43**, 45, 58, 61–62, 84, 86, 96, 99, 108, 116, 119, 138, 148, 151, M167, M177
Bluug 53, 146
Bodar II 14
Bodir 23–33, 40, 58, 91, 96–97, 110–112, 123, 125, 138, 143, 145, 1550150–156, 167–168, M173, M183–184
Bodironien 11, 24–25
Bodirsford 12
Bodirstieg 11, 23–24, 26, 29, 59,
Bodirsümpfe 24, 31, **33**, 112, 156, M184
Bodon 12, 23, 33, 59–60
Bonderik 21, 52, 131, 148, M181
Bovelos 136
Brack 38, 58, 61, 63, 118
Bradratork 14
Brandoval **11**, **M179**
Brannowan IX. 43–45
Brass'aragh 115, M174
Brassach M174
Braziraku M174
Brazoraghs Axt 19, 22–23, 47, 101, 105, 149
Brazoraghs Beender (Waffe) 19, 22–23, 47, 101, 105, 149
Brazoraghs Fluch 34, 38, 103, 105, **M180**
Brazoraghs Helm 101, 105
Brazoraghs Kämpen 102
Brinask 63, 148
Brinasker Marschen 11, 24, 53, 58, 60–61, **63–64**, 77, 107, 113, 125, M144
Bringimox 58, 116, **158**
Brthona 104, M175
Brukkah 101
Buchenbach 72
Buirzum 141, **M171**
Bund des Wahren Glauben 44
Burosch Orkenzehe 10
Burrkuzk 21, 72, **113–114**, 120, 153
Byakka 99

C

Chalastris 12, 167
Chalwen 141–142
Chregg Tairakhi 103
Chruag Maruchk 103
Cirraku M168, M174
Corumbra 128, 132
Crurdrak Blutzahn 102
Cupritan 56, 83–84

D

Dai Kersham 62
Daimon (Gott) 46–48, 133–134, 157, M**170–171**
Dairuchsee 23, 43
Darialya 9
Delia Natjal 24–25, 27, 29, **162**
Dimiona Anjuhal 66, 68, 72
Dirimethos der Reiche 13
Doctora Hierosebia (s. Hierosebia Pantalogereon)
Donnerarm 141
Donnerbach 8, 18–20, 42, 54, 56, 59, 67, 71, 113, 152, 164, M173–174
Donnerhaupt (siehe Orkfresser)
Donnerzacken 40, 138, 142, M177
Dornwasser 53, 63, 148
Drabador 125
Drachenfeuereisen (siehe Pyrit)
Drachenlibellen 33
Dragendot, Melcher M174
Dragsjelme 12
Drasdech 36–37, 41, 43, 45, 92, 95, 103, 105, 126
Drei Klageweiber M176
Dritte Dämonenschlacht 18, 22, 128, 154
Drogon Sohn des Duin 27, M184
Drughash 21–22, 51, 66, 113–**114**, 152–153, M181
Druup 55, 146
Dualisten 58–59, 61, 63–64, 80–82, 119, 121, M185
Durian Gashok 58, 80, 119

E

Ea'Myr M182–183
Efrun 104, M175
Einhörner 8, 65, 92, 100, 136
Einhorngras 8, 53, 61, **64**, 148
Einsiedlersee 12, 15, 23, 25, 28, 30, 43, M165, M167
Eiszinnen 18, 65, 72, 89, 102, 104, 114, 154, M173
Ektor Gremob 24–25, 27, **162**, M183–184
Elayoë Tausendschön 71, 160
Elementarzitadelle M183
Elfenkönig 11, M170, M177
Elfte Schwadron 162
Endlose Nacht des blutenden Mondes **7**, 22
Enqui 11, 13, 15, 19–20, 53, 60–61, 63–65, 67–68, 116, 118, 125, 173, M176, M181
Eolan Süstermund 66
Erdog Hardan 167, M176–177
Erdsänger 148
Ergoch 41, 92, **94–95**, **98**
Erste Dämonenschlacht 10
Erster Orkensturm **10**, 22, 115
Erster Zug der Oger 9
Erzer Rodek 46
Feidewald 115

F

Feilscher (siehe Grolme)
Feldir 23, 29–31, 33, 145
Felsenorakel (v. Einsiedlersee) 12, M**165**, M167
Felsknacker 141
Fenvarien M177
Fest der Schneeschmelze 15
Feste Greyfensteyn **51**
Feuerfliegen (siehe Drachenlibellen)
Finsterer Svellt 58
Finstergrolme 131
Finsterkamm 9, 11–12, 16–17, 21, **50–52**, 58, 60, 64–65, 68, 72, 89, 96, 111–112, 114–116, 119, 126, 128, 131, 136, 138, 146, 148, 151–152, 154, 158, M167, 173, M181
Finsterkammzwerge 119, 148
Finsterkopp 52
Finsterkoppbinge **52**, 58
Finstermark 16–17, 115, M175
Finsternanger 72
Finsterzwerge 21–22, 52, 66, 72, 148, M181
Firdayon, Aldare M182
Firnwald-wo-Knochen-wachsen 8
Firungald 65, 72
Firuns Atem 24, 31, 64
Firunswall 8, 22–24, 38–**40**, 42, 52, 58, 63, 77–79, 86, 92, 96, 107–108, 116, 119, 126, 141–144, 146, M177
Fleischhauerin 141
Fleischreißer (siehe Xarflesh)
Fran-Horas 10, 177
Freiheit (Stadt) 12, 46, 170
Freischar Saljeth 16
Friedland 18, 61–**62**
Friemo 160
Frunu M175
Fuchsauge M182
Fuhrmann, Hendor 66

G

G'Noskpel 23, 49, 128–129, 131, 156,
G'Rolmur 50, 128, 130,
Gajka 9
Gamba 16
Gandla Tochter der Gorscha 13, 23, 156
Gandresch 77, M182
Garafan 16, 18, 126–127
Garai-Dasdrech 108
Garbalon 51, 148, M181,
Garde des Roten Mondes 34–35, 38–39, 100, 102, 149, 152, 155, M173
Garhelt Rorlifsdotter-Jandasdotter 13
Garrg 141
Garvash 19, 54–56, 83, 113, 153
Garvash Mardugh 54–55
Garyakar **32**
Garzlokh 14–15, 22, 150
Gashok 13, 15, 57–61, **80**, 118–119, 121, 148, M179
Gashoker Forst 64, 148
Gashoker Steppe 64
Geflügelte Löwen **127**
Geldrasch Sarkai 110, 154
Gerion, Hagen 65, 71, 83, **164**
Gh'Orrgelmur 23, 45, 48, **50**, 130–131, 156
Gharrachai 18–19, 115, 154
Gharyak 98, 111, 136
Gharyakach 43, 45, 104, 152
Ghorinchai 10–11, 115
Ghurkch 104, M175
Gilevala 126
Gilhan, Karnilia **164**
Girikh 108
Girkra 145
Girrzach Zerdag 107
Gjalska 125
Gjalsker Tor 24, 31
Gjalskerland 24, 63, 138, 146, 173
Glantuban 23, 40, 104, 141–**144**
Glanzkies 96
Glasspinnen 46
Glorana 13, 53, 55, 119, 158
Glücks-Tag (siehe Jirtans-Tag)
Gobert Boronward 63–64
Goblins 7–10, 22–23, 32–33, 40–41, 52, 58, 94, 96, 100, **125**, 131, 141–144, 146, 160, M175, M177, M179
Goldauge (Artefakt) 8, **16**, **78**, 146, 153, **M169**
Goldrausch **81**, 82, 88
Golf von Riva 7, 11, 22, 53, 58, 63, 77
Gorbanor 141
Gorlochai 116
Gorlogh Khamram 116
Goro 141
Gott ohne Namen (siehe Namenloser)
Grakvach 20
Grashok Dunkelhand **151**
Grassodenerz 41
Grauer der Götter 78
Grauer Vogt (siehe Jirtan Orbas)
Gravachai 54, 56, 64, 78, 82, 108, **113**, 120, 153
Gravesh 33, 38, 41–43, 54–56, 90, 92, 96, 98, 100–101, **103**, 104–105, 108, 111, 113, 126, 146, 153–155, **175**
Graveshs Hammer 21, 103, 105
Graveshs Kette 16, 21, 54, 83, 103, 105, 153, M169
Graveshs Schild 103
Graveshzarak (Blutzinnen) 24, 42
Grawosch 103, 175
Greife 8, 11, 18–19, 33, 92, 100, **126–128**, 144, M166
Greifenfurt 9–11, 16–20, 22, 51–52, 62, 65–67, 72, 102, 104, 106, 115, 118, 138, 160, 164, M175, M185
Greifengras 13, 18–19, 22–23, 31, **32–33**, 104, 107, 126–128, 144, 157, **M166**
Greifenkönig 16, 18
Greifenstein 18
Greifin (die) (siehe von Wertlingen, Irmenella)
Grimmen 52
Grimmsvell 53
Grimring (siehe Schicksalsklinge)
Grishik 45, 47, 56, 90, **92**, 94, 96, 151, 155
Groenvelden 23–24, 29–31, 59, 125, **M184**
Grolme 13, 23, 41, 45, **48–49**, 58, 74, 83, 88, 108, 119, 124–126, **128–132**, 135, 143, 147, 156, M166
Grook 42, 146
Große Öde 58, 61, **64**
Große Olochtai 23, 30, **39**, 136, M165
Großer Marsch 14–15, 18, 107, 110, 149, 173
Großes Jahr 7, 20, 103, 149
Grottengrolme 132
Grozol Hark 116
Gruschar Knochenfresser 8
Gruufhai 99, 114
Gruuzash 104–105, 112, 154
Gubbruz 140
Güldener (Gott) 24, 27, 29, 162–163, M180
Gulek 133, M176
Gumbalad 141
Gurd 141
Gurukh Goldzahn 113, **152**
Gut Handerthal 59, 62
Gut Stutenbruch 65

