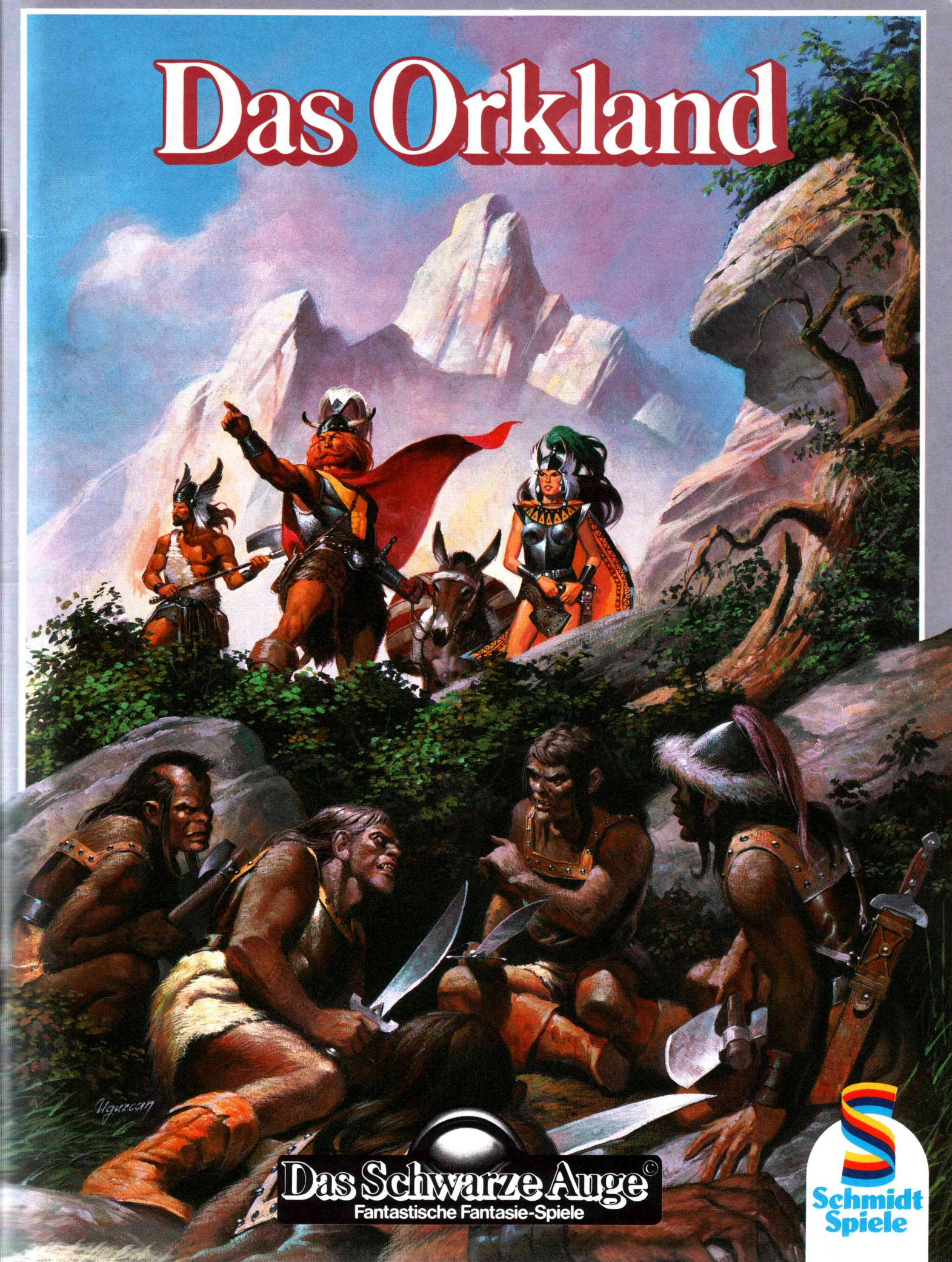
Das Orkland



Das Schwarze Auge©
Fantastische Fantasie-Spiele

Schmidt Spiele

Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet
von Nicolas Bau und Jens Haupt
Farbige Landkarten von Ina Kramer
Stadtplanzeichnungen und einfarbige Karten von Ralf Hlawatsch

©1991 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH. Eching
Redaktion: Ulrich Kiesow
Lektorat: Norbert Venzke
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany

Das Orkland

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie-Spiele
Schmidt Spiele

Das Orkland

(und das Land am Svellt)

von
Jörg Raddatz und Thomas Römer

mit Beiträgen von
Michael Johann, Britta Herz, Ralf Hlawatsch und Ulrich Kiesow

Eine Spielhilfe aus der Serie
"Das Land des Schwarzen Auges"

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie Spiele
Schmidt Spiele

Inhalt

Das Orkland - Landschaften und Kreaturen 5
- Der Firunswall 5
- Der Steineichenwald 6
- Die Thaschberge 7
- Die Blutzinnen 7
- Der Rhorwed 8
- Die Messergrassteppe 8
- Die Brinasker Marschen 9
- Der Golf von Riva 11
- Durch die Große Olochtai und die Orkschädelsteppe 11
- Von den Kreaturen 14
- Die Sage von Umrazim 16

Die "Kultur" der Orks 17
- Die wichtigsten Stämme der Orks 28
- Der Glaube der Orks 31
- Zweitausend Jahre Wanderschaft - die orkische Geschichte 36
- Die Sprache der Orks 37

Das Land am Svellt 39
- Rorkvell, eine Stadt in Ork-Hand 49

Städte in der Region 53
- Lowangen 53
- Tjolmar 58
- Tiefhusen 59
- Gashok 61
- Riva 62
- Enqui 64

Phexcaer 65

Persönlichkeiten im Orkland und am Svellt 75

Das Orkland - Landschaften und Kreaturen

Sumus Leib, auf dem wir Sterbliche wandeln, hat vielerlei Gestalt - er trägt prachtvolle Städte wie das stolze Gareth, die sonnenbeschienenen Weinberge an den Ufern des Yaquir und die dampfenden Wälder des Südens. Auch das weite Land im Norden unserer Welt ist ein Teil der göttlichen Sumu, und dennoch fällt es unseren Geographen schwer, es zu beschreiben oder gar zu preisen, denn dieses Land - man muß es bekennen - ist nicht dem Menschen untertan. Unsere angestammten Feinde und Verderber hausen dort, die Brandschatzer unserer Dörfer, jene Völker von Plünderern und Mördern, die die Zwölfe schmähen und zum äußeren Zeichen ihrer dunklen Gesinnung mit einem tierhaften, schwarzen Pelz bewachsen sind.

Es fällt dem Chronisten schwer, wenn er über das Orkland berichtet, eine Trennung zwischen der Landschaft und ihren Bewohnern vorzunehmen, aber gerade diese unvoreingenommene Sicht ist es, die der bildungsbeflissene Leser von uns erwartet. Also haben wir uns ein Herz gefaßt und uns darum bemüht, die Region so zu beschreiben, als sei sie nicht von den Zwölfen verflucht. Wohl ist es wahr, daß Messergrassteppe, Firunswall und Hilvalskopf in erster Linie als Heimstatt der menschenvernichtenden Ungeheuer eine Bedeutung haben, aber sie gehören dennoch zu unserer Welt und keineswegs zu ihren unbedeutendsten Orten, wie der Betrachter zugeben muß, wenn es ihm gelingt, ihre fremdartige Schönheit mit wachen Sinnen wahrzunehmen. So wollen wir zwar nie vergessen, was die Orks vielen von uns angetan haben, aber uns dennoch bemühen, dem Land gerecht zu werden, das ihnen vom Schicksal als Wohnstatt zugedacht worden ist.

In diesem Sinne widmen wir dieses Buch unserer Schwester Dimiona, die das Tiefhusener Haus der Göttin bis zum letzten Atemzug gegen die mordenden Horden verteidigt hat.

Leon vom Bruchwald, Hesindegeweihter zu Salza

Der Firunswall

Bis zu zweitausend Schritt hoch ragen sie auf, die Gipfel und Spitzen des Firunswalles, der das Orkland nach Norden hin vor den schlimmsten Auswirkungen der eisigen Nordlandwinter schützt.

Zahllose Namen trägt der Gebirgszug, Firunswall heißt er nur auf den Karten der Menschen: Die Orks aber nennen ihn Schneegebirge, Bärenfelsen, Winterbote oder Erzbringer, je nachdem, wo sie gerade hausen.

Nur wenig große Bäume findet man an den Hängen des Firunswalles, denn das kalte Klima läßt keine Baumriesen gedeihen, statt dessen wachsen hier verkrüppelte Kiefern und Birken, einzelne Krummeichen und hin und wieder Weißtannen, die Nordseiten der Berge aber tragen oft nichts als karge Flechten und Moose. Die Hänge nördlich der Gipfelkette sind fürwahr ein von allen Göttern und Kreaturen verlassenes Land. Ein scharfer Wind pfeift über den kahlen, schrundigen Fels und heult des Nachts schauerlich durch die tiefen Schluchten. Nur hier und da sprießt im Schutz herabgefallener Felsbrocken kümmerliches Gestrüpp, und dort kann man wohl auch einen wolligen Pfeifhasen oder ein genügsames, scheues Wildkaren erblicken. Doch für die Jagd taugt diese Gegend kaum, und man sollte sie meiden, auch wenn man nicht daran glaubt, daß an den Nordhängen des Firunswalls viele böse Windgeister sich eingenistet haben, die einander üble Steiche spielen und auch nicht davor zurückschrecken sollen, Menschen und Tiere, die sie zu fassen bekommen, viele hundert Schritt bergan zu wirbeln, um sie schließlich in eine der tiefen, kahlen Schluchten stürzen zu lassen.

Im Inneren der Berge aber kann man eher auf Leben stoßen. Hier hausen - teils in schattigen Schluchten, teils in weitläufigen Höhlen - allerlei Ungeheuer, raubgierige Bären und auch die Orks vom Stamm der Korogai, die sich nicht zuletzt aufgrund der kargen Umwelt der Schmiedekunst zugewandt haben: Denn während der Ackerbau nur wenig Erträge einbringt, kann man im Firunswall, wenn man nur geduldig zu suchen versteht, so manche Erzader finden. Die Feueressen in den zum Teil unterirdischen Behausungen wärmen gut, und die Schmiedewaren lassen sich jederzeit gegen Nahrung eintauschen.

Die Erzvorkommen in diesen Bergen waren schon vor Jahrtausenden dem Volk der Zwerge bekannt, das hier im Firunswall eine Reihe von Bergwerken unterhielt und vermutlich auch seine legendäre Stadt Umrazim erbaute - und darum zieht es auch immer wieder fremde Schatzsucher in dieses Gebiet. Doch den Korogai sind diese alten Höhlen 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...

Denn viele Legenden über die verlorenen Schätze von Umrazim 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.

Der Steineichenwald

Eigentlich schon abseits des Orklandes erstreckt sich im Süden der Steineichenwald, ein langgezogener Bergrücken, dessen Hänge und tiefe Schluchten von dichten Wäldern bestanden sind. Schwarzfichten wachsen hier, Föhren und majestätische Buchen, aber am markantesten sind jene Bäume, die dem Gebirge seinen Namen gegeben haben: Wer zum ersten Mal ein Steineichengehölz betritt, den befällt unmittelbar ein bedrückendes Gefühl für die eigene Vergänglichkeit, denn die knorrigen, riesenhaften Baumgestalten ringsumher lassen den Wanderer spüren, daß sie jenseits der Zeit stehen.

Wie von selbst stellt sich bei der Betrachtung der gewundenen Äste, der dicken, borkigen Stämme der Gedanke ein, daß diese Bäume schon ihre Wipfel in die Höhe reckten, als fernab in Bosparan Hela Horas ihr grausiges Ende fand oder Admiral Sanin das Delta des Großen Flusses entdeckte. So manche Eiche ist von Feuer oder Blitzschlag gezeichnet, schwarze Spalten und Höhlen in der Rinde künden davon, daß von dem mächtigen Stamm nur noch die äußere Hülle steht, und dennoch kann man sich kaum vorstellen, daß ein solcher Baum jemals sterben würde. Das Knarren seiner Äste im Wind, der würzige Duft vermodernden Laubes - sie sprechen vom Alter und vom Zeitenfluß, aber nicht vom Tode, sondern von der Unsterblichkeit. Die Zeit hinterläßt gewiß ihre Spuren an den Steineichen, aber sie scheint sie nur gestalten und formen zu wollen - sie zerstört sie nicht.