H

H'Ranga 122–125, 156
Hag Svallwanger **158**
Hagen Gerion 65, 71, 83, **164**
Haimamud (Person) 27, M184
Halle der Macht 58, 65–66, 70, 116, 164
Halmar-Antilopen 31, 91–92
Hangrahesh 103, M175
Haqoum 129
Harkhash Drugh 21–22, 66, 114
Harordak 34, 41, 43, 48, 92–97, 105, 154, M168
Harpyien 51–52, 85, M177
Harrguhlach 104
Harrkuroch 125
Hartomadosch 23, 46, 147
Heilige Rebstöcke 58
Heimliche Pforte **M177**
Heldar von Arpitz 15
Helioran mit dem flammenden Fell 127
Herdan Pratos 16
Herr allen Gewürms 125
Herr der Drei Welten 18
Hesindelburg 17, 115
Hexenzirkel (Grauer Wald) 158
Hexenzirkel (Rorwhed) 22, 55–56, 58
Hierosebia Pantalogereon **159**
Hilberian Grimm von Greifenstein 18
Hilberian Praiofold III. 18, 127
Hilberian vom Großen Fluss 18
Hillhaus 60
Hiltorp 52
Hilvalla **61**, 84, 161
Hilval-Orks (siehe Marrykai)
Hilvalskopf 15, 23, 42, 45, 108, 112, 136, 138
Hilval-Straße 23
Himmelsbrand 125, 144
Himmelsfeuer 20, 125
Himmelsflamme 33, 48, 50, 125

Himmelsfünkchen 33, 125
Hjaldinger 9, 77, 79, 91, M182
Hjaldorberge 23, 29, 110
Hjafka 12
Hjalmeford 10–11, 22
Hochelfen 6, 8–9, 22, 141–142, 177
Höhlenoger 46, 131, 136, **138**
Holberker 12, 19, 23, **46–48**, 107, **133–136**, 157, **M170**, **M176**
Honarald, Cella 66–67
Horndrache 125
Hornturm 22–23, 43, 149, **M167–168**, 172–173
Hranngar 112, 125
Hrennon Brazkir 20
Hügellinge 136–138
Hurgarka Brazoraghi 101
Hüter, die 33, 36, 155
Hüterin der Schwelle M177
Hyarrik 108
Hyggelik 13–15, 22

I

Idol der vielen Hände 25
Ifirn 24, 27, 77, 79, 121, M165
Ileana von Jergan 107
Illaristen 119
Illuminum 56, 84
Ingerimm 44, 52, 54, 65, 71, 77, 79, 83, 96, 111, 153, M169, M175, M182,
Inkra 104, M175
Ishyatralin 141–142
Iszzarrak 145

J

Jahr des Tairach (siehe Großes Jahr)
Jakartai 161
Javanka 159
Jharra M166
Jhobolruk 161
Jirtan Orbas 13–15, 23–25, 29, M183–184
Jirtans Tag (Feiertag) 23–25
Jobst Steinbrücker 106, 116, **159**
Joraani 40, 63, M176
Jukuk 11
Jurga Trondesdottir 19

K

Kaauvilgras 63
Kairanrohr 25, 30
Kaiser-Perval-Akademie (s. Halle der Macht)
Kaiser-Raul-Brücke (Phexcaer) 26, 29, M183
Kantala 58, 148
Kardralup 47–48
Karfunkel 84, M167
Karmakorthäon M172
Karmesin 10, 91
Karmorragh 104, M174
Karmoth M174
Karmilia Gillian **164**–165
Karrkarach (siehe Orkschädelsteppe)
Kasharraikach 37, 103, 105, 151
Katargai 43, 45
Kergai 108
Kerschoi Shargok 89, 149, **150**, M173
Keschuwai 115, 151
Kessel der nahrhaften Gärung 37, 103, 105, 151
KGIA 17, 38, 162, M180
Khargash 154
Kharkush 23–24, 31, 38, **41**, 89, 96, 104, 108, 146
Kharrtak 102, 104, 115, 154
Khazarrach 7, 23, **30–33**, 40, 43, 98, 100
Khez 34, 36
Khezzara 14–16, 18–23, 31, **33–39**, 41–42, 51–52, 66, 72, 89, 91, 94, 96, 100–102, 104–105, 108, 111, 113–114, 135–136, 149–154, **155**, 161, M167, M172–174, **M179–180**
Khochrai 168
Khurkach 10, 16, 21, 33–36, 40–41, 43, 45, 54–56, 61, 73, 80, 92, 94, 97–100, 113, 135, 154–155
Khurkachi Brazoraghi 19, 102
Kinder Aboralms 8, 78, M169, M182
Klopfer Breitschwanz 58, 62
Klubukh 104, 125
Knopphold 19
Kolenbrander (Kontor) 65, 68
Komorish 108
Königin der Silberwölfe (siehe Larka)
Könik des Nortreiches 10
Korogai 12, 14–16, 18, 20, 24, 36, 38, 40–43, 45, 54, 78, 80, 91–92, 94, 96, 98, 100–103, 107, **108**, 113, 115, 119, 125, 146–147, 149, 168, M171, M175, M177, M180
Kraftlinie 136, M167, M171
Krinak (Sippe) 46, 133–134, M176
Krinak, Rana 46–48, 133, **157**, M170
Krurkatunga 19, 98
Kunkarar 154
Kupfermond 89, 115, 120, **151**, 155
Kurrzug 10, 22, 145
Kutilakitaka 145
Kvill 10–11, 16, 22, 58, 62, 64
Kyrjaka 13

L

Lana Falbun 28–29, 163
Lar'Lovreen 13
Largresh 10, 19, 102, 105
Larka 13, 58, **159**, M178
Lauf der Diebe 25
Lebensborn **M176**
Lelia 161
Lemiran 141
Leonir M174
Levthansband 73, 75, 159, 161, 163, **M182**
Lialinsturm 51
Lialinsweg 51, 114
Lieska-Lie 53, 148
Lindwurmkönig 125
Lindwurmrücken (siehe Ogerzähne)
Lolgrolmosch 128
Lonart der Marder **162**
Lorgolosch 132
Lorsol 8
Lowangen 10–16, 20–22, 51–52, 58–62, **65–74**, 77, 99, 102, 113–114, 116, 118, 121, 126, 152, 155, 157–161, **163–165**, M167, **M180**, M185
Lowanger Dokument 13, 118
Lowanger Lanze (Zeitung) 65
Lowanger Meile 68
Lowanger Svellt 51, 58, 60, 126, M181
Lungai Mamla Svaiilasa 126
Lutia Dunkelfarn 29, 163
Lysmina Berian 12, 24, 143