Um einer Steineiche den Garaus zu machen, bedarf es der Menschenhand. Die beißende Axt und die gefräßige Säge, der geschickt eingetriebene Keil - das sind die Werkzeuge, gegen die die Bäume wehrlos sind. So mag es uns wohl mit Stolz erfüllen, daß wir Menschen Taten vollbringen, an denen selbst der mächtige Satinav gescheitert ist. Rückständige und kauzige Wesen sind es - Druiden, Hexen, Elfen zumal -, die hier ihre mahnende Stimme erheben und jammernd darauf verweisen, daß der Herr der Zeit und die Wälder selbst sich einmal an den Frevlern rächen werden. Wir können auf solches Gewäsch nichts geben, wir brauchen das kostbare Holz! Auf allen Flüssen und Meeren fahren stolze Schiffe mit Spanten und Planken, die aus Steineichen geschnitten wurden; in unseren Städten stehen prachtvolle Handelshäuser und Paläste, deren Dachgebälk aus edler Eiche gefügt ist. Wer sich an solchem Menschenwerk erfreuen will, der sollte mit Bewunderung auf die Männer und Frauen blicken, die täglich mit ihren Äxten den Baumriesen zu Leibe rücken und dabei Gefahr und Tod nicht scheuen!

Die Holzfäller aus Andergast können ein Lied von den Widrigkeiten und Fährnissen ihres Berufes singen, aber sie haben seit Generationen die Kunst entwickelt, beim Fällen der Steineichen den gefährlicheren Bewohnern des Gebirges aus dem Weg zu gehen. Im Steineichenwald leben nicht nur einige gefürchtete Raubtierarten wie Wölfe und Bären, sondern eine ganze Reihe von Ogern, Schraten und ähnlichen Absonderlichkeiten, die allesamt den Menschen entweder als Feind oder als Beute betrachten, und man muß schon eine gute Kenntnis von der Gegend und ihren Kreaturen besitzen, um in den Wäldern mit heiler Haut ein- und ausgehen zu können.

Unter den Holzfällern kursieren dann auch eine ganze Reihe von Sagen, die den Steineichenwald als geheimnisvollen und bedrohlichen Ort kennzeichnen. So soll es in verschiedenen Gegenden tobsüchtige Unholde geben, die jeden Eindringling zerfetzen; nach anderen Berichten wachsen im Wald menschenfressende Bäume. Dem Einfluß einiger Magier ist wohl die Legende zuzuschreiben, daß aus dem Blut eines

Zauberkundigen im Steineichenwald eine Art Mischung aus Steineiche und Blutulme erwächst, deren Holz besonders mächtige Zauberstäbe ergibt. Anderen zufolge sind alle Steineichen frühere Magier, die einst von einem mächtigen Druiden in Bäume verwandelt wurden...
Doch auch andere, weniger magische Kreaturen soll es im Steineichenwald geben, so zum Beispiel das Todes- oder Leichhörnchen, ein kleines Pelztier mit einem spitzen Horn auf der Stirn, mit dem es selbst Menschen töten kann, wenn es sich direkt auf sie hinabfallen läßt; oder auch die Schreckkatze, ein sehr kurzlebiges Raubtier, denn es ist so häßlich, daß es vor Scham stirbt, sobald es beim Trinken sein Spiegelbild im Wasser erblickt.
Zu erwähnen wäre noch, daß im Steineichenwald der Ander entspringt, einer der wichtigsten Zuflüsse des Ingval, der auch der Stadt und dem Land Andergast seinen Namen gab. Eine ganzjährige Attraktion für die wenigen Reisenden, aber eine harte Belastung der Holzfäller ist der Andrafall, ein Wassersturz von dreißig Schritt Höhe: Hier müssen sie entweder die geflößten Stämme mühsam aus dem Wasser klauben und um den Fall herumtragen - oder zusehen, wie bis zur Hälfte des Holzes zersplittert und verlorengeht.
Nahe der Quelle des Flusses erhebt sich, schon nördlich des Gebirges, die Festung Anderstein - der einzige menschliche Vorposten in der Orkschädelsteppe. Seit Beginn der Orkkriege wird sie fast unablässig belagert, doch zur großen Überraschung der umliegenden Länder haben die Andergaster die Festung bis jetzt noch halten können - angeblich nicht zuletzt dank eines Adepten der Kampfakademie zu Andergast, den ein Zufall hierhin verschlagen hat.

Die Thaschberge

Zwischen den ebenen Flächen rund um Lowangen und der Messergrassteppe erhebt sich abrupt der Höhenzug der Thaschberge wie eine steile Barriere zwischen Nord und Süd. Tatsächlich führen nur wenige Wege durch dieses rauhe Gebirge, das seit Ewigkeiten jeder Besiedlung zu trotzen scheint: Weder Orks noch Menschen, nicht Elfen noch Zwerge haben hier je Fuß fassen können - auch wenn es nicht an Versuchen gefehlt hat: Zuletzt ist die Gründung der Stadt Thaschkamm vor etwa hundert Jahren zu erwähnen. Eigentlich hätte die Siedlung an der Straße von Andergast nach Lowangen aufblühen müssen - doch im ersten Jahr starb oder verschwand mehr als die Hälfte der Siedler, zum Teil aus verriegelten Räumen; die restlichen aber verließen eilig den Ort, dessen leerstehende Häuser heute noch den Reisenden düster zu verspotten scheinen.
Wer oder was hinter diesen erschreckenden Ereignissen steckt, wurde bis in unsere Tage nicht enthüllt, aber das Wissen um die Geschehnisse der Vergangenheit genügt, jedermann, der hier vorüberkommt, einen Schauder über den Rücken zu jagen, und so pflegt man schnell durch das Gebiet zu reisen und möglichst nicht innerhalb der Thaschberge zu übernachten.
Seit einigen Monden hat sich in den Bergen ein Trupp Orks niedergelassen, der von hier Überfälle auf die Orte um Lowangen verübt - ob diese neuesten Bewohner der Berge widerstandsfähiger sind als all ihre Vorgänger, muß sich noch zeigen.
Eine weniger bedrohliche, wenn auch keineswegs harmlose Belästigung des Reisenden stellen die Schwärme von Harpyien dar, die aus dem nahen Finsterkamm herübergekommen sind und hier ein ein räuberisches Leben führen.
Nach einigen Berichten sollen die Harpyien des Thasch noch geringfügig unberechenbarer und verrückter sein als andernorts - doch ob bei so gestörten Wesen solche Stimmungsschwankungen überhaupt feststellbar sein können, muß bezweifelt werden. Die Existenz eines uralten Schwarzmagiers in den Bergen aus dieser Beobachtung abzuleiten, ist jedenfalls pure Spekulation.

Die Blutzinnen

Seit eh und je tragen die Berge im Osten des Orklandes den Namen *Blutzinnen*. Schon unzählige menschliche Prospektoren und Bergleute sind hierhin aufgebrochen, weil sie wegen des Namens auf rotes, eisenreiches Gestein hofften - doch sie alle fanden durch die besonders wilden Zholochai-Orks den Tod und gaben dem Namen so seinen eigentlichen Sinn. Wenn man die wild zerklüftete Bergkette im roten Schein der Abendsonne betrachtet, hat man wahrhaftig den Eindruck, das Gebirge selbst strahle eine stumme Warnung aus, denn für alle Fremden ist es überaus gefährlich, jene Berge zu betreten, die die Heimat eines der bedrohlichsten und blutrünstigsten Orkstämme bilden.
Bislang sind alle Versuche, die Berge zu besiedeln und ihre Schätze auszubeuten, am Widerstand der Schwarzpelze gescheitert (nicht, daß es viele solcher Versuche gegeben hätte...).
Der höchste Berg der Blutzinnen ist der Hilvalskopf, mit dessen Namen manchmal auch der gesamte nördliche Teil der Blutzinnen bezeichnet wird. An seinem Fuße entspringt nicht nur der Hilval, ein reißender Nebenfluß des Svellt, hier sollen auch eine ganze Reihe von Ogern leben, die von den Zholochai-Orks in einem Sklavenverhältnis gehalten werden.
Heute sind die meisten Zholochai übrigens abgezogen, größeren Zielen entgegen. Nachgerückt ist der Oberhäuptling einer etwas minder gefährlichen Orkhorde, die sich überwiegend auf das Ausplündern der näheren Umgebung verlegt hat.

Der Rorwhed

Ein seltsames Gebirge ist der Rorwhed: Fast kreisrund im Umfang, erhebt er sich jenseits 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, seine ersten Bewohner aber waren wohl schon die Zwerge von Umrazim, die auch hier einige Probegruben anlegten - denn der Rorwhed ist ebenso erzreich wie seine Fortsetzung, der Firunswall.

In jenen Tagen sollen auch einige der Stollen entstanden sein, die heute noch das ganze Gebirge durchziehen und allerlei schattenhaften Gesellen Unterschlupf gewähren: 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 ehrbaren Siedler, meist Bergleute und Erzsucher, haben die Höhen des Rorwhed seit dem Orksturm größtenteils verlassen, während die Orks nun die neuen Herren sind: Von ihrem Hauptlager nahe der Quelle des Ror durchstreifen die Schwarzpelze vom schmiedekundigen Stamm der Korogai das Gebirge auf der Suche nach neuen Fundstätten ebenso wie nach neuen Arbeitssklaven, von denen sie auch in den benachbarten Städten ihre feste Zahl einzutreiben versuchen.

In der Nähe des Rorwhed findet man auch eines der beiden Siedlungsgebiete der Silberwölfe, jener klugen und ungemein kräftigen Mischlinge von Wald- und Rauhwölfen. Der Legende vieler Jäger zufolge sollen sie ein festes "Staatswesen" mit Familien und strenger Ordnung haben, das von einer Wolfskönigin beherrscht wird, der es im Vergleich zu einem menschlichen Monarchen nur an der verständlichen Sprache fehlt. Wie diese Wölfe zum Vordringen der Orks stehen, ist nicht ganz klar, doch in letzter Zeit sind zu uns Berichte von erbitterten "Schlachten" zwischen Schwarz- und Silberpelzen gedrungen.

Die Messergrassteppe

»Wenn Du dich von Yrramis aus gen Süden wendest, so hast Du alsbald die Möglichkeit, gen Westen in den Thasch hinaufzusteigen oder nach Süden fürbaß zu schreiten.

Im Süden findest Du nach weniger denn einem Tage Marsch die trutzige Feste Greyfensteyn, welche den breiten Paß zwischen dem Thasch und dem Finsterkamm bewacht. Die mehreren Dutzend Männer und Frauen der Feste sind vom Svellttaler Bund, zumeist sittenstrenge Dualisten, die einem wohl Brot und Wasser und eine karge Bettstatt anbieten, aber sonst ihr Maul geschlossen halten wie ein Zwerg seinen Beutel.

Von den Zinnen Greyfensteyns kann man die bewaldeten Schluchten des Finsterkamms einsehen (in die sich auch ein Karrenpfad windet, welcher nach Breitenquell im Reiche führt) und hat auch einen Blick über die sanft gewellten Hügel, die sich im Winkel zwischen Thasch und Finsterkamm gen Südwesten erstrecken. Fern am Horizont sieht man das dunkle Grün des Trauerholzes, durch welches kein Pfad führt. Nirgendwo steigt Rauch in die Höhe, und die einzigen Laute, die man hier vernimmt, sind die Schreie der Adler über den Gipfeln des Finsterkamms und das ewige Singen des Windes.

So Du aber - was ich eigentlich beschreiben will - von Yrramis aus die Trogtäler des Thasch hinansteigst, wozu ich Dir am besten eins der ausdauernden Maultiere anrate, welche man in Yrramis erwerben kann, so folge tunlichst dem Pfade, der zur Svallquelle und nach Teschkal führt. Diesen Pfad haben auch die Streiter des Donnersturmrennens genommen, weil er wohl erprobt ist, und sie sind nicht von ihm abgewichen, weil sie sehr gut wußten, daß ihnen sonst Erdrutsche und Muren drohten. Ganze Berge sind hier schon zu Tale gerutscht und haben bisher jeden Versuch vereitelt, hier eine feste Ansiedlung zu errichten.

Einzig die Holzfäller gehen hier ihrem Handwerk nach. Ihre großen schwarzen Teschkaler ziehen Stamm um Stamm der gepriesenen Steineiche, der geraden Fichte und hin und wieder sogar der teuren Blutulme zu Tal, denn all dies Holz läßt sich sowohl im Svelltbund als auch in Andergast für teuer Geld verkaufen. Die Holzfäller sind ein verschlossener Menschenschlag, Riesen von Wuchs zumeist, die Gebrannten trinken wie andere Leute Wasser und die bisweilen etwas tumb im Geiste sind, bisweilen keine Geschichte und Herkunft haben, die sie einem ehrlichen Manne erzählen könnten. Es würde mich nicht wundern, wenn man hier neben Travia und Firun auch finsterste Orkengötzen oder Schlimmeres verehrt. Ich für meinen Teil habe nicht angehalten, sondern bin statt dessen stracks meines Wegs geritten.

Von Yrramis aus führt Dich der genannte Weg zuerst durch einen hohlen Stieg zur Quelle des Lowanger Svellt und dann durch die südlichen Vorberge des Thasch und schließlich durch die nördlichsten Ausläufer des Trauerholzes, bis er sich schließlich gabelt: Gen Norden gelangst Du zur Svallquelle, gen Süden nach Teschkal. Insgesamt bist Du von Yrramis bis zur Gabelung wohl eine ganze Woche unterwegs, wenn das Wetter nicht widrig ist - was aber, Efferd sei's geklagt, an drei von sieben Tagen hier der Fall ist. Zum Glück hat es hier keine Räuber und Wegelagerer, denn es gibt weit und breit keinen Ort, wo sie ihre Beute verprassen könnten.

Sollten Dir die Götter gewogen sein und Dich nicht mit Sturm und Regen schlagen, so suche, bevor Du den Thasch verläßt, den Lialinsturm auf. Dieses vier Dutzend Schritt

hohe Bauwerk steht auf einem steilen, mit purpurnem Kraut bewachsenen Hügel südlich Deines Weges. Es heißt, daß dies der östlichste Punkt der großen Entdeckungsfahrt war, den Lialin die Kühne, Enkelin Jurgas, vor vielen Jahrhunderten erreichte, nachdem sie den Ingval bis zu dessen Quelle aufwärts gefahren war. In der Tat kannst Du überall am Turme hjaldingsches Runen- und Ornamentwerk finden, so es nicht von Satinavs Hörnen abgeschliffen wurde. Der spitzige Turm selbst hat keinen Raum und keine Kammer, sondern nur eine steile Wendeltreppe, die zu einer schmalen Balustrade führt, welche das eigentliche Wunder des Turmes ausmacht, denn von hier hast Du gen Westen, Süden und Osten einen Blick, der dich vor Ehrfurcht erschaudern läßt:Bis zu den steilen Zacken und Schründen des Steineichenwaldes im Westen, zum Finsterkamm im Osten und über das geheimnisvolle Trauerholz im Süden. Ganz fern im Südwesten aber erkennst Du das ewige, gelbgrüne Wogen der Messergrassteppe, wohin Dich der Weg alsbald führen wird. Vergiß nicht, Hesinde für diesen Blick ein Opfer darzubringen, wie es schon Hunderte von Wanderern vor Dir getan haben.

Das Wegkreuz, das ich Dir oben beschrieben habe, liegt bereits am nördlichsten Rande der Messergrassteppe, die mehr denn hundert Meilen in alle Richtungen durchmißt. Ihren Namen hat sie von dem Sommers wie Winters gelbgrünen Grase, das einem Menschen bis zur Hüfte reicht und dessen Kanten scharf sind wie das Messer eines Barbiers. Auf Meilen wächst hier weder Baum noch Strauch, und kein Mensch, der bei Sinnen ist, würde das Grasland durchqueren. Die einzigen Bewohner außer den Wühlmäusen, Frettchen und Schlangen scheinen die Nashörner zu sein, deren braune Rücken (auf denen sich blaue Madenpicker in Scharen sammeln) man bisweilen über dem endlosen Grün erkennen kann.

Für Mensch und Tier gibt es nur einen Weg durch diese Wildernis, nämlich jenen, auf dem Du Dich befindest. Tag um Tag und Woche um Woche wird er mit Haumessern freigehalten und führt vom Wegkreuz in drei Tagen nach dem andergastschen Grenzstädtchen Teschkal. Bedenke, noch im Thasch Wasser zu fassen, denn in der Messergrassteppe hat es weder Bach noch Teich. Umwickle auch die Beine der Pferde oder Ochsen mit festem Tuch, denn immer wieder ragt noch ein Halm oder Büschel auf den Weg, der einem unbewehrten Glied arges Leid antun kann.

Ein großes Rätsel ist und bleibt - und auch ich vermochte es in keinem Tempel oder Stadtarchiv zu ergründen - warum der einzige Hügel inmitten der Steppe von einer Burg gekrönt wird, die man Krayenhorst nennt und auf der es umgehen soll, ist es doch für keinen Menschen möglich, das Land zu durchqueren, denn selbst eine volle Rüstung würde alsbald vom scharfen Grase in ihre Einzelteile zerlegt werden, da kein Leder dem Schnitt widerstehen kann. Also müssen's wohl Geflügelte oder gar Daimonen sein, die Krayenhorst bewohnen. Wie dem auch sei, die Messergrassteppe ist niemands Land, und auch noch kein Krieg wurde hier zwischen Nostria und Andergast gefochten. Erreichst Du schließlich Teschkal, die Stadt der stolzen Pferde, so kehre im "Meister Xerber" ein und laß dir sein vorzügliches Dinkelbier munden - und vergiß nicht, Phex und Hesinde zu danken, daß sie Dich so wohl geführt haben.«

Aus einem Brief des Hesindegeweihten Abelmir Freistätter aus Donnerbach an seinen Mitbruder Gerion von Stembach, datiert im Travia 7 Hal.

Die Brinasker Marschen

Nördlich von Tjolmar erstreckt sich, so weit das Auge blickt, eine Landschaft, die der Havener Muhrsape sehr ähnlich scheint, aber doch ganz anders ist: die Marschen, auch Brinasker Marschen oder das Niederlandt mit Namen.

Im Westen ist diese Landschaft klar durch mehrere hundert Schritt hohe Kreidefelsen vom Gjalsker Hochland getrennt, im Osten gehen die Marschen unmerklich ins Einhorngras über und im Süden ragen steil die Berge des Firunswalls und des öden Rorwhed-Gebirges auf.

Das Niederlandt selbst ist an keiner Stelle höher als fünfzehn Schritt, und noch streiten sich die Geometer, ob ein größerer Teil seiner Fläche von Schilf und mannshohem Kaauvilgras oder von Seen, Teichen und Tümpeln bedeckt ist.

Der Verlauf der Flüsse und die Ufer der Seen ändern sich von Jahr zu Jahr, wenn die Schneeschmelze im Finsterkamm und den Vorgebirgen des Orklandes den Svellt anschwellen und über die Ufer treten läßt. Immer im Peraine beginnen die Bewohner Enquis und der umliegenden Dörfer zu hoffen und zu beten, daß das diesjährige Hochwasser höchstens so schlimm wird wie das im Jahr zuvor.

Die Seen und die sie verbindenden Flußarme sind zweifelsohne der prägende Teil der Landschaft: Das größte Gewässer ist der *Brack*, der einzige See, der sich aus dem Lauf des Svellt bildet und der siebzig Meilen in der Länge und bis zu achtzehn Meilen in der Breite erreicht. Seinen Namen hat das an der tiefsten Stelle vielleicht drei Schritt tiefe Gewässer von seinem brackigen, gelben Wasser, das zum Teil aus den salzigen Fluten des Golfs von Riva besteht, zum Teil aus der lehmigen Brühe des Svellt - und zu einem guten Teil aus den Abwässern Tjolmars, abgestorbenem Schilf und toten Fischen. Man wagt es kaum zu glauben, aber inmitten des Sees treibt eine Ansammlung von Hausbooten, die sich Parkauki nennt, wohl zweihundert Seelen beherbergt und die man schon von weitem an ihren schmierigen, schwarzen Rauchfahnen erkennt. In Parkauki wohnen Menschen, die selbst die Namenlosen Tage nicht mehr schrecken: entlaufene Sträflinge, dem Feuer verfallene Nivesen, geistesverlassene alte Flußfischer und ein hundertvierzehnjähriger Boroni des Al'Anfaner Ritus, dem sein himmlischer Herr wohl seine Gnade versagt hat.

Am sich häufiger einmal verlagernden Ufer des Brack wächst über bestimmt drei Meilen nicht außer braunem Rohr, das

sich beständig im Wind wiegt und die Heimstatt für allerlei Schlangen und ihre natürlichen Feinde, die Schwarzstörche, ist. Das Nordende des Sees bilden drei Abflüsse, alle nicht breiter als vielleicht fünfzig Schritt, die ebenfalls ständig ihren Lauf wechseln und von denen nur der dritte von Osten - und auch dieser nur mit einem erfahrenem Lotsen an Bord - für größere Schiffe zu befahren ist. Diese Abflüsse bilden auf ihrem nur zehn Meilen langen Weg zur See ein solch undurchdringliches Labyrinth von Sandbänken, treibenden Schilfinseln und kleinen Nebenarmen, daß es selbst einem erfahrenen Mhanadipiraten oder Schmuggler vom Großen Fluß unheimlich zumute werden dürfte. Zudem treiben ständig Nebelfetzen und magenwendende Gerüche über das brackige Wasser. Erst kurz vor Enqui wird dieser Gestank von würziger Seeluft abgelöst, und man kann auch wieder das Geschrei der Möwen vernehmen, ein Geräusch, das man seit dem Brack nicht mehr vernommen hat.

Von und nach Enqui führen kein Weg und keine Straße. Selbst der Versuch, einen Knüppeldamm bis ins Alderhaag zu bauen, wurde schon vor vielen Jahren aufgegeben. So ist und bleibt das Schiff - oder besser, das flache Flußboot - das einzige Transportmittel in den Brinasker Marschen.

Westlich von Enqui liegt das Gebiet der *Drei Klageweiber*, dreier Seen, über denen stets ein Seufzen zu erklingen scheint. In den flachen Tümpeln stehen abgestorbene Trauerweiden und geknicktes Rohr, und hier und da erhebt sich eine geschwärzte Giebelwand aus dem Morast. Hier stand einst die Stadt Swelt - oder sie soll hier gestanden haben, bevor eine Sturmflut am 28. Boron 746 vor Hal sie von Sumus Rücken spülte - an just jenem Tag, als die aufgepeitschten Wasser durch die Gassen Tjolmars brausten und sich auch an den Gjalsker Kreideklippen brachen. Seitdem haben nur noch Schatzsucher und Verrückte das Land im Dreieck zwischen der Küste, dem Upval und dem Joraani betreten. Außer den vermeintlichen Schätzen Swelts gibt es auch nichts in diesem versalzenen Sumpfland, das einen Menschen klaren Verstandes locken könnte - nicht einmal jagdbares Wild. Daß man sich von diesem Gebiet mehr als eine Geschichte von Irrlichtern, Moorleichen, Wiedergängern und noch monströseren Kreaturen erzählt, wen wundert's?

Zwischen dem Joraani und den Kreidefelsen wird das Land für Mensch und Tier wieder erträglicher. Auf fetten Wiesen am Ufer großer Seen weiden wilde Rinder, Weiden und Birken neigen sich vom ewigen Firunsatem gebeugt gen Süden, und - von den Wintermonaten abgesehen - stehen ständig riesige Schwärme von Orkbremsen und ähnlichem Geziefer in der Luft, bereit, jedes warmblütige Lebewesen bis aufs Mark auszusaugen. Aber offensichtlich scheinen sie die Orks nicht zu stören, die hier einige kleine Hüttendörfer bewohnen und sich von Jagd und Fischfang ernähren - und auch Hetfrau Ingibjaras Thorwaler scheinen ein Mittel gegen diese Plage gefunden zu haben..

Der am dichtesten besiedelte Teil der Marschen ist das Gebiet zwischen dem Svellt und dem Brinask. Dicht besiedelt heißt nicht, daß sich hier Dorf an Dorf reiht und ein Netz von Wegen das Land überzieht, aber immerhin leben im *Bruch* so viele Menschen wie auch in Enqui. Am *Dornwasser* und am *Muunasee* - den beiden großen Seen, die fast den gesamten Lauf des Nuran Rorwhed ausmachen, des Flusses, der in einem dichten Wald am Fuße des gleichnamigen Gebirges entspringt - stehen mehrere Fischerdörfer. Die hier gefangenen Bodirsalme und Regenbogenforellen decken einen Gutteil des Nahrungsmittelbedarfs von Enqui und auch Tjolmar, so daß die Fischer zu den wohlhabendsten Bewohnern des Bruches gehören. Den krassen Gegensatz hierzu bilden die Torfstecher, von denen etwa dreihundert östlich von Tjolmar leben und denen oft nichts als ihr Spaten und eine zerschlissene Decke gehört. Den Torf verkaufen sie nämlich nicht direkt, sondern über ihren Herrn, die Tjolmarer Torf-Compagnie, deren Besitzer sich schon mehr als eine goldene Nase verdient haben.

Zu anderem Broterwerb als zu Fischfang und Torfstechen ist der Bruch nicht geeignet, wenn man einmal von seiner Bedeutung als Zuflucht für allerlei Diebsgesindel absieht. Sicheren Boden findet man nur selten, Gras oder gar Bäume so gut wie gar nicht. Die Menschen, die hier leben, wohnen ausschließlich in Pfahlhäusern, in sicherer Höhe über dem Sumpf, dessen Hauptbewohner Morfus, Riesenegel und sogar der eine oder andere Krakenmolch sind - wahrlich kein Ort, um seine Altersruhe hier zu verbringen.