M

M'Darr 124, 156, M167
M'darrsla 122, **156**
M'Okool 24, 31, 33, 111
Mada 83, 156, 161, M167, M168, M170, M172, M178, M182
Madamant 83, M170, M178, M182–M183
Magierkriege 12, 115, 119, 126
Magistrat (Lowangen) 58, 65–68
Magistrat (Phexcaer) 24–25, 27, 29, 163
Mailam Rekdai 104, 126, 144, M175
Mamrekh 104, M175
Mandavar 154
Mandlaril 8
Männertod 137, 142–143
Marakyach 37, 136
Marboblei (siehe Arkanium)
Marcian 17
Mardugh Orkhan 15–18, 20–22, 53–55, 58, 62, 73–74, 77–79, 83, 89, 105, **153**, M169, M175
Margosch 38, 155
Markt und Spiele (Feiertag) 58, 65–68
Marrykai 78, **113**, 120, 152
Maruchk 7, 100
Maruk-Methai 8
Matscha M178
Matschagrol Blutsch 6, 43, M167, **M177**
Meister der Drei Welten (siehe Uigar Kai)
Melissa von Pyrnia M175
Melwyn 21, 83
Messergrassteppe 18, 51–52, 72, M177
Meteorcisen 84, M178
Milzenis 141–142
Minotaur 8, 20, 23, 33, 37, 46, 122, 134, **135–136**, M168
Miona II. 73
Mirielsee 72
Miron von Baliho 10
Mishkara 43, 45
Missionierung 44
Mochthrovak 6–7, 18, 98, 100, M172
Mokolash 15, 19, 21, 25, 33, 38, 63, 91, 104, **111–112**, 120, 123–125, 152, M167, M175, M184
Mondkalender 7, 18, 22, **102**
Mondsilber 41, 84, 96
Mondspeer (siehe Hornturm)
Mondtruhe **M179**
Moosgrund 20, 104
Morak Mardugh 21, 53–54, 58, 73, 113, **153**
Morgendorn 62, 89
Morghai **12**, M165, M177
Morghulai M177
Morgwyn von Westak-Tiefhusen 73, 157, M177
Moschusbock 119
Murak-Horas 11, 115
Murgashai 107
Muunasee 53, 63
Myr 11, 23–24, M182–183
Myranor 84, 128, M182
Myrburg 11–13, 22–25, 50, 142–143, 160, M182–184

N

Nacht des Roten Mondes 23, 98, 102–103
Nachtwandler 23, 40, 73, **M177**
Nadhbragh 14
Nahema 4, 13, 19, 46–48, 133, M170
Namenloser 9, 12, 16, 23, 46, 48, 53, 58, 66, 79, 100, 103, 119, 133, 141, 144, 153, 157, 160, 163, M170, M177, M182–183
Nargazz Blutfaust 10–11, 14, 20, 22, 89, 100, 104, 115, 151, M175, M180
Nebelzinnen 21, 138, 145, M171
Neulowangen 52, 58–61, 116, 119, 158, **M185**
Neunfinger 23, 104, 125, 141–144
Nivesen 6, 9, 11, 50, 53, 63–65, 85, 88, 116–117, 148, 159, 165, M171, M177
Noralec Praiowar I 11
Noraleth vom Schwarzen Pfuhl 43, 45
Norbarden 9, 52, 61, 85, 88, 117, 148, M176
Nordfalk, Ardariel M175
Norhus 60, **61**
Norpel 129, **156**
Nunnur 9
Nuran Kaeeli 63
Nuran Rorwhed 53, 63

O

Ochazzai 158
Ödenmoor 8, 22, 61–62
ODL (siehe Graue Stäbe)
Oger 8–9, 22, 31, 33–34, 40, 42, 46, 48, 50, 94, 111–112, 135, **136–141**, 142, 144, M167–168, M171
Ogerbusch 136, 138, 141, M171
Ogerkreuz (Keule) 141, M171
Ogerkreuz (Sternbild) 140, M171
Ogeron 136, 138, 140, M172
Ogerschlacht 137–138
Ogerzähne 13, 23, 31, **45**, 48, 108, 125, 131, 136, 138, 140, 142, 144, 147–148, M**166**
Ohort 12, 19, 23, 45, **46–48**, 107, 133–135, 157, M170–171, M176
Oko Krinak 12
Okwach (Berg) 24, 42
Okwach (Kaste) 20, 34, 36, 47, 54–56, 92–95, 100, 105, 108, 150, 152, 155
Oloarkh 97–98, 139, 146
Olochtai 14, 22–24, 29–30, 32, 38, **39–40**, 54–56, 104, **111**, 113, 143
Olog Orchai 16
Ologhaijan 98
Olruk (Kaiser) 10, 22
Olruk Hammerklang 154
Omokhan 108
Orba 13–15, 23–25, 29, 141, 143, M183–184
Orcheggz 158
Orden zur Wahrung 16
Ordensburg der Grauen Stäbe (Lowangen) 65, 71–72
Orezzar 155
Orianhash 98, 107
Orichai 36, 44, 62, 72, 90, 104, **107**, 113, 154, M167, M175
Orkenfenn 11, M179
Orkenhort 9, 13, 23, 46, 48, 131, M166, **M170**, M183
Orkenspalter (siehe Schicksalsklinge)
Orkensturm, Erster 10, 22, 115
Orkensturm, Zweiter 12, 22, M169
Orkfresser 12, 22–25, 141–143
Orkisch 98
Orkische Namen 98
Ork-Kalender (siehe Mondkalender)
Orklandgrolme 50, 128, **131**
Orklandponys 99
Orkschädelsteppe 9, 11–14, 23–26, 29, 31, 40, 44, 107, 110, 112, 120, 143, M165
Orkval 43, 61
Orkzwinger-Legion 16
Orokar (Firunswall) 24, 40
Orrakgurr (Firunswall) 24, 40
Orrakhar 23–24, 31, 42–43, 89, 108
Orungan 127
Orvai Kurim 126
Orvazz 10
Oswin (der Alchimist) 145, **157**
Oswyn Puschinske 21, 66, 70, 83, 116, 151, **164**, M178

P

Pakatai 49, 130
Pakoor 43, 46–48, 107–108
Pakt von Saljeth **10**, 22
Paraxai 128, 131
Parkauki 58, **63–64**
Paschok 122
Patardorr der Feuerscher 89, **152**
Peraine 11, 16, 24, 27, 41, 43–45, 53, 65, 71, 107, 121, M175, M179
Perdia Lindengrün 11
Perval 70, 164
Pforte von Khezzara 42
Phedron Uluragh M168
Phex 14, 24–28, 37, 48, 65–66, 68–69, 73, 75, 77, 80, 83, 116, 121, 129, 157, 162–165, M170, M172, M178–180, M183–184
Phexcaer 11, **13–15**, 21–23, **24–29**, 30, 33, 50, 59, 91, 99, 108, 110, 116, 123, 143, 150, 155, 162–164, M165, M170, M173, **M182–184**
Phexcaerer Becken 30, 110
Phrygatos 135–136
Platin (siehe Mondsilber)
Ppyrr 122, 124
Praghka Graupelz 116
Praios-Orakel 126
Prakmak 128
Primärliturgie 149, M172–173
Prophezeiung von Ukhorr 149, M173
Purpurturm 13, 48–50, 127, 131
Puschinske, Oswyn 21, 66, 70, 83, 116, 151, **164**, M178
Pyramide des Cirraku M168, M174
Pyrdacor 7, 9, 22, 31, 51, 78, 122, 141, M166, M169–170
Pyrit 51

Q

Qvalhus 13–14, 61

R

Rabangen 13, **62**
Radker, Odelinde 73, 116
Rahjafessel (siehe Levthansband)
Raidri Conchobair 140, M179
Rakyach Brazoraghi (siehe Minotaur)
Ramoxosch III 11
Ramuchai 115, M174,
Rana Krinak 46–48, 133, **157**, M170
Ranagh 38, 104, 111–112, 124–125, 152, M175
Ras'Ragh 9, M174
Ras-ar-Ragh 9, M174
Rashuga M174
Rastan von Eslamsgrund 16
Raszech 37, 151, 155
Rateral Sanin XII. 17
Regengrolme 132
Reichsend 19, 52
Reichsweg 17
Reifriesen 141–142, 144
Reno I. 116, **160**
Renos Wilder Haufen 62, **160**
Rerogh Draash 12
Rhodenstein 16, 19–20, 39, 154
Rhushuk Geisterklaue 154
Riesen 6, 8, 12, 21–25, 31–33, 36, 88, 104, 122, 125, **141–145**, 157, M167–168, M178
Riesengrab 142
Riesenlindwurm 33, 48, 50, 97, 125, 144
Riesinsel 26
Riganna M182
Rik Tarlanen 58, 116
Rikai 23, 33–34, 37–38, 4445, 58, 92, 98, 101, **103–105**, 111, 115, 126, 130, 151, 155, M174
Riul'Sari 18, 115, 154
Riva Salmfang 74, **165**
Riyachart 34, 91
Rodek (Sippe) 46, 133, 134, M176
Rokuntur 136
Rolande von Kuslik 127
Ror (Fluss) 53–54, 73, 75, 113
Roremund 12–13, 73, 75, 77, M182
Rorwhed 8, 13, 15, 21–22, **52**–58, 61, 63–64, 73–74, 78, 81–83, 111, 113, 116–117, 125, 146, 148, 153, 159, M178
Rorwhed-Orks (siehe Gravachai)
Rote Stern von Weiden 19
Rote Zwerge 13, 23, 45–46, 48, 50, 131, 146, **147**, 156, M169–170
Rrul'ghargop 18
Ruazash 116
Ruokol 148

S

Sadrak Whassoi 15–22, 89, 99–100, 115, 152, 155, 159, M173
Sala Mandra 8, 22, M167
Salamanderstein 8, 59, 64, 116, 138, 146, M167, M173
Salamanderstein (Artefakt) 16, 43, 52
Saljeth 9–11, 16, 22, 52, 102, 104, 115, M175
Salmfang, Riva 74, **165**
Satinavs Auge 12–13, 19, M166
Saz'Nagorel 145
Schattenkammer M183
Schicksalsklinge 13–14, M172, M174
Schild des Gravesh 21, 105
Schlacht am Nebelstein 16
Schlacht auf den Blutfeldern 115
Schlacht auf den Silkwiesen 17, 22, 115, M180
Schlacht bei Ferdok 12, 112
Schlacht bei Wehrheim 10, 22
Schlacht des Mondfeuers 8
Schlacht im Greifengras 19, 22
Schlacht in der Olochtai 14, 22
Schlacht um Donnerbach 20
Schlacht von Hammer und Amboss 19
Schlacht von Orkenwall 17
Schlacht von Saljeth 11, 115
Schlubgurrz 140
Schneelaurer 65, 90, 114
Schnitter **11**
Schukschum Turge M170
Schurachai 104, 107, **114–115**, 154, M167, M174–175
Schwarzer Marschall (siehe Sadrak Whassoi)
Schwarzer Morgendorn 62
Schwarzer Stab 18, 105, 154, M173
Schwarzer Stier 20, 34, 101, 108, 154, M174, M180
Schwarzes Auge (Einsiedlersee) M165
Schwarzes Auge (Ohort) (siehe Satinavs Auge)
Schwarzfeen 62
Schwarzkuppen 52, 61
Schwarzoger 136, **138**, 140–141
Schwert der Schwerter 39, M174–175
Scraan 11, 127
Serach 9
Shabanas, Yantur 27, 155, 163
Shadur Orrn 73–75, 77
Shan'r'trak 145
Sharkhush Morchai 18, 154
Sharnazbarr 152
Sharraz Eisauge 21, 25, 33, 89, 99, **149**, M173
Sharraz Garthai 16–17
Sharraz Sichelklaue 7, 101
Shay'ay Mada M182
Shin-Xirirt 8
Sholocham Breitschwert 54
Shurak Gelbzahn 113, 152
Siburash 14, 18, 107
Sichelgrolme 128, 131
Silberkrone (Berg) 13, 52–53, 58, 159, M178
Silberwölfe 13, 52, 58, 148, 159, M178
Simia 8, 22, 141
Smaragdspinnen 6, 33, **145**, 155
Sorrish 108
Spinnenkönigin 43
Spinnenwald 33, 145, 155
Stadt der Schlangen 23, 122–123, M166
Steineichenwald 15, 23–24, 27, 29, 31, **50–51**, 103–104, 110, 115, 125, 136, 138, M171, M183
Steinseelen M178
Steppenelfen 53, 65, 148
Sternengold 53, 56–58, 79, 81–84, 96, 119, 160, M178, M181
Sternennachtfest (Feiertag) 65
Sternenregen 8, **20–22**, 27–29, 34, 54, 56–58, 63–67, 75, 78, 80–84, 90, 96, 103, 105, 121, 153, 165, M167, M175, M178, M183
Sternenschweif (Brücke) M183
Sternenschweif (Waffe) M171
Sternenstaub 84, M177–178
Sternensucher 56, 82, 84
Sternfeld 53, **56–58**, 81, 83, 96, **M181**
Stoerrebrandt (Kontor) 57, 65, 68, 70–72, 78, 83
Stoerrebrandt, Tjeika Schwine 72, M181
Streiter des Reiches (der) M174
Streitoger 16, 38, 136–139
Suhlen M176–177
Suhlensümpfe 58, **M176**
Sulamin 24, 27, 163
Sümpfe des Lebens (siehe Suhlensümpfe)
Surak-Yêr 100
Süstermund, Eolan 66
Suulak (siehe Goblins)
Svaiilas 126
Svall 15, 18, 23, 42, 51–52, 58, 60–61
Svalltermoor 61–62
Svellmja 13, 42, 59–62, 72–73, 148
Svellt 8, 10–14, 22, 40–43, 51–52, 54, 58–**60**, 63, 66–68, 71, 73, 75, 77–79, 81, 113–114, 116–120, 122, 126, 158, M177, M181, M182
Svelltje 70
Svelltscher Städtebund **13**, 15–16, 22, 118
Svelltstein 72, M181
Svellt-Straße 58–62, 78
Svelltsümpfe 52, 58–**62**, 64, 111, 122, 125
Svelltaler Kaltblüter 60–61, 65, 68
Svirna 12
Swelt 11, 58, **M176**
Szcherrach Tachans M175

T

T'Eirra 104, M174–175
T'Rrahgh 73
Tag der Freiheit (Feiertag) 65
Tag der Geister (Feiertag) 33
Tag des Glücks (siehe Jirtans Tag)
Tag des Kampfes (Feiertag) 33
Tag des Zorns 8, 146
Tairach 6–10, 13–22, 33–28, 45, 48, 59, 74, 93, 95–98, **100–106**, 134, 149, 151, M172, M174
Tairachs Knochenrüstung 105
Tairachs Rachebuhle 161
Tairachs Stern 21
Tairachs Totenreich 34, 36, 98, **105**
Tairon Blutauge 115, 154
Takaibragh 38, 93, 104, M174
Takhairrach 6, 22, M167
Tal der tausend Blumen **44**, 144
Tal der Träume **M177**
Talia Myr 11, M183
Tarrak Gun 8
Tarrakvash **6–8**, 22, 98, 100, M167
Tartsch M174, M178
Taschkopp 148
Tasilla Abendglanz 11
Tayrach M174
Tempel des Güldenen (Phexcaer) 27, 163, M183
Tersana Godal 43, 74, 161
Teshkal 9, 19, 51
Thakrhizz'Sharach 104
Thasch 39, **51**, 69, 112, 114, 138, 148
Thaschas Iiram 126
Thaschpforte 15, 23, 34, 52, 126
Thasch-Zwerge **51**
Theires Zeel 148, M166
Theringen **43–45**
Thiron, Pagol 27, **M184**
Thorwaler 10–15, 22, 25, 29, 63–64, 67, 110, 112, 117
Thuranien 116
Thuranische Legion 16
Tiefenblende 96
Tiefhusen 12, 15, 22, **73–77**, 157, **M182**
Tiefzwerg 16, 42, 53, 55–56, 78, **146–147**, 153, M169–170
Tierkönig 13, 125, 142143, 145, 159, M178
Tili Tiki 156
Tjolmar 10, 15–16, 22, 27, 40, **77–79**, 118, **M182**
Tjolmarer Henkersnacht 77
Tjorlmarsch 77–78
Tobrien 7, 105, 130, 137, M171
Tochai 107
Tordochai 12, 14, 16, 38, 51, 85, 99, 104, 112, **115**, 149, M180
Torrasch Nachtpelz 8, 22
Totensteppe 154, M175
Trolle 6, 8–9, 21–22, M178
Trollfestung M167
Trollkriege 9, 137, 140
Truanzhai 30, 37, 99, **110**, M173
Trufägh Schädelbrecher 54, 113
Tsathalan Halbork **160**
Tschagroschem 51, 148
Tschandrach (siehe Aschepelz)
Tscharshai 12, 88, 96, 99, 108, **112**, 115, 120, 139
Tugrabab 141
Turim Tairakhi 98, 102–103
Turimoch Takhairrakhi 7
Turven Sohn des Turgai 54, 153
Tuur-Amash 13