Aber das Niederlandt hat auch seine schönen Seiten: Östlich und nördlich des Brinask wird der Boden langsam trockener und fester, der Sumpf weicht feuchten Wiesen und lichten Birkenhainen. Immer noch ständig präsent - auch hier, im sogenannten *Alderhaag* - sind jedoch die kleinen und großen Seen, von denen die wenigsten einen Namen tragen, in denen sich jedoch bereits ausschließlich Süßwasserfische in großer Anzahl tummeln. Auch Wild trifft man in Scharen, so viel gar, daß sich hier Jagdgesellschaften aus dem noch fernen Riva einfinden. Herz dieses fruchtbaren und fast unberührten Landes ist der Nuran Kaeeli, ein fischreicher Strom, der in den Hügeln der Hundert Karene entspringt und der sich von See zu See dem Golf von Riva entgegenwindet. Einziges Zeichen der Zivilisation sind im Landesinnern Jahrtausende alte Monolithen, die fast vergessene elfische Schriftzeichen tragen und die früher einmal als Türme des Schweigens gedient haben mögen, während an der Küste zwischen der Mündung des Nuran Kaeeli und der Mündung des Kvill Fischerdörfer entlang eines Küstenpfades aufgereiht sind wie Perlen auf einer Schnur, jeweils etwa im Abstand von einem Tagesmarsch. Neben der Fischerei betreiben die Bewohner noch etwas Ackerbau und Strandpiraterie, was wegen der vielbefahrenen Handelsrouten und der tückischen Sandbänke ein recht einträgliches Geschäft ist.

Östlich des Atamsees liegt ein Birkenwald, der Heim für eine große Anzahl Zaubertiere sein soll, von großen Eulen über weiße Tagfledermäuse bis hin zu Greifen. Auch allerlei Feenvolk wollen Rivaner Jäger und abergläubische Fischer hier gesehen haben. Wahr ist zumindestens, daß es hier heilende Kräuter gibt, wie in Peraines Garten, daß auf den Lichtungen im Spätsommer die Pilze in zwei- und dreifachen

Hexenkreisen stehen und daß hier mindestens ein Einhorn lebt - was Wunder, heißt das angrenzende Land bis zum Kvill doch Einhorngras, und es soll die ursprüngliche Heimat dieser stolzen Tiere sein.

Das Einhorngras und die fruchtbaren Felder um Riva und entlang des Kvill bilden die Grenze des Niederlandts und sollen somit auch am Ende unserer Reise durch den Svelltschen Städtebund stehen.

Der Golf von Riva

Ein Gewässer, das - zumindestens im Sommer - das Herz des Seemanns erfreut, ist der Golf von Riva, ein überaus flaches und ruhiges Gewässer, dessen heftigste Bewegung eine kabbelige See ist, wenn Dünung und Wind nicht im Einklang sind, ein Gewässer, das man schon fast als gemütlich bezeichnen kann. Eingeschlossen von den Gjalsker Höhen und den Hohen Nebelzinnen und von dreihundert auf vierhundert Meilen Ausmaß ist es fast schon ein kleines Meer für sich. Ein Tidenhub ist kaum zu verzeichnen und auch eine Jahrhundertwelle hat seit dem Jahre 746 v.H. noch kein Bewohner von Riva oder Enqui je beobachtet.

Riva und Enqui sind die einzigen Häfen, die von Schiffen aus anderen Teilen Aventuriens angelaufen werden, was aber nun nicht heißt, daß der Anblick von Segeln eine Seltenheit wäre: Das Holzfällerdorf Leskari und diverse Fischerdörfer um Riva schicken Tag um Tag ihre kleinen Boote auf See, um Efferds Geschenke zu ernten; kaum eins dieser Fahrzeuge ist jedoch länger als zehn oder zwölf Schritt. Nicht zu vergessen sind auch die Drachenschiffe der Thorwaler, die einen Ottaskin in der Nähe von Enqui bewohnen und die geraume Zeit Jagd auf jeden Walfänger gemacht haben, der von Enqui aus zur Fangfahrt aufbrach.

Die größte Gefahr für die Seefahrt in diesen ruhigen Gewässern stellen jedoch die Sandbänke im westlichen Teil des Golfes dar. Sie machen es fast jedem größeren, seegängigen Schiff unmöglich, einen anderen Hafen außer Enqui anzulaufen - und selbst hier muß der Kapitän um die Hilfe eines Lotsen nachfragen.

Am Fuß der Hohen Nebelzinnen drohen zwar ebenfalls Klippen und gefährliche Riffe, aber welcher Kapitän würde eine Fahrt dorthin wagen, wo es nichts außer ewigem Eis, einigen Robbenfamilien und ein paar Horden Yetis gibt?

Die wichtigsten Winde im Golf von Riva sind der aus dem hohen Norden blasende Firunsatem, hier so allgegenwärtig wie der Beleman an der aventurischen Westküste, und der sanfte Nuianna aus Nordost, der aber stets mit Nebeln einhergeht. Ganz selten einmal stürmt der Rondrikan, der Zorn der Mutter, von Nordwesten heran, aber nur, um seine Kraft am Eingang des Golfes zu verlieren und »nur noch« als Sturm über die Küstenstriche zu wehen.

Die ärgste Jahreszeit für Seefahrer sind die Wintermonate zwischen dem nebelverhangenen Boron und dem stürmischen Phex: Vom Beginn des Hesindemondes an treiben aus der Meerlunge und von den Hohen Eiszinnen die ersten Eisschollen in die Bucht, gelegentlich auch Eisberge, die sich im flachen Wasser festfahren und zum Sammelpunkt weiteren Eises werden. Mitte Firun ist jeglicher Schiffsverkehr zum Erliegen gekommen. Zumindestens die Küsten sind mehrere Meilen weit ins Meer hinein im Griff dichten Packeises, und wenn Firun wirklich seinen Grimm zeigt, dann kann man vom Drachenkopf zur Arjolfsspitze zu Fuß über mehr als hundert Meilen Eis wandern. Das Zufrieren des flachen Golfs geht oftmals binnen weniger Tage vor sich - und wehe dem Schiff, das dann noch keinen sicheren Hafen erreicht hat! Das Eis zerdrückt selbst stolze Schivonen, wirft Karracken auf die Seite oder hält Holken mit Eiserner Hand, so daß die Besatzung jämmerlich verhungern und erfrieren muß.

Durch die Große Olochtai und die Orkschädelsteppe...

»...und woher hätte ich es wissen sollen, daß diese Schufte aus Phexcaer ihr Wort nicht halten würden? Nun, ich will Euch nicht mit langwierigen Schilderungen meiner mißlichen Lage die Zeit stehlen, die ihr fürwahr für wichtigere Dinge benötigt! Laßt mich Euch dennoch die Eindrücke meiner Reise schildern, so daß der Schatz Eures Wissens durch mein Zutun vergrößert sein möge...

Unser Führer aus Waskir war ein Mann von der Sippe der Nunnur, er schien mir, wenn auch von einfachem Geist als Weggeleit des Vertrauens würdig zu sein. Gegen eine erstaunlich geringe Bezahlung erklärte er sich bereit, uns nach Phexcaer zu begleiten. Die Hochländer sind im Feilschen ohnedies wenig geübt! Mir scheint, sie scheuen jedes überzählige Wort.

Kaum daß wir Waskir verlassen hatten, zeigte sich, wie sehr man in dieser Gegend auf einen kundigen Führer angewiesen ist: Das, was die Leute in disem Gebiet eine Straße nennen, ist kaum breiter als der Pfad, den sich die Schafsherden bisweilen trampeln. Bisweilen verliert sich die Spur auch vollends; man erblickt nur kahle Hügel, die mit einem blaßgrünen Grasteppich bedeckt sind. Ein erhabener Anblick allerdings ist der Njurnsee, wenngleich einem der eisige Wind ein andächtiges Verweilen an dieser Stelle verleiden mag. Hinter dem Dörfchen Siljen folgt der Pfad dem Merek, der sich mit wilder Kraft seinen Weg sucht.

Je weiter man dem Gebirgsbach folgt, um so mehr scheint der Lauf eingeengt zu werden: Kaum mehr blaues Wasser ist darin, sondern nur weißer Schaum, der an spitzen Felsblök-

ken hoch bis auf den Weg spritzt. Dann führt der Pfad an dem Rand eines Kiefernwäldchens vorbei zu der Stelle, wo der Bach im Erdreich verschwindet: Mit einem Mal ist es befremdend still.

Durch eine schmale Pforte, zur einen Hand riesige Tannen, zur anderen eine glatte Felswand, gelangt man in eine feuchtes, dunkles Tal. Der Weg steigt nun spürbar an. Dahinter kommt man in einen Wald aus Lärchen, in dem stets ein dichter Nebel liegt. Die knorrigen Wurzeln auf dem Boden sind von moderigen Nadeln bedeckt, man kann kaum die nächste Wegbiegung erkennen. Bisweilen habe ich einen seltsam süßlichen Geruch nach Verwesendem bemerkt.

Dort, wo sich der Wald gegen die Olochtai öffnet, biegen die struppigen Bäume ihre Äste ganz gleichmäßig zu einem Tor, zu beiden Seiten wachsen kniehohe Pilze von einer gelblichen Farbe. Nun endet jeder Bewuchs, als ob man eine unsichtbare Grenze überschritten habe. Nur noch Fels erblickt das Auge: Runde dunkelgraue Blöcke, von Adern weißen Gesteins durchzogen. Einige der Blöcke liegen gespalten dar, ihr Inneres schimmert feucht, man fühlt sich an steinerne Früchte erinnert.

An dieser Stelle bestand der starrsinnige Hochländer darauf, daß wir uns Felläppchen, welche mit einer fettigen Paste bestrichen waren, um das Handgelenk wickelten. - Ich ließ diesen unsinnigen Brauch geschehen, durfte man es doch nicht riskieren, daß der Mann in seiner Verbohrtheit sich weigern würde, uns weiter zu begleiten - schließlich hatte ich ihn bis nach Phexcaer bezahlt!

Nach einem steilen Anstieg gelangt man an ein Feld aus feinem Geröll, welches recht flach ist und einen gut passierbaren Eindruck macht. Doch dies mag täuschen: Es erwies sich als unmöglich, sich den Bergen auch nur einen kleinen Schritt weiter zu nähern. Kaum glaubte man einige Fuß an Höhe gewonnen zu haben, so kam die ganze Halde ins Rutschen, die stolpernden Reittiere waren vor Angst schweißbedeckt. Der Hochländer murmelte daraufhin einige unverständliche Sätze, griff seinen Felllappen und schleuderte ihn in das Tal. Ich mag mich täuschen, aber genau von diesem Augenblick an war es uns wieder möglich, den Weg fortzusetzen. Andererseits kann man natürlich einwenden, die Tiere hätten sich einfach inzwischen an das rutschige Gestein gewöhnt...

Dort, wo die Halde endet, rücken die Berge enger zusammen. Der Dunst lichtet sich, der Boden ist von schmutzigem Schnee und grauem Schlick bedeckt. Zu beiden Seiten erheben sich die schroffen Wände der Olochtai, von zerklüfteten Überhängen tropfen zahlreiche Rinnsale an Streifen schleimiger Flechten entlang. In dieser Gasse fegt von dem Eis der Berge ein scharfer Wind herunter, die tränenden Augen machen das Sehen fast unmöglich.

Während der ganzen Strecke durch die Olochtai war es diese Schärfe der Luft, welche den Kopf wie eine eisige Zange umklammerte und einen Zustand seltsamer Benommenheit auslöste: Die Eindrücke kommen mir heute eigenartig unwirklich vor. Einmal, das weiß ich noch, sind wir an einer leicht vornüber geneigten Wand aus tiefschwarzem Gestein vorbeigekommen. Erst auf das Deuten unseres Führers hin bemerkten wir die Reihen der Höhlenlöcher darin. Und wiederum waren sein Gebahren mir unverständlich, er schien dieses Mal seine Furcht nicht verbergen zu können und mahnte uns eindringlich, auf keinen Fall einen weiteren Blick auf die Höhlen zu werfen...

Während wir uns mühsam Meile um Meile voranarbeiteten (die keuchenden Pferde rutschten immer öfter auf dem scharfkantigen Schollen aus verharschtem Schnee aus), habe ich mich vor allem eines gefragt, weshalb nur wählte man zum Passieren des Gebirges ausgerechnet einen Weg, der mitten auf einen Gipfel führt, denn wir schienen uns tatsächlich der Spitze eines Berges zu nähern. Immer häufiger klafften in dem Eis bedrohliche Spalten, aus deren Tiefen bisweilen leises Gurgeln wie von einem weit entfernten Gebirgsbach kam. Warum nur war es nicht möglich, statt dessen einem Tal zu folgen? Nun, unseren Führer wagte ich gar nicht mehr anzusprechen, seine düstere Miene verhieß nichts Gutes!