U

Ucuri-Funke M182
Ugrashak 19–20, 154
Uhdenberg 116, 152
Uhdenberger Legion 15, 152, 159
Uigar Kai 14, 1618, 21–22, 105, 107, 115, 149–151, **154**, M173
Ukhorr 14, 149, M173
Ummp 8
Umrazim **8**, 13–14, 16, 22, 41, 52–53, 55, 77–79, 96, 108, 131, 146–148, 153, 156, **M168–170**, M175, M177, M182
Upval 40, 63,M176–177
Urgruuzak 114, **153**
Urkarai **152**
Urkash (Hilvall) 24, 42
Urrosh 15, 103
Ursdarak 154
Uschuzzak 12
Utasch 108
Uthjane 44

V

Vagabund, der 154, M175
Valaran der Aufrechte 127
Varrak Säbelzahn **162**
Verwahrer 117
Vilnvad 12
vom Berg, Larona Hesindiane 69
von Gareth, Arn M180
von Gareth, Brin 16–17
von Gareth, Emer 16
von Gareth, Hal 16
von Gareth, Selindian Hal 16, M180
vom Eberstamm, Blasius 16
von Angenbruch, Drego 162
von Eberstamm-Mersingen, Geldor 19
von Hedengrund, Gilla 67
von Hohenstein, Elcarna Erillion 69, 116, **163**
von Hohenstein, Zordan 163
von Kurkum, Gilia 18
von Löwenhaupt, Arlan 173
von Rabenmund, Answin 16, 18, 20, 22, 62
von Rabenmund, Corelian 62
von Rabenmund, Ludeger 62
von Ramonte, Hildebald 62
von Rhodenstein, Brin 39, 154
von Rosshagen, Gerhelm 62
von Rosshagen, Paske 62
von Sichelhofen, Dragosch M175
von Svallingen Bispelquell, Otho Urdorf 70, 72–73, 116, 160
von Trallop, Nasildir 10, 115, M173
von Trallop, Dyrada 11
von Weiden, Odila 12
von Weiden, Waldemar 15,
von Wertlingen, Irmenella M175
von Wertlingen, Ulfried Halmdahl M175
von Westak-Tiefhusen, Arion III. 15, 73, **157**
von Westak-Tiefhusen, Dana 157
von Westak-Tiefhusen, Daria 75, 157
von Westak-Tiefhusen, Darian 74, 157
von Westak-Tiefhusen, Morgwyn 73, 157, M177

W

Wagenbruch 52
Wagenschlacht vor Baliho 19, 22, 55, 112
Waldgrolme **131**, 132
Warfal, Perdan 78, **160**, M182
Warilax 51, 148
Wasserköpfe (siehe Grolme)
Westak, Irina 73
Westak, Radher 13, 73, 157
Wettkampf der Stämme 101, **102**, M173
Winter des Aufstandes M181
Wittgenstein, Theodora Ivera 66, **165**
Wittran 140
Wolfskönigin (siehe Larka)
Wolkenkopf 141–143

X

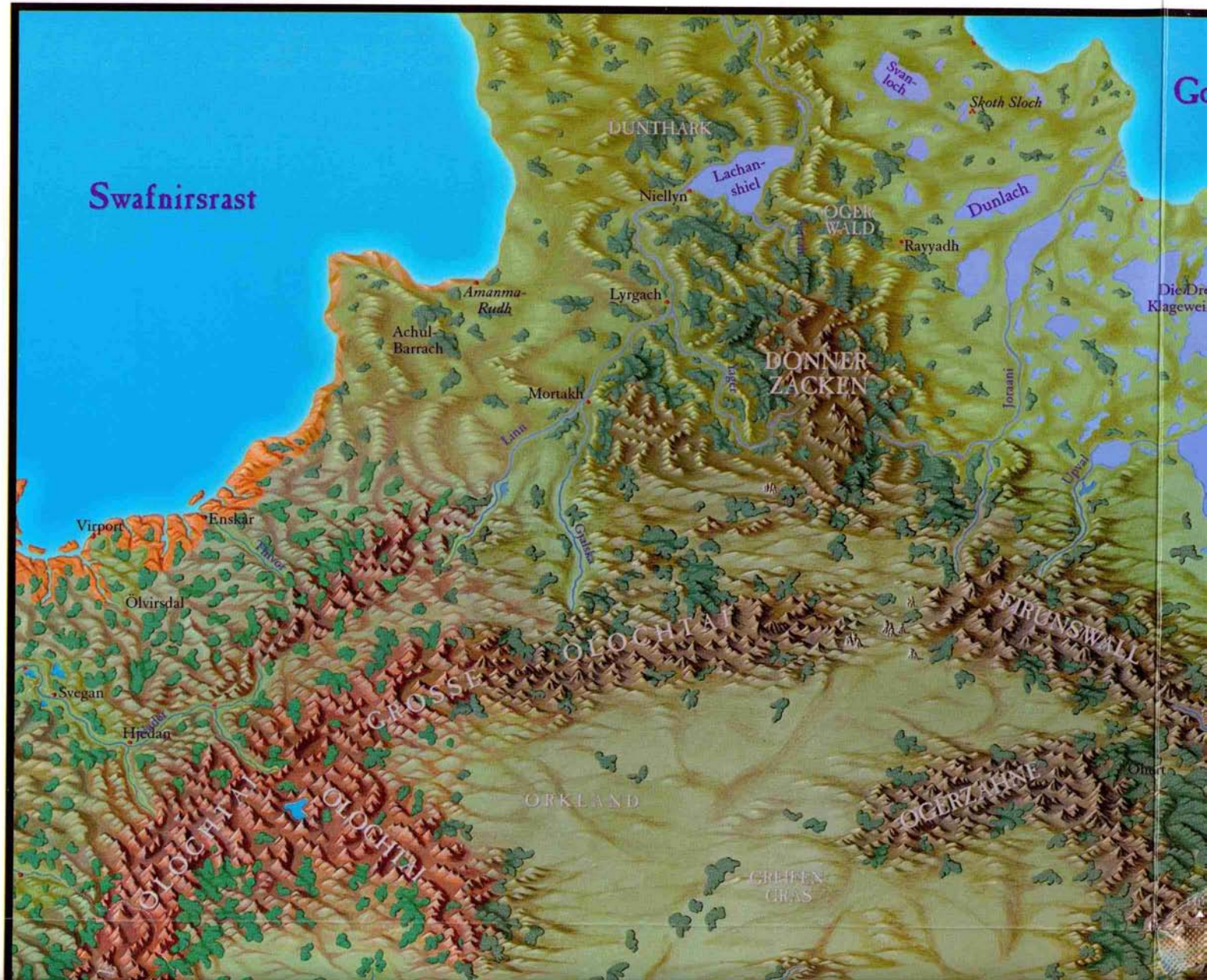
Xarvlesh 10, 17–18, 20, 105
Xeledon 64, 74, 131
Xenos von den Flammen 77, M182
Xerinn 53, **161**, M178

Y

Yagrik 99
Yallor 108, 162
Yantibar, Alena 155, M180
Yarbai 15, 103
Yeti-Land 144
Yol-Ghurmak 83, 116
Yrramis 13, 18, 21, **51**, 72, 114, 152
Yumuda 141–142
Yurach 14–15, 20, 44, 62, 92, **94**

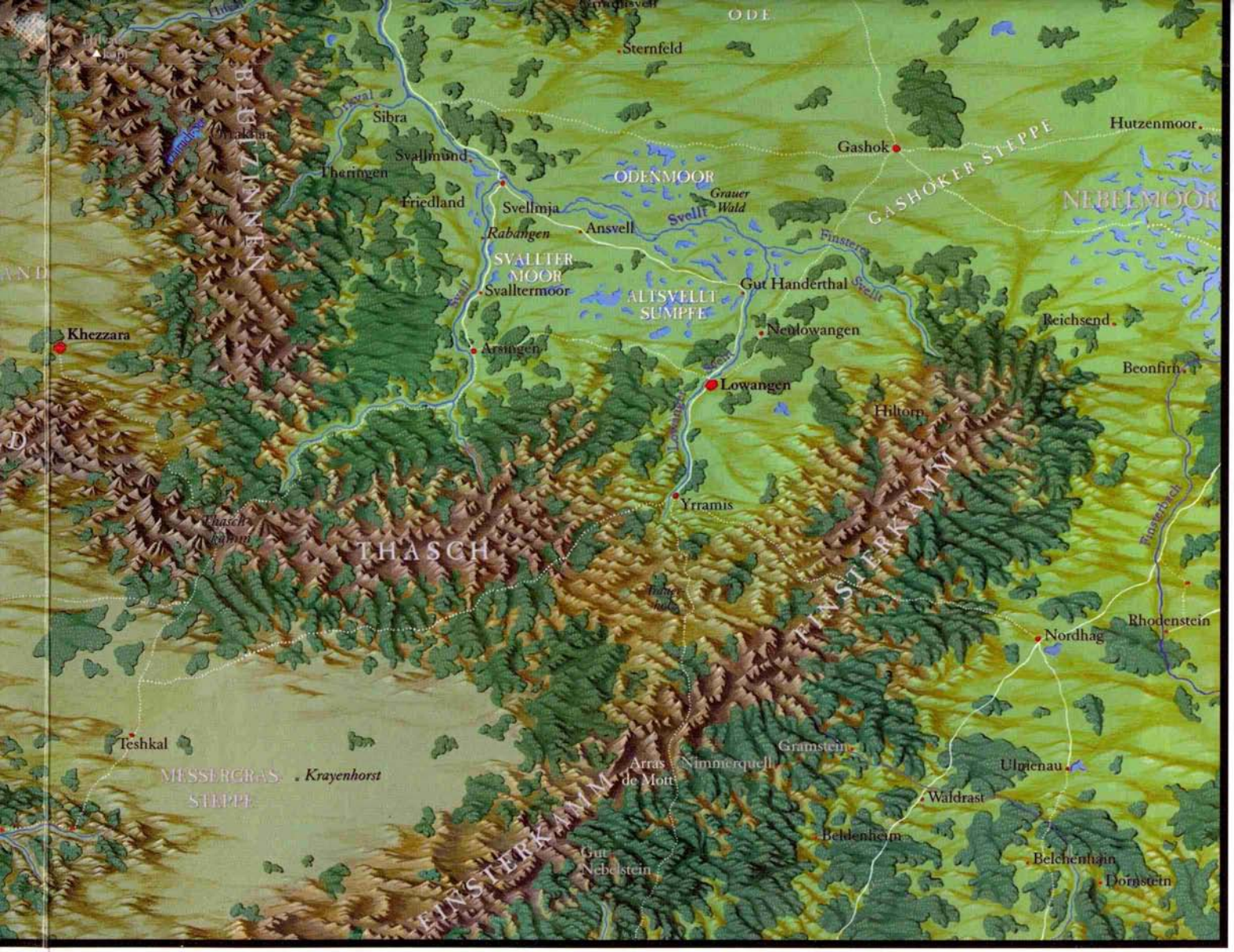
Z

Zahachtai 41, 44, 107
Zazzar Rosch 8
Zehnteler (siehe Grolme)
Zharratarn 43, 45
Zholochai 11–12, 14–15, 18, 21–22, 24–25, 37, 40, 42–43, 45, 47, 90, 96, 99–100, 107, **108–110**, 115, 126, 136, 149, M184
Zirkel der Schwarzen Kröte **13**, 22, 119
Zirraku M174
Zitadelle der Geister M177
Zorkyach 104
Zug der Oger 9, 137, M171
Zweiter Drachenkrieg 9, 22, M169
Zwergenbrücke (Tjolmar) 77–79, M182

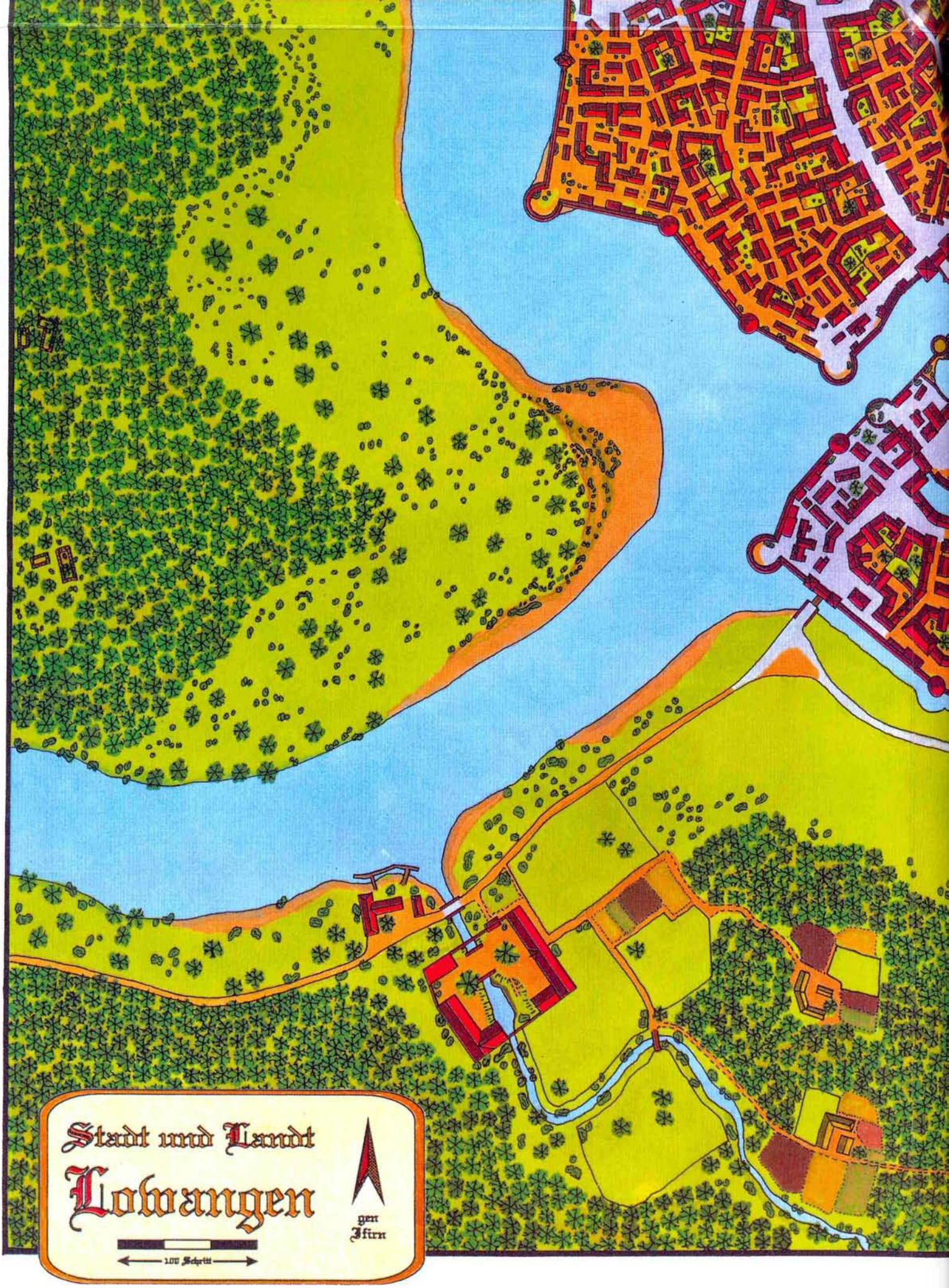

Swafnirsrast
DUNTHARK
Svan-loch
Skoth Sloch
Lachan-shiel
Niellyn
Dunlach
ÖGER WALD
Rayyadh
Amanma-Rudh
Lyrgach
Achul-Barrach
DONNER-ZACKEN
Mortakh
Linn
Joraani
Urpyl
Virport
Enskär
Thavor
Gralska
Ölvirsdal
OLOCHTAI
FIRUNSWALL
Svegan
Hjedan
GROSSE
ORKLAND
OGERZAHNE
GREIFEN-CRAS