Nach einer weiteren Wegbiegung fand sich ohnedies die Erklärung: Mit einem Mal öffneten sich vor uns die Berge der Olochtai, jeder Dunst hatte sich aufgelöst. Fassungslos starrte ich auf das Bild, das sich uns von dem schmalen Felsvorsprung aus bot: Ein Meer von Bergriesen, dessen grelles, nie beflecktes Weiß in der Sonne leuchtete, daß es in den Augen schmerzte. Als ob die Zähne eines unvorstellbaren Wesens gewaltige Stücke herausgerissen hätten, lag das pechschwarze Gestein an einigen Überhängen bloß. Just in diesem Augenblick zerriß ein schriller Ruf die Stille: Ein mächtiger Raubvogel, wie ich ihn noch nie gesehen hatte, zog über unseren Köpfen seine Kreise. - Von wegen "Gipfel", kam es mir in den Sinn... Wie sehr hatte ich mich doch geirrt! Was war schon die Erhebung, die wir mit solchen Mühen erklommen hatten, gegen die Höhe, auf der sich die Gipfel dieser Steinriesen befinden mögen!

Nachdem man den höchsten Punkt des Passes überschritten hat, weichen die Gipfel auseinander. Man passiert weite Flächen aus blankem Fels, aus dessen Ritzen sich bisweilen zierliche Gewächse mit sternförmigen, strahlend blauen Blüten drängen. Eine Herde Schneeziegen störten wir auf: Wie ist es möglich, daß diese Tiere mit einer solchen Geschwindigkeit in das Tal wirbeln, ohne sich die hauchdünnen Fesseln zu brechen?

Eine schmale Klamm schließt das Reich des Eises gegen den Bewuchs im Tal ab: Die Luft hier ist von einer erdrückenden Feuchtigkeit, fauliges Moos macht den Boden zu einer Falle für die erschöpften Tiere!

Wie üppig und wild kommt einem nach der Strenge der Felsregion der Bergwald vor: Verkrüppelte Kiefern greifen in das zarte Grün der Birken, von uralten, harzverklebten Tannen hängen gelbliche Flechten wie Bärte bis auf den Boden.

Dort, wo ich bei anderen Reisen durch das Gebirge grüne Matten gesehen habe, grenzt die Olochtai an die Ausläufer der Orkschädelsteppe. Kein saftiges Gras ist zu sehen, vielmehr kam mir der Bewuchs schon beim ersten Anblick

seltsam unnatürlich vor, ohne daß ich zunächst wußte, was mir diesen Eindruck vermittelte. Dann aber fiel es mir auf: Durch das stoppelige Gras scheint allenthalben eine dicke Ascheschicht. Die wenigen Büsche und die einzelnen Bäume, welche in dieser Gegend wachsen, sind nicht etwa, wie in anderen Grasländern, vom Wind gezeichnet. Diese hier werden nie mehr ein grünes Blatt hervorbringen: Verkohlte Stümpfe sind es, die sich anklagend gegen den Himmel recken!

So weit das Auge reicht, erstrecken sich die grauen Hügel, über allem liegt ein Geruch nach Verbranntem. Einige Male glaubte ich, das Gerippe eines verendeten Tieres zu erblikken, aber es handelte sich um bleiche Äste, die zu gleichmäßigen Hügeln zusammengeschichtet waren.

Ich bemerkte, daß bisweilen der Boden unter den Hufen der Pferde nachzugeben schien. Schon wollte ich an meinen Sinnen zweifeln, da sprang ein rattenähnliches Tier mitten auf den Pfad, richtete sich mit schrillem Pfeifen auf und schien allen Ernstes mein Reittier anspringen zu wollen!

Der Hochländer hat es dann vertrieben... Er erzählte uns, diese angriffslustigen Nager hätten in dieser Gegend den ganzen Boden mit ihren Gängen unterwühlt. Kein Mensch wisse, wie sie den Brand überlebten, der hier in jedem Jahr ausbrechen würde. - Warum es denn brennen würde? Der Hochländer warf uns einen verächtlichen Blick zu, spuckte auf den Boden und sprach den ganzen Tag lang kein Wort mehr mit uns.

Von überraschender Schönheit ist der große See, den man den Einsiedlersee nennt. In der leblosen Landschaft leuchtet seine hellgrüne Farbe, sein Grund ist ganz mit runden weißen Steinen bedeckt. Aber auch in diesem Gewässer konnte ich kein Getier entdecken. Der Hochländer ließ nicht zu, daß wir unsere Wasservorräte aus dem See auffüllten: Das hieß, den schrecklichen Durst bis hin nach Phexcaer zu ertragen, mußte man befürchten... Auch durften wir unsere Haut nicht mit dem Wasser benetzen. Die Asche der Luft mischte sich mit dem Schweiß, würgte in der Kehle und verklebte Nase und Rachen. Bisweilen glaubte ich, ein Flimmern über dem Boden erkennen zu können, an anderen Stellen nahm ich einen scharfen Geruch war, der heftige Übelkeit erregte. Ich kann nicht sagen, ob meinen Gefährten dasselbe wiederfahren ist - ich war viel zu zerschlagen, um auf sie zu achten.

Während der letzten Meilen nach Phexcaer - sie führten wohl an dem Fluß Bodir entlang - fühlte ich mich so zerschlagen und elend, daß ich mich kaum darüber freuen konnte, endlich die Mauern und Türme zu erblicken. Auch fehlt mir fast jede Erinnerung an jene letzte Etappe unserer Reise.

Am Tor angelangt, weigerte sich der Hochländer, die Stadt gemeinsam mit uns zu betreten. Ich war nicht unglücklich über den plötzlichen Abschied, eher war er mir willkommen: Bei all meiner Erschöpfung war die unwirsche Art des Mannes eine Belastung gewesen, der ich nicht mehr länger hätte standhalten können.

Ich sagte bereits, daß ich Euch nicht über Gebühr mit dem zur Last fallen will, was mir in dieser Stadt an Üblem wiederfahren ist. Dennoch, laßt mich noch einmal betonen, wie sehr mir daran gelegen war, jederzeit im Sinne Eurer Geschäfte zu handeln. Ich will an dieser Stelle kein Wort darüber verlieren, wie stolz ich war, diesen Auftrag übertragen zu bekommen. Es versteht sich von selbst, daß ich es als meine höchte Pflicht angesehen habe, mich Eures Vertrauens für würdig zu erweisen! Wie sich jedermann denken kann...«

(aus dem Brief der Salzeraner Handelsgehilfin Mechtilda Esclava)

Von den Kreaturen

Neben den Orks gibt es noch eine ganze Reihe von anderen Geschöpfen im Orkland - teils guter, teils böser Natur. Manche können den Mittelpunkt eines Abenteuers oder einer Kampagne darstellen, während andere nur für unterhaltsame Kurzbegegnungen dienen mögen. Eine Auswahl dieser Wesen ist im folgenden beschrieben.

Die Greifen

Eine majestätische Erscheinung sind die Greifen, fürwahr: Ihr löwenhafter Leib erglänzt wie rotes Gold, ihre klugen Augen im scharfschnabeligen Adlerkopf sehen in weiteste Fernen, in die ihre mächtigen Adlerschwingen sie in kürzester Zeit zu tragen vermögen.
Alle Gelehrten sind sich einig, daß die Heimat der Greifen wohl nicht in Aventurien, ja nicht einmal auf Dere zu suchen ist: Manche nennen den Wandelstern (und Halbgott) Ucuri, den Sohn des Praios, als ihren Ursprungsort, während die meisten sie als direkte Geschöpfe der Sonne betrachten, so wie sie auch die Boten des Praios sind.
Als Vorkämpfer der Ordnung findet man sie dort, wo das Chaos übermächtig zu werden droht - kein Wunder also, daß es auch im Orkland einen Fleck gibt, an dem man sie verstärkt antrifft. Von hier aus scheinen sie mit der Geschwindigkeit der Sonnenstrahlen an jeden Ort reisen zu können, wo der Glaube an Praios und die Zwölf in Gefahr ist, um mit ihren halbgöttlichen Kräften helfend einzugreifen.
Diese Kräfte sind unbestimmbar, doch steht fest, daß Greife gegen jegliche Magie immun sind und auch viele Zauber nach Belieben aufheben können.
Greifen sind problemlos jeder Sprache mächtig und erweisen sich oft zur Überraschung der Reisenden als angenehme Gastgeber und Gesprächspartner, die Freude an Musik und Poesie haben und selber mit angenehmer Stimme Erzählungen von fernen Welten vortragen, die stets vom Wert der Ordnung und dem letztlichen Sieg des Guten handeln. Wie sehr sie den ungreifbaren Göttern ähneln, wird schon daraus erkennbar, daß ein Greif mitunter einen (weißen oder gar grauen) Magier mit erkennbarem Respekt behandelt, während er einen Geweihten des Praios mit Nichtachtung straft.
Auch dem freundlichsten Greifen sollte man mit Ehrfurcht entgegentreten: Vielleicht trägt er einen verdienten Helden an einen fernen Ort - dies zu fordern allerdings stellt sträfliche Dummheit dar, für die die Strafe nicht ausbleiben wird.
Den Lehren der "Gemeinschaft des Lichts" zufolge können Greifen auch in menschlicher Gestalt auftreten, in der sie allerdings immer noch durch ihre besondere Nähe zum Sonnengott gekennzeichnet sind.
Als Herr der Orklandgreifen gilt ein gewisser Garafan, doch auch die Namen Jermoran und Orungan für bestimmte Greifen sind bekannt. Zur Zeit scheint eine Hauptsorge der Greifen der Zug der Orks zu sein: So wurden schon hin und wieder Greifen gesichtet, die in kleinere Scharmützel eingriffen und alleine einen größeren Orktrupp zerstreuten. Wie sich die geflügelten Boten des Praios allerdings zu der kleinmütigen Ungläubigkeit stellen, mit der man dem Sonnengott neuerdings im Svelltland begegnet, ist nicht zu erahnen - die offizielle Kirche bekämpft erbittert alle Berichte, nach denen ein Greif dies als "Zerbrechen der falschen Maulfrömmigkeit, aus der schließlich wahrer Glaube wachsen wird" bezeichnet hat.

Die Riesen

Von allen zweibeinigen Wesen Aventuriens sind die Riesen die größten und gewaltigsten, zum Glück für den Menschen aber nicht die klügsten. Daher ist ihm in den letzten Jahrtausenden mehr als einmal gelungen, mit List und überlegenen Waffen fruchtbare Gegenden von "lästigen" Riesen zu befreien.
In der Wildnis des Orklandes aber leben die alten Riesen heute noch als unbehelligte Söhne der unberührten Natur, eher Teil der Landschaft als ihre Bewohner, eher Naturgewalten als Lebewesen.
Von dreien von ihnen kennen wir einigermaßen sicher Namen und Aufenthaltsort, von einigen anderen erzählen nur die Legenden der Orks - doch bekanntlich neigen die Schwarzpelze genauso wie die Menschen dazu, fremde Berichte auszuschmücken und zu übertreiben. Wenn man dann noch in Betracht zieht, daß ein und derselbe Riese bei verschiedenen Sippen und Stämmen unter völlig verschiedenen Namen bekannt sein mag, gibt es keinen Grund zu der Sorge, daß sich noch mehr von diesen ungeheuren Gesellen im Orkland aufhalten.
Der den Sterblichen noch am engsten verbundene Riese ist zweifellos der, den wir als Orkfresser kennen; sein Aufenthalt soll in der Nähe der Stadt Phexcaer sein, in deren Geschichte er auch eine bedeutende Rolle spielt.
Seinen Namen trägt Orkfresser übrigens völlig zu Recht: Wenn auch die übrigen Riesen die Schwarzpelze ebenfalls auf ihren Speisezettel gesetzt haben, so ist Orkfresser doch der einzige, der die Orks mit wahrem Haß verfolgt. Die Gründe dafür sind unbekannt, auch wenn einer der wenigen Menschen, die ihm begegnet und seinem Kochtopf entkommen sind, von einer langen Tirade des Riesen berichtet, in der sich dieser über die "lästigen Neuankömmlinge im Pelz" beschwert; um die Orks aber als jüngere Bewohner des Hochlandes zu betrachten, muß man sie fürwahr schon mit dem Zeitsinn eines Riesen betrachten.
Ein weiterer Riese ist unter dem Namen Neunfinger bekannt: Von ihm kennt man nicht viel mehr als diesen Namen und die Legende, wie einst ein kühner Thorwaler dem Unhold im Kampf den Finger abschlug (auch wenn neuere Berichte andeuten, daß es damals nicht ganz so rondrianisch zugegangen sein mag). Neunfinger soll irgendwo mitten im Orkland leben und sich ohne jede Diskriminierung von allen Lebewe-