Golf von Riva
Golf von Riva
Ulva
Riva
Varmur
Nuran Riva
Kvill
Die Drei Klageweiber
Enqui
Atamsee
ALDERHAAG
Kyirasim
Muunasee
Brinask
Nuran Kaceh
Brack
Parkauki
EINHORNGRAS
Dornwasser
BRUCH
Svellt
Thunata
Hillhaus
Tjolmar
Norhus
SILBERBUCHEN-WALD
Hilvalla
RORWHED
Tielhusen
GROSSE ODE
Sternfeld

Orkland, Svellttal und Umgebung

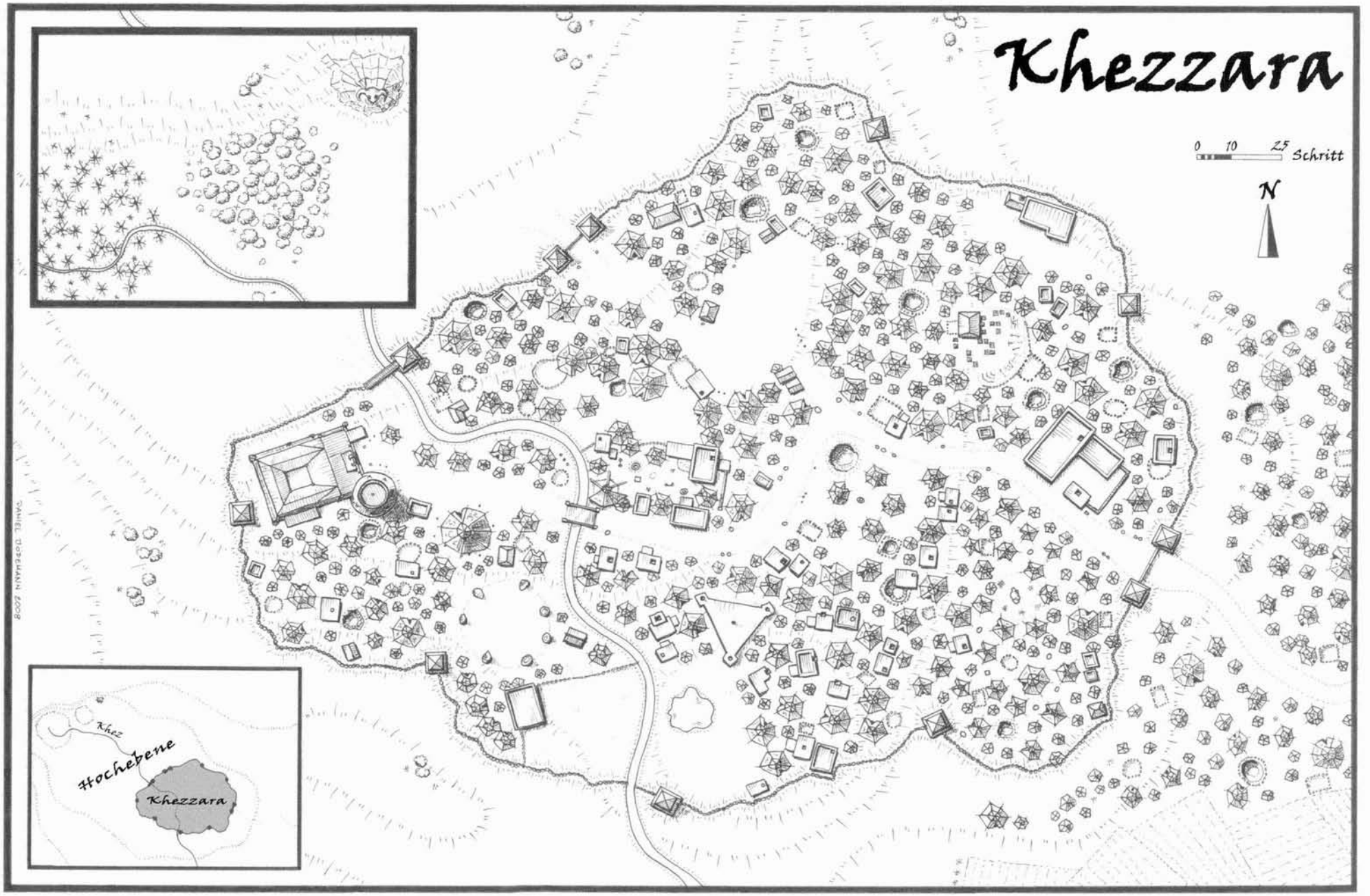

ODE
Sternfeld
Sibra
Svallmund
Theringen
Friedland
Svellmja
Rabangen
Ansvell
ODENMOOR
Grauer Wald
Svellt
Gashok
Hutzenmoor
GASHÖKER STEPPE
NEBELMOOR
Finsterbach
SVALLTER MOOR
Svalltermoor
ALTSVELLT SUMPFE
Gut Handerthal
Neulowangen
Reichsend
Beonfirn
Khezzara
Arsingen
Lowangen
Hiltorp
Yrramis
THASCH
FINSTERKAMM
Rhodenstein
Nordhag
Teshkal
MESSERGRAS STEPPE
Krayenhorst
Arras de Mott
Nimmerquell
Gramstein
Ulmenau
Waldrast
Beldenheim
Belchenhain
Dornstetn
Gut Nebelstein