sen der Umgebung ernähren, wobei er nur um Greifen einen Bogen macht.
Der mächtigste unter den dreien aber ist Glantuban, dessen Heim sich irgendwo in den höchsten Gipfeln des Firunswalles befinden soll. Zahlreiche Sagen ranken sich um ihn, und einige Orksippen der Umgegend verehren ihn tatsächlich als eigene Gottheit oder zumindest als Verkörperung des Brazoragh. Die Ursache dafür sind nicht nur seine ungeheure Größe und Stärke, sondern auch besondere Kräfte, wie wir sie sonst von keinem Riesen kennen: Nicht wenige Orksagen berichten davon, wie Glantuban auf einem Regenbogen von seiner unerreichbaren Gipfelbehausung über den Wolken heruntersteigt. Ob der Riese "nur" im Besitz eines Solidiridmächtigen Artefakts aus Firnelfenhand ist (wie einige Forscher meinen) oder ob er einfach den Menschengeist übersteigende Fähigkeiten besitzt, muß hier offenbleiben.
Daneben kannte man im Orkland noch den Riesen Wolkenkopf, der inzwischen nicht mehr unter den Lebenden weilt: Eines Tages verließ er, von unstillbarer Liebessehnsucht getrieben, seine Heimat in der Großen Olochtai, um zur fernen Insel der Riesin Yumuda zu waten. Des Schwimmens unkundig, ertrank er leider bei dem Versuch, doch sein Todeskampf war so hart und langdauernd, daß zufällig vorbeisegelnde Thorwaler zur Überzeugung kamen, hier würden sie Zeugen des Kampfes zwischen einem Riesen und ihrem Walgott Swafnir.
Die Mär, Wolkenkopf habe Swafnir töten wollen und sei von diesem besiegt worden, erreichte schließlich sogar das Orkland und damit auch den Riesen Orkfresser, der seinen Freund gerade erst zu vermissen begonnen hatte. Dem Gott trägt der Riese nichts nach (denn es war halt ein ehrlicher Kampf zwischen gleichwertigen Gegnern...), übereifrige Swafnirverehrer aus Thorwal haben bei ihm aber einen sehr schweren Stand, wenn er auf sie trifft. Die bisherigen Begegnungen dieser Art endeten alle im Magen des Riesen...
Schließlich sei noch die Örtlichkeit namens Riesengrab erwähnt, die sich im zentralen Orkland befinden soll: Dem Vernehmen nach handelt es sich hier um einen gigantischen Steinwall, in dessen Mitte das Skelett eines Riesen liegt - doch eines wesentlich größeren, als es die heute bekannten Exemplare sind, denn eine ganze Goblin-Sippe soll im Schädel und im fellüberzogenen Brustkorb hausen. Demnach müßte der uns völlig unbekannte Riese mindestens achtzig Schritt groß gewesen sein...
Doch vielleicht ist das Ganze auch nur eine übertriebene Legende der abergläubischen Orks, die übrigen Riesen des Orklandes jedenfalls haben dem Menschen nichts über diese seltsame Sache zu erzählen - nicht, daß sie besonders dazu neigen würden. Bei ihnen gilt nun einmal der Spruch: "Mit dem Essen spricht man nicht!"

Die Kinder der Echse

Zur Überraschung so manches Reisenden gibt es im Orkland eine nicht geringe Anzahl von Wesen, die man eher mit den feuchten Sümpfen des warmen Südens in Verbindung bringt: Die Echsenmenschen sind mit einigen Kleinstämmen auch hier im kalten Norden vertreten. Dabei muß man aber sagen, daß die hiesigen Echsenmenschen denen des Südens in mancher Hinsicht unähnlich sind, vor allem ist ihre fehlende Kältestarre zu erwähnen. Statt dessen neigen sie dazu, sich gegen Winter mit dem ganzen Stamm zu einem langen Winterschlaf zu begeben; eine Zeit, die die benachbarten Orks gerne nutzen, um ihnen ihre bescheidenen Besitztümer zu rauben. Dabei scheinen die Orks von einer seltsamen Furcht beherrscht, die sie am Töten der Wehrlosen hindert: Alte Sagen von furchtbarer Rache düsterer Götter scheinen hier eine Rolle zu spielen.
Tatsächlich verehren die Echsenmenschen des Orklandes eine Reihe von H'Rangarim ("Heilige Wesen"), die im Süden fast vergessen sind: So kennen sie neben ihrer milden Fruchtbarkeitsgöttin Zzahh auch noch eine gefährliche Schlangengöttin, einen heimtückischen Gott in der Form einer Wasserviper, einen riesenhaften Zermalmer in Drachengestalt und einen bösartigen fliegenden Halbgott, der seine Opfer zum Himmel trägt und sie hinabstürzen läßt. Von Zeit zu Zeit kommt es vor, daß die Priester eines dieser Götter die Oberhand im Stamm bekommen, der daraufhin zu blutigen Kämpfen gegen die Nachbarn auszieht, bis er vernichtet ist oder die aggressiven Priester verdrängt sind.
Die weitaus meisten Stämme leben in der Nähe des Bodir, vor allem in seinem sumpfigen Quellgebiet, wo sie sich vom Fischfang ernähren. Die Stadt Phexcaer meiden sie abergläubisch, obwohl deren Bewohner ihnen nie ein Leid zugefügt haben.
Abschließend sei noch der Bericht eines Hesindegeweihten erwähnt, in dem dieser eine prächtige "Stadt der Schlangen" beschreibt, die an der Quelle eines ungenannten Flusses liegen soll.
Da kein anderer Text diese verlassene Stadt kennt, ist es durchaus möglich, daß der Verfasser den Ort nur als religiöses Gleichnis nach dem bekannten Muster Umrazims entwickelt hat, doch dagegen scheint die Genauigkeit zu sprechen, mit der er selbst geringfügige Details aufzählt. So soll die kreisrunde Stadtmauer aus grünen Steinen gefügt sein, die Häuser enthalten prächtige Gemälde und furchtbare Fallen, im Herzen der Stadt aber liegt ein großer Tempel der Heiligen Schlange.

Die Tiefzwerge

Irgendwo im Orkland lag einst Umrazim, die sagenhaft reiche Stadt der Zwerge. Doch diese Zeit ist lange vorbei, Umrazim wurde zerstört und geplündert, die meisten Zwerge wurden vertrieben. Allein hier und da, so sagt man, überlebten einige Nachkommen aus Aboralms Stamm in tiefen Höhlen und Stollen - doch zu welchem Preis: Von allen Verwandten abgeschnitten, oft auf wenige Meilen Tunnel eingeschränkt, führten diese Unglücklichen ein elendes Dasein und fielen nach und nach dem Stumpfsinn anheim: Die Tiefzwerge, wie man sie nennt, sind kleiner noch als ihre Vettern, leiden stark unter dem hellen Tageslicht und sollen zu ihrer Schande teilweise haar- und bartlos sein. Ihre Stollen treiben

sie ohne Sinn und Plan in den Fels, gerade wie Höhlenschrate, von denen manche behaupten, sie hätten sich in ihrem dumpfen Dunkelsinn mit ihnen zu vermischen begonnen; oder sie seien gar die Vorfahren dieser aventurischen Landplage - eine Behauptung, die jeden stolzen Zwerg zur Weißglut bringen wird. Tatsächlich verabscheuen die meisten Zwerge ihre tiefen Vettern und würden am liebsten jede Verwandtschaft leugnen und jeden Kontakt meiden - doch leider scheinen die Tiefzwerge noch eine Reihe von Artefakten und Schätzen aus Umrazims Tagen zu besitzen, denen sie heute keine Bedeutung beimessen und die sie hin und wieder für ein kleines Geschenk oder ein gutes Wort fortgeben.

Die Sage von Umrazim

»Einst bestand in den Steppen des Orklandes 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 Frömmigkeiten 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 ahnten und spürten nicht mehr, wo das Gold zu finden sei.
Statt aber die Warnung zu begreifen, gingen sie zu einem der mächtigsten Druiden ihre Volkes, er solle ihnen Abhilfe schaffen. Viele Tage und Nächte, Wochen und Monde wirkte der Diener Sumus Zauber um Zauber und wob feine Rituale, schließlich aber präsentierte er ihnen sein Werk: Ein kostbar geschliffener Smaragd war es, ein Fokus und 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 Staatsheiligtum 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 Zerge hatte den Neid der umherwohnenden 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 auch wohl das Goldauge, denn niemand hat es je wieder gesehen, weder in zwergischem Besitz noch in Händen der Orks.«

Soweit die populäre Sage, die eigentlich von allen überlebenden Völkern der Zwerge erzählt wird, um vor den Gefahren der Gottlosigkeit zu warnen. Einzelne Überlieferungen fügen weiter Details hinzu, so etwa den Namen des Druiden oder die Feststellung, daß die Orks von Ingerimm selbst gegen die Ketzer geschickt wurden und daß gar ein orkischer Priester des Ingerimm - oder Gravesh, wie die Orks ihn nennen - der Anführer der Schwarzpelze war; eine Behauptung, der andere Erzähler auf das heftigste widersprechen.
Was genau es mit dem Fall Umrazims und seiner Minen und dem Verbleib der Schätze auf sich hat, bedarf noch vieler weiterer Forschungen.

Die "Kultur" der Orks

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 wie es den menschlichen Forschern nicht gelingt, ein objektiveres Bild der Bewohner der Steppen und Gebirge des Orklandes 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 objektiven Blick des echten Wissenschaftlers betrachten, gerade so - die Zwölfe mögen uns diese Einschätzung verzeihen - als ob die Schwarzpelze ein Stamm von menschenähnlichen Wesen wären.

Wenn wir also im folgenden weitgehend auf wertende Kommentare verzichten, so soll das wahrhaftig nicht bedeuten, daß wir irgendwelche Sympathien zu den Schwarzpelzen entwickelt hätten oder uns gar mit ihrem Tun und Treiben einverstanden erklärten.

Im übrigen verweisen wir darauf, daß alle unsere Texte von der KGIA (und teilweise von Hochgeboren Nemrod persönlich) geprüft und für unbedenklich befunden worden sind.

Die Gesellschaft

Die Orks führen eine - von einigen Ausnahmen abgesehen - überwiegend nomadische Lebensweise: 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. Da das Orkland zu den wildesten Gebieten Aventuriens gehört und die Orksippen offenbar keine fest abgegrenzten Reviere haben, ist es kein Wunder, daß die Jäger und vor allem die Krieger die wichtigsten Mitglieder des Stammes sind und die orkische Gesellschaft streng hierarchisch strukturiert ist. Befehle gehen nur von den Harordak (so heißt das Zweiergespann von Häuptling und Schamane einer Sippe) des Dorfes aus, Streitigkeiten werden fast unweigerlich durch blutige Zweikämpfe entschieden.

Das Rechtsystem

Dieser Begriff ist natürlich für das, was die Orks zur Bewahrung der Ordnung und Schlichtung von Streitigkeiten praktizieren, äußerst hochtrabend gewählt: Ein überliefertes Recht ist 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 werden. Bei diesen Fällen scheinen übrigens Manipulationen durch den Schamanen seltener vorzukommen, als man vermuten möchte. (Von den Häuptlingen ist dagegen allgemein bekannt, daß sie die göttlichen Gebote gern nach Lust und Laune auslegen).

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.

Die Orks leben nämlich in dem festen Glauben, daß die Götter demjenigen beistehen, der recht hat. (Oder auch, daß der recht hat, der stärker ist - die Auffassungen vermischen sich hier etwas.) Auf jeden Fall kann jeder Ork ein jedes Mitglied seiner oder einer niedrigeren Kaste zum Kampf auffordern, wenn ein Streit entschieden werden soll. So "zivilisierte" Einrichtungen wie die Wahl der Waffen oder Sekundanten sind bei diesen Duellen unbekannt: Man prügelt und schlägt aufeinander ein, bis einer der beiden seine Niederlage eingesteht. Häufig kann der Sieger dann eine zusätzliche Leistung/Wiedergutmachung vom Verlierer verlangen, etwa ein besonderes Besitzstück oder die Selbstdemütigung des Bezwungenen.

(Die orkischen Sagen kennen übrigens mehrere Krieger, die nach einer Niederlage den Kampf erneut aufnahmen, weil ihnen der geforderte Preis zu hoch war. Extremstes Beispiel ist der Khurkach Shroddo Brogk, der zehnmal nacheinander besiegt wurde, wobei sich die Preise von einer Waffe über sein Zelt bis zu seiner öffentlichen Entmannung erhöhten - bis er seinen Widersacher im elften Kampf erschlug.)

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.

Grishik, Drasdech, Khurkach - das Kastensystem

Die Kultur der Orks kennt festgefügte Personengruppen mit bestimmten Rechten und noch mehr Pflichten, die wir als Kasten bezeichnen möchten.
Wie alle menschlichen Begriffe kann auch dieser nur eine Annäherung an die orkischen Einrichtungen vermitteln. Denn gerade das Element der Erblichkeit ist bei den Orks nicht vorhanden, da es keine Familien gibt und alle Jungen als Söhne des Häuptlings gelten.
Die Zuweisung zu einer Kaste geschieht demnach auch nicht bei der Geburt, sondern erst 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 niedrigste dieser Kasten ist die der Bauern oder Grishik: Hierher werden all jene gesteckt, die sich weder durch geistige noch durch kriegerische Gaben auszeichneten und auch keine oder nur eine geringe Trophäe beigebracht haben. Ihnen obliegen künftig die harten und stumpfsinnigen Arbeiten auf den kargen Feldern des Orklandes.
Über ihnen findet man die Handwerker oder Drasdech: Sie haben in der Regel schon besondere Geschicklichkeit gezeigt und ihre Trophäe oft durch ihrer Hände Geschick erlangt - sei es, daß sie besonders gute Waffen schufen, die ihnen bei Jagd und Kampf halfen, sei es, daß sie irgendeinen Gegenstand herstellten, der ihnen so vortrefflich geriet, daß er als besondere Trophäe anerkannt wurde.
Die höchste dieser Art von Kasten 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 anderen (feindlichen) Orks, das Fell eines Orklandbären und ähnliches sind erforderlich, um vom Häuptling in diese Kaste eingestuft zu werden.
Jede dieser Kasten hat ihre eigenen Sitten und Bräuche, die sich von Stamm zu Stamm ändern mögen und die hier zu beschreiben der Platz nicht ausreicht. So sei nur gesagt, daß die neuen Männer meist mit einer zweiten Feier in ihre Kaste aufgenommen werden und danach von den Älteren eine Unterweisung und Einführung in ihre neuen Aufgaben erhalten.
Die Einstufung in eine dieser Kasten 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:
Über den drei sogenannten Mannbarkeitskasten stehen noch zwei weitere, in die nur die wenigsten jemals vorstoßen, und das auch erst lange nach ihrer Mannbarkeit: Die Okwach sind die Elite des Stammes und haben traditionell ein Anrecht auf Frauen (auch wenn der Häuptling dieses Recht einem speziellen Okwach durchaus verweigern kann). 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 befähigtestenMitgliedern der unteren Kasten, durch besondere Leistungen zu Ansehen und Frauen zu gelangen, ohne daß es zu ständigen Kämpfen um die Häuptlingswürde kommt - für das Volk der Orks eigentlich eine sehr weise Einrichtung.
Sehr selten hört man auch von Orks, die gleich bei ihrer Mannbarkeit unter die Okwach aufgenommen wurden: Beispiele wären hier der bekannte Krieger Olog Orchai, dessen Mannbarkeitsbeweis sechs Elfenohren waren; oder auch der heutige Häuptling der Korogai, Mardugh Orkhan, der aufgrund seines silbernen Pelzes und handwerklichen Geschicks sofort zum Graveshpriester bestimmt wurde.
Über dieser Herrenkaste der Okwach stehen dann noch die Harordak, die eigentlichen Herrscher des Stammes: Der Brazoraghpriester als Häuptling und der Tairachpriester als Schamane. Sie lenken die Geschicke ihrer Untertanen, wobei sich nur selten sagen läßt, wer der mächtigere ist - ein Stamm aber, dessen Harordak sich zerstreiten und bekämpfen, steht am Rande des Untergangs. (Näheres über diese Priester erfahren Sie im Kapitel über den Glauben der Orks.)

Sklaven und Gesetzlose

Zwei Gruppen stehen außerhalb dieser Einteilung: Fast jeder mächtigere Stamm verfügt über eine Reihe von Ergoch oder Sklaven, Kriegsgefangene von anderen Stämmen, die ebenso rechtlos sind wie Ork-Frauen und wie diese 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.
Außer orkischen Sklaven gibt es natürlich auch noch solche von anderen Völkern: Vor allem Goblins und Oger zählen dazu. Die leicht einzuschüchterenden Goblins werden von den Orks für alle möglichen niederen Arbeiten eingesetzt; die dummen, aber starken Oger finden vor allem als Kriegersklaven oder "Beschützer" der wenigen Handelszüge Verwendung.
Von menschlichen Gefangenen werden in der Regel nur Frauen am Leben gelassen, um als besonders begehrte Trophäen den Ruhm des Häuptlings zu mehren. (Kriegerinnen und andere offensichtlich wehrhafte Frauen werden allerdings von den meisten Stämmen ebenfalls getötet - die Orks sind schlau genug, unnötige Risiken zu vermeiden.) Elfen werden allem Anschein nach sofort erschlagen, 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 werden und sterben - sei es wegen der reichlichen Quälereien durch die Orks, sei es aufgrund der Demütigung. Andererseits weiß man aber von den Zwergen aus dem Gefolge des Korogai-Häuptlings Mardugh Orkhan, daß sie formal ebenfalls als Sklaven eingestuft wurden, dabei aber erhebliche Freiheiten besitzen.

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 kargsten Gegenden des Orklandes, nicht selten von stärkeren Orks versklavt, so daß 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 als gehetzter Straßenräuber oder schlechtbezahlter Söldner zu enden.

Die Frauen

Es ist immer noch zweifelhaft, ob die Orks ihre Frauen überhaupt als Mitglieder der eigenen Rasse ansehen - zumindest 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 - ja, man kann sagen, daß sie in gewisser Weise die Werkzeuge der Häuptlingsmacht sind, 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 nämlich 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...
So ist es auch einleuchtend, daß die Einrichtung der Familie den Orks gänzlich unbekannt ist: Frauen sind halt eine nützliche Einrichtung, in ihrer Bedeutung irgendwo zwischen Reittieren und Waffen angesiedelt.
Da kann es nicht verwundern, daß die Vorstellung von weiblichen Namen einem Ork absurd erscheint: Wenn Frauen überhaubt irgendwie bezeichnet werden, benennt man sie nach auffälligen Körpermerkmalen oder einfach nach ihrem derzeitigen Inhaber.

Die Kinder

In den ersten Jahren nach der Geburt bleiben Orks bei irgendwelchen Frauen des Stammes - bis sie entwöhnt werden, was manchmal dadurch geschieht, daß man sie einfach mit fester oder vorgekauter Nahrung zwangsfüttert. Die darauffolgenden Jahre sind seltsamerweise die Mädchen die einzigen, die eine Art Erziehung erhalten - die älteren Frauen bringen ihnen bei, was sie als treue Dienerinnen der Männer

zu können haben, vor allem also das Verrichten der schwersten (und 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 einer alten Formel 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.
Es gibt im Orkland übrigens auch Sippen und Stämme, die bei der Besetzung wichtiger Posten ein Ritual durchführen, daß dem der Mannbarkeit sehr ähnelt: Statt daß diejenigen, die die Häuptlingswürde anstreben, sich nun in blutigen Zweikämpfen gegenseitig erschlagen, müssen sie ausziehen und mit wirklich bedeutenden Trophäen wiederkehren, unter denen die Okwach dann die wertvollste und damit den neuen Häuptling heraussuchen. Natürlich kommt es bei dieser "Wahl" des öfteren zu erheblichen Streitereien und Kämpfen.

Die Jagd

Bei einem Volk (oder besser, bei einer Ansammlung mehrerer Stämme) das nicht von der Scholle lebt, verwundert es nicht, daß sich die Jagd zu einer der höchsten Künste unter entwickelt hat.
Alle Stämme der Orks verstehen sich auf die Jagd, besonders aber die Zholochai, die die ausdauerndsten Jäger unter den Schwarzpelzen stellen. Die Zholochai waren und sind ein Volk, unter denen die Khurkach *(Jäger)* nicht nur einen hohen Rang darstellen, nein, die Zholochai sind Khurkach.
Ob die Jagdmethoden der Orks firungefällig sind, mag ein jeder selbst beurteilen, effektiv sind sie allemal! 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, Wieseln oder wilden Ratten macht man kein großes Aufhebens, 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 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 vom kompletten Stamm 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 zivilisierten, von 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 Ehre eines Khurkach verlangt, sich ihm zu stellen. Größte Ehre erlangt jedoch der Jäger, der sich alleine einem Borken- oder gar Höhlenbären stellt. Um aus einem solchen Kampf erfolgreich hervorzugehen, muß selbst ein gestandener orkischer Jäger im Vollbesitz all seiner Kräfte und seines Mutes sein, denn auch drei oder vier gezielte Speerwürfe vermögen ein solches Ungetüm nicht zu töten. Der letzte, entscheidende Stoß, geht ins Herz oder Hirn des Bären , und dazu muß man sich nun einmal in die Reichweite der gefährlichen Tatzen des Tieres begeben...
An Mut - und vor allen Dingen an Geduld - mangelt es den Khurkach wahrhaftig 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 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. Allein, Talaschin findet sich 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 die Wölfe, die ewigen Konkurrenten um das beste Stück Fleisch. Mit

Orkische Kriegshunde
Diese vierbeinigen Mordmaschinen sind nicht mehr Wolf, aber auch noch nicht Hund. Sie erreichen eine Schulterhöhe von drei Spann und haben meist ein schmutziggraues Fell. Schon die Welpen dieser Tiere werden mit Prügel gefügig gemacht und an ihre neuen Herren gewöhnt, auf Kehlenbisse abgerichtet und sogar durch Feuer und Dornenhecken getrieben. Die Tiere, die eine solche Behandlung überleben, sind zu nichts anderem als zum Morden zu gebrauchen. Sie können keine Lasten tragen und keine Spuren erkennen und sie müssen stets einen Maulkorb tragen, damit sie sich nicht an ihren Artgenossen oder auch ihren Herren vergehen. Im Kampf genügt ein einziges Kommando und ein Hieb mit der Dornenknute, und schon fallen sie über alles her, was sich bewegt und lassen nicht eher davon ab, bis es sich nicht mehr regt.

MU 18; **LE** 20; **GS** 11; **AT/PA** 13/4; **TP** 1W+4; **RS** 2; **AU** 70; **MR** 2; **MK** 1 5
Fährtensuche: 0 Tragkraft: 0
Orkische Kriegshunde tragen gelegentlich für sie zugeschnittene Lederrüstungen (RS+2). Wenn sie bei einem Angriff eine 1 würfeln und der Biß nicht pariert wird, so haben sie einen Kehlenbiß gelandet, der W20+5 SP zufügt.
Orkische Kriegshunde können von einem menschlichen (elfischen, zwergischen) Helden nicht erworben werden - das Vieh würde sofort versuchen, seinen neuen Herren totzubeißen, und neu abrichten läßt sich das Monstrum auch nicht mehr.

ihnen liefern sich die Khurkach regelrechte Schlachten, blutige Auseinandersetzungen mit Zähnen und Klauen, die so lange andauern, bis das Schlachtfeld von den Leichen der verfeindeten Meuten übersät ist, oder eine Partei die Flucht ergreift. Ein echter Zholochai-Khurkach, der in seinem Stamm etwas gelten will, ergreift jedoch nie die Flucht...

Orks jagen häufig alleine, nur bei größeren Tieren oder umfangreichen Herden schließen sie sich zu Jagdgemeinschaften zusammen. Begleiter auf der Jagd, wie Hund oder Falke, kennen sie kaum, obwohl sie neuerdings mit Hunden in den Krieg ziehen. Diese Kriegshunde verstehen nur die Sprache von Peitsche und Knute und auch nur einen Befehl: "Reiß!"

Eindeutig nicht auf dem Speiseplan der Orks stehen Greifen und Einhörner. Zu diesen beiden Kreaturen hegen die Schwarzpelze zwar ein ausgesprochen feindseliges Verhältnis (was sicherlich auf Gegenseitigkeit beruht) 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. Jeder Tairachpriester wird bestätigen können, daß Greifen und Einhörner keine Kreaturen nach Rikais Willen sind, sondern von den *anderen* geschickt wurden, um die Orks zu bekämpfen. Aus genau demselben Grund verschmähen die Orks auch Menschenfleisch - bei den Ogern, mit denen sie sich gelegentlich verbünden, sieht die Sache ganz anders aus - für die Orks eindeutig ein Zeichen, daß die Oger keine Kultur haben und demzufolge als Sklaven gehalten werden können.

Häuser, Hütten und Zelte

Auch die Baukunst ist nicht unbedingt ein Gebiet, auf dem die Orks brillieren. Die einzigen Schwarzpelze, von denen wir wissen, daß sie Häuser bauen und Tunnel graben, sind die vom Stamme der Korogai - und die haben ihr Handwerk von den Zwergen gelernt.

Ansonsten 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 zusmmensetzen. Diese Bauwerke sind oft überraschend groß - so groß, daß mitunter eine komplette Sippe ein Zelt von fast zehn Schritt Durchmesser und dreieinhalb Schritt Höhe teilt. Die Zelte - Riyachart genannt - sind im Inneren meist durch Decken und Felle unterteilt, so daß sich einzelne Räume ergeben. Nicht, daß die Orks einen sonderlich großen Wert auf Privatsphäre legen würden, aber das Schnarchen des Nebenmannes oder das Gekreische der Orkkinder können einen Sippenanführer doch erheblich bei der Planung des nächsten Raubzugs stören.

Natürlich gilt auch hier, daß Größe und Farbenpracht des Zeltes Wohlstand repräsentieren. Okwach und Harordrak bewohnen solch große Zelte selbstverständlich alleine, während sich eine verarmte Sippe von Orichai-Grishik mit zehn Personen in einem drei Schritt durchmessenden Zelt aus ungegerbten, stinkenden Karenhäuten drängeln muß.