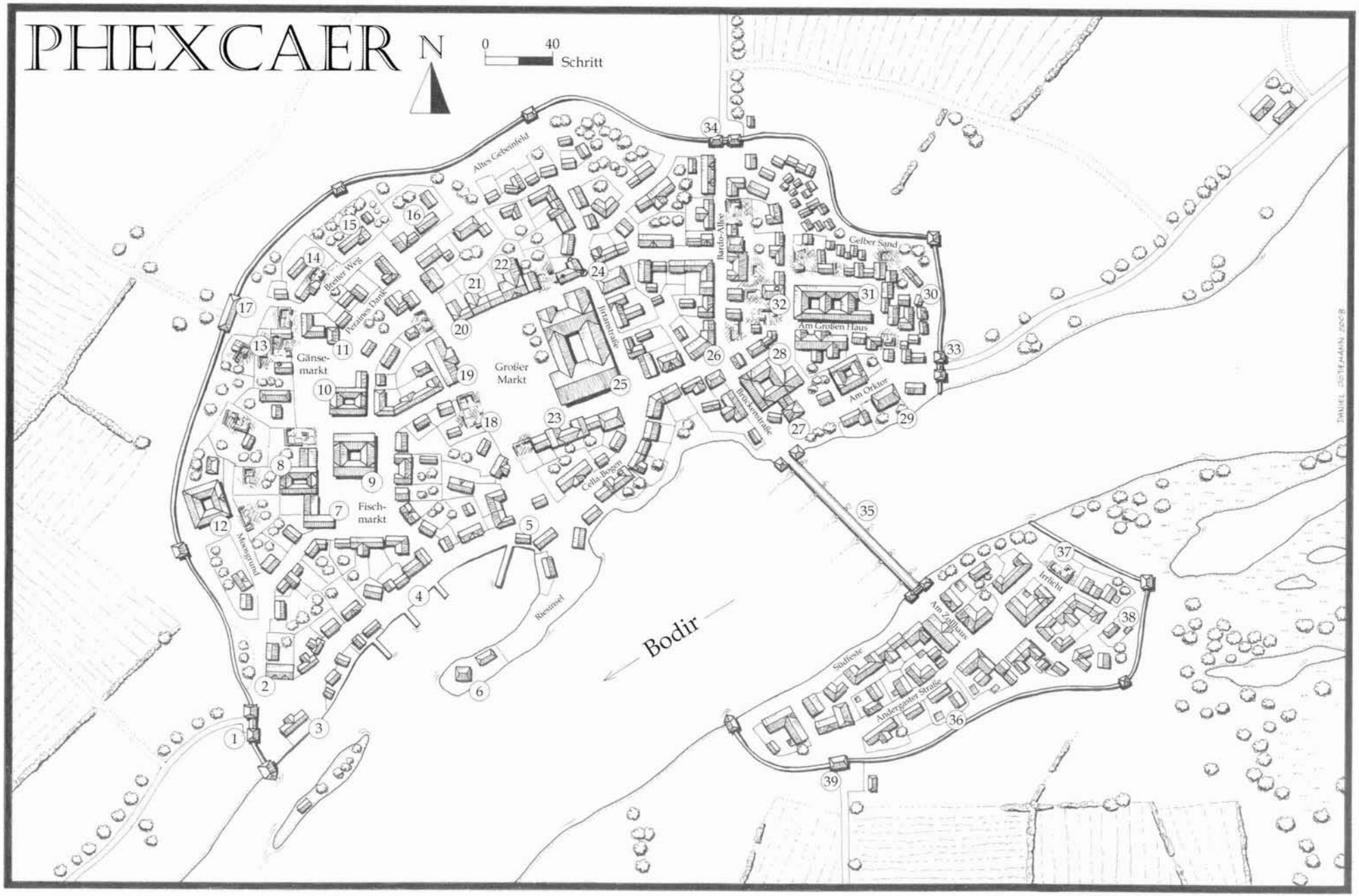
100 Meilen


Stadt und Landt
Lowangen
gen
Ifirn
100 Schritt

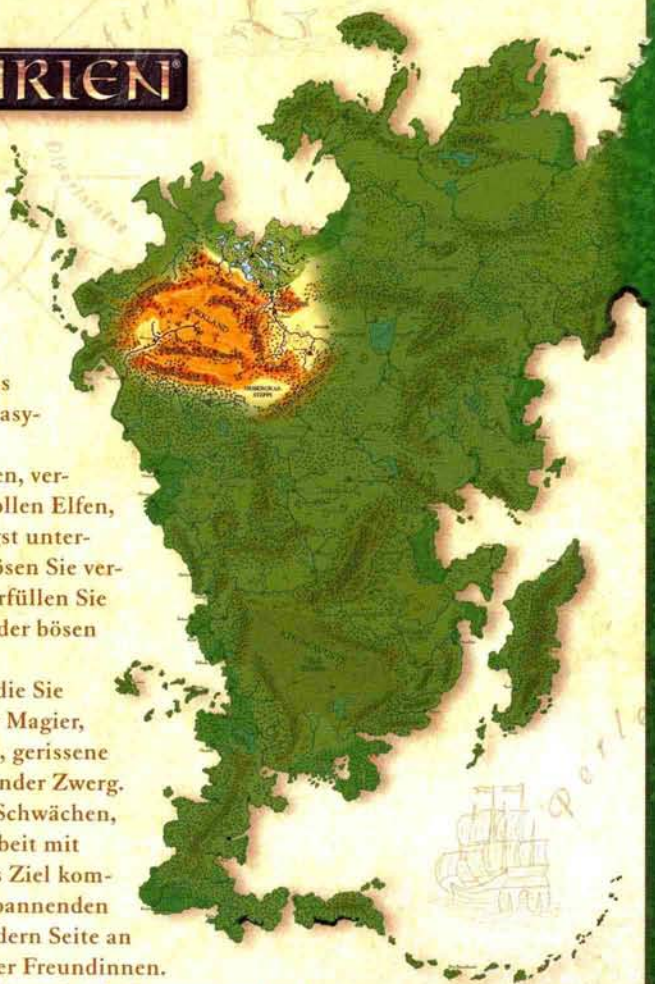
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
Buchenbach
Beim Flößer
Finstermanger
Bunte Flucht
Haigerhof
Fuchs-
brücke
Nordtor
Markt-
platz
Regen-
bogen-
brücke
Neuer Weg
Hafen
Fischerweg
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37

Löwangen
Eydal
Eydaler Brücke
Schellengasse
Zollweg
Fuchsbau
Gashoker Str.
Alte Gashoker Str.
Ulenweg
Grabenbruch
Stutenbruch
Zanderhof
Burianshof
Gut Renstein
Andergrund
Stadt und Landt
Löwangen
J K L M N O P Q R S
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14


Khezzara
0 10 25 Schritt
N
Khez
Hochebene
Khezzara


PHEXCAER
N
0
40
Schritt
Alles Gebeinfeld
Bardo-Allee
Gelber Sand
Bretter Weg
Perainus-Dank
Irrtumstraße
Am Großen Haus
Am Orktor
Gänse-
markt
Großer
Markt
Brückenstraße
Cella-Bogen
Fisch-
markt
Meergrund
Riesinsel
Bodir
Südfeste
Am Zollhaus
Irrlicht
Andergaster Straße
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39

AVENTURIEN



Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!
Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!
Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.
Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.
Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.
Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

Reich des roten Mondes

Redaktion: Stefan Küppers

Der große Orkensturm ist zwar bereits seit Jahren vergangen, der Schwarze Marschall Sadrak Whassoi tot, der gefürchtete Schamane Uigar Kai geflohen – und doch flößt der Gedanke an die Macht der Schwarzpelze den Menschen der Umgebung immer wieder Respekt, ja sogar Angst ein. Und das zu Recht, den für den göttergesandten Aikar Brazoragh, den 'Gottkönig' der Orks, ist es noch lange nicht entschieden, welchem Volk das kommende zwölfte Zeitalter gehört: den Orks oder den Menschen.
Das Orkland selbst ist eine von Gebirgsmauern umgebene, karge Landschaft, in der die meisten Ork-Stämme nomadisierend umherziehen. Neben der neuen orkischen Hauptstadt Khezzara und der 'Schurkenstadt' Phexcaer gibt es hier kaum Orte von Bedeutung – jedoch viele verschiedene kleine Völker, die sich hier niedergelassen haben.
Zwischen Finsterkamm und Golf von Riva fließt der Svellt, die Lebensader der Region, an dessen Ufern und denen seiner Nebenflüsse so unterschiedliche Orte wie die Handelsmetropole Lowangen und das heruntergekommene Parkauki, das zwergisch geprägte, uralte Tjolmar und die orkische Minenstadt Rorkvell liegen.
Diese Spielhilfe präsentiert ihnen nicht nur die Kulturen und Stämme der Orks und die Landschaften, die sie hervorgebracht haben, sondern widmet sich auch dem schwierigen Zusammenleben der Schwarzpelze mit den Menschen des Svellttals, die unter der Herrschaft Khezzaras stehen – oder die Orks bekämpfen. Darüber hinaus geht der Band auf die Besonderheiten des Wildnislebens ein und gibt reichhaltige Informationen über die Besonderheiten des Sternengolds und derjenigen, die damit ihr Glück machen wollen.

Diese Spielhilfe enthält alle wichtigen Informationen zu Geographie, Geschichte und Kultur des Orklands und der Region am Svellt und ist für Spieler und Meister gleichermaßen geeignet. Zum Spielen in Aventurien werden an weiteren Materialien nur die Basisregeln benötigt; Kenntnis weiterer Regelwerke (Schwerter & Helden, Zauberei & Hexenwerk, Götter & Dämonen) und Ergänzungsbände (Aventurisches Arsenal, Geographia Aventurica, Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen, Zoo-Botanica Aventurica) ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

Das Schwarze Auge

Reich des roten Mondes

Das Orkland und die Gebiete entlang des Svellt im Jahr 1032 BF

Für Meister und Spieler aller Erfahrungsstufen

Mit Farbkarten und Stadtplänen der Region

€ 30,00 [D] • CHF 51,00

9 783940 424396

ISBN 978-3-940424-39-6

ULISSES SPIELE

www.ulisses-spiele.de

12029