Diese Art der beweglichen Wohnung ist bei vielen Orkstämmen verbreitet, nichtsdestotrotz gibt es auch Ausnahmen. Die Korogai wohnen - wie bereits erwähnt - in festen Steinhäusern: würfelförmig, mit flachen Holzdächern, aus Naturstein oder gebrannten Ziegeln und in dichten Gruppen über mehrere Etagen verteilt dicht aneinandergedrängt an Felshängen. Sie sind auch die einzigen, die nicht mehr als kompletter Stamm oder in größeren Sippenverbänden auf Wanderschaft ziehen.

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 wohnlich gemacht haben, mit denen sie teilweise sogar den Bodir hinunter bis nach Phexcaer fahren.

Und auch eine letzte Wohnform soll nicht unerwähnt bleiben: Es ist keineswegs ein Vorurteil, daß Orks in Höhlen und unterirdischen Kavernen wohnen, sondern entspricht durchaus der Realität: 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 in den Hängen der Blutzinnen (wo sich die Zholochai niedergelassen haben) oder in den Flanken der Haldorberge (der Heimat der Truanzhai).

Khezzara

In neuester Zeit scheint sich auch bei den Orks das Wehrdorf als Siedlungsform eingebürgert zu haben, denn wie anders sollte man die Siedlung Khezzara nennen die **XXX** liegt. Die einzige andere Bezeichnung - Hauptstadt nämlich - erscheint doch etwas verwegen, selbst wenn man den Berichten orklandkundiger Reisender Glauben schenken darf, die berichten, daß Khezzara eine Fläche von fast neun Äckern bedeckt, von einem palisadengekrönten Erdwall mit elf Türmen und drei Toren umgeben ist und sogar Steinhäuser besitzen soll, von denen das ihres Oberhäuptlings angeblich gar zwei Stockwerke besitzt. Dieser Palast quillt mittlerweile über vor geraubten Reichtümern: Teppiche aus dem Königssaal der Westak-Tiefhusens, goldene Leuchter aus Lowanger Tributzahlungen, Feldzeichen der Greifenfurter Gardereiter, geschmiedete zwergische Ingerimmstatuen aus Tjolmar und vieles mehr.

Khezzara wurde in den Jahren 13 bis 17 Hal zu genau einem Zweck errichtet - die Stämme des Bundes zu einen. Und so mag man am Zustand der Siedlung erkennen, ob die Schwarzpelze weiterhin zu ihrer Einheit stehen, oder ob sich Zwist zwischen ihnen breit gemacht hat. Bisher jedenfalls, so die Berichte der Reisenden, scheint Khezzara zu blühen und zu gedeihen.

Insgesamt mag die Siedlung tatsächlich mehrere Tausend Bewohner in Zelten, Blockhütten und Steinhäusern fassen. Es gibt dort - neben den bereits erwähnten "Wohnungen" - mehrere Schmieden, Ziegeleien und angeblich sogar eine

Stellmacherei, in der die riesigen einachsigen Karren der Orks montiert werden.
Vielleicht muß Khezzara demnächst doch als Stadt, und gar als Hauptstadt des Orkenreichs, anerkannt werden, denn zumindestens bisher machen die Orks nicht den Anschein, als wollten sie aus den von ihnen eroberten Gebieten zurückweichen.

Musik und Bildende Kunst

Was die orkische Musik angeht, so können wir getrost sagen: Vergessen wir's. An Instrumenten sind den Orks nur Pfeifen, Trommeln und Hörner bekannt, welche zwar sehr kunstfertig hergestellt werden, aber niemals zur Erbauung, sondern stets zu kriegerischem oder götzendienerischem Zweck eingesetzt werden. Mit den großen Pauken, Kesseln aus Messing, die mit zäher Echsenhaut bespannt sind, geben sie sich Nachrichten über große Entfernung - und es sind für Menschen nie gute Nachrichten, wenn die Orktrommeln sprechen, denn sie rufen stets zu Kriegsrat, Götzendienst 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.
Flöten und Trommeln - wer die Vereinigung dieser Instrumente bei einer Tairachfeier gehört hat, der wird sie so schnell nicht vergessen: 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 sinnzerfetzenderem Gipfel emporzuschwingt. Wahrlich keine Erfahrung, die ein göttergläuber Mensch, der alle Sinne beisammen hat, machen oder gar wiederholen sollte.
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 zu verständigen vermögen und denen sie eine Vielfalt von Tönen zu entlocken vermögen.
Ähnlich wie die Musik nur als Bestandteil eines Rituals in Erscheinung tritt, wird auch die bildende Kunst wird nie um ihrer selbst willen betrieben: Stets dient sie der Bannung feindseliger Geist- und Lebewesen oder der Götzen- und Heldenverehrung. Meist haben die Bildwerke die Form grober hölzerner Statuen oder schauderlicher Höhlenmalerei.
Am verbreitetsten sind die hölzernen Götzenstelen, 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 Götzen, wobei ein jeder von ihnen in eine andere Richtung schaut. Die Darstellung ihresgleichen ist den Orks weder als Statue noch als Bildnis bekannt, so daß sich alle Stelen zu ähneln scheinen, ein Grund, der den Wanderer, welcher 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 grausamen Rituale des Tairach abgehalten werden. Sollte ein Mensch oder ein anderer Nicht-Ork jemals an einem solchen Ort entdeckt werden - ein langsamer Tod ist ihm sicher.
Ornamente werden meist in Verbindung mit anderen Kunstformen verwendet, sei es als Verzierung eines Schwertes oder einer Axtklinge, auf einer Schmuckscheibe oder über einem Höhleneingang. Die häufigsten Zeichen sind die fast quadratischen Bilder der Orkgötzen, 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 Angroschim erlernt haben. Auch das Ornament hat bei den Orks nie eine reine Schmuck-Funktion, sondern wird von ihnen durchweg als Symbol für magische oder götzische 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 - wie bei den Menschen auch - die Zahl und Größe der Feinde oder Beutetiere von Bild zu Bild immenser werden. Religiöse Szenen finden sich nicht, wohl aber Schutzzeichen, die den Segen der orkischen Götzen auf die Wohnstatt herabflehen sollen.

Metallherstellung und Schmiedearbeiten

Wie man weiß, ist für jeden Ork ein von einem Menschen getragenes Schwert oder ein Säbel ein heiß begehrtes Beutestück. Scharfe Waffen sind kostbar im Orkland; das mag überraschen, wenn man bedenkt, daß viele Orks sich nicht nur auf die Schmiedekunst verstehen, sondern auch über die Fähigkeit der Erzschmelze verfügen. Man muß den Göttern dafür danken, daß sie die orkischen Eisenschmelzer vielfach mit Blindheit schlagen und so dafür sorgen, daß die Schwarzpelze trotz ihrer Fertigkeit nur selten schmiedbaren Stahl in beachtenswerter Menge zustandebringen.
Wie wir der Historie entnehmen oder aus den handwerklichen Techniken der Orks ablesen können, haben die Schwarz-

pelze ihr Handwerk von den Angroschim gelernt - und das vor bereits 4000 Jahren, als die Söhne des Aboralm ins Orkland zogen und an den Hängen des Firunswalls ihre - heute legendäre - Stadt und Binge Umrazim gründeten. Ein weiteres Zeichen der zwergischen Vergangenheit ist Gravesh, der orkische Gott des Handwerks und vor allem der Schmiedekunst. (Es soll an dieser Stelle nicht verschwiegen werden, daß einige ketzerische Forscher neuerdings die Ansicht vetreten, Gravesh sei die orkische Form des Namens INGERIMM - eine abscheuliche Vorstellung, die jene Lästerer irgendwann aufs Bitterste bereuen werden.)

Der Stamm, der zu jener Zeit mit den Zwergen Höhle an Höhle lebte, ist auch heute noch jener, der die Schmiedekunst am besten beherrscht und sogar weiterentwickelt hat. Es handelt sich um die Korogai, die im östlichen Firunswall beheimatet sind und die nur noch selten auf Wanderschaft ausziehen. Der Grund hierfür ist klar ersichtlich: Es ist zwar theoretisch möglich, Hochöfen für eine Reise zu zerlegen und auf einem Wagen zu transportieren, aber die Anlagen zur Herstellung von Stahl, die schweren Siedekessel für die Bronzeherstellung und die Gußformen für Bronze- und Messingwaren lassen sich nur noch mit einem Wagenzug von Ort zu Ort bewegen, der einem Trallop Gorge würdig wäre.

Ein anderer - und vielleicht viel wichtigerer - Grund ist der relative Reichtum an Brennstoff, den die Korogai in den Vorbergen des Firunswalls vorfinden. Im Gegensatz zu den Stämmen der Ebene besitzen die Korogai nämlich Zugang zu Zwergenkohle.

Dank des hervorragenden Gedächtnisses der Tairachpriester sind seit über viertausend Jahren noch jene Rituale überliefert, derer es bedarf, um Gravesh wohlgefällig zu sein und ihn gnädig zu stimmen. Wenn man diese Rituale und Formeln ihres götzendienerischen Mantels entkleidet, verbleibt ein beachtliches metallurgisches Wissen aus der Zwergenzeit, darunter Kenntnisse, die manchen mittelreichischen Dorfschmied in Erstaunen versetzen würden.

Es gibt Rituale für das Auffinden von Glanzkies und Tiefenblende (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 göttlichen Ingerimm inspiriert scheinen, andere stecken voller Aberwitz und Humbug und sind nicht nur als absolut sinnlos sondern auch als durchaus lebensgefährlich zu betrachten.

Die meisten Zeremonien drehen sich um die Herstellung von Bronze und Messing, da bei beiden Legierungen nicht bekannt ist, aus welchen Grundstoffen sie sich zusammensetzen. Da auch der Brennprozeß der Roherze im geschlossenen Hochofen abläuft, ist es jedesmal ein kleines Wunder, wenn die gewünschten Materialien schließlich glutflüssig aus dem Abstich austreten - und es ist ein Zeichen für die Gnade Tairachs und Graveshs, daß sich hin und wieder auch reines Kupfer in der erkalteten Mischung findet.

Der meiste Aufwand wird bei der Herstellung von Eisen betrieben. Im Orkland gibt es nicht eben 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 (Schwarzguß, Grauguß und Rotguß) 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 ebensoviele Tage braucht, bis aus einem Quader Eisenerz einige Dutzend Stein Stahl entstehen. Kein Wunder, daß während des gesamten Prozesses ein Graveshpriester anwesend sein muß, 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 brazoraghgefällige Waffe hervorgebracht wird - und fast ausschließlich Waffen sind es auch, für die der kostbare Stahl verwendet wird. Ein Garai-Drasdech, ein Stahlkocher und -schmied, ist bei den Korogai der höchstangesehenste Handwerker und steht in seinem Rang nur wenig unter dem eines Okwach.

An einigen Stellen am Bodir, vor allem aber in den Gebirgsbächen der Blutzinnen findet sich reines Gold in Klumpen, die einem Goldwäscher aus Oblarasim 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.

Während sich Silber und Gold im Orkland an mehreren Lagerstätten finden, ist gediegenes (also reines und als solches erkenntliches) Kupfer eine Seltenheit. Aus diesem Grund wird es von den Orks auch als Schmuckmetall und für die Herstellung geweihter Gefäße so geschätzt. Die rote Farbe tut ein Übriges, um es zum erwählten Metall des Tairachkultes werden zu lassen. Ein Händler, der den Mut hat, sich bis nach Kharkush oder Orrakhar vorzuwagen, kann

hier mit Kupferbarren ein Vermögen machen. (Wahrscheinlicher ist aber, daß ihm seine Waren als Tributzahlung einbehalten werden und er von Glück reden kann, wenn er nicht wegen Entweihung des heiligen Kupfers kurzerhand gerädert wird.)
Aber welche Gegenstände werden nun in den orkischen Schmieden und Gießereien wirklich hergestellt, denn es ist nicht bekannt, daß die Korogai das Rohmaterial in Barren gießen und zur weiteren Verwendung irgendwo lagern?
Kupfergegenstände besitzen, wie gerade erwähnt, kultische Bedeutung, und so werden auch nur die Brustscheiben der Tairachpriester, Schalen, Kelche und Rauchgefäße aus diesem "edelsten" der Metalle 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, darunter auch eine Mischung, die dem mittelreichischen Münzgold (dessen Herstellung als Staatsgeheimnis gilt) fast aufs Haar gleicht.
Bronze wurde früher zur Herstellung von Waffen, Rüstungen und allerlei Ausrüstungsgegenständen verwendet, ist aber heute fast ausschließlich als Schmuckmetall in Gebrauch. Vor allem Statuetten und kleine Götzenbilder 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 einer steigenden Beliebtheit erfreuen.
Wenn das Kupfer der König der Edelmetalle ist, so ist der Stahl der Kaiser der Nutzmetalle. Die jährlich hergestellte Stahlmenge reicht zwar nicht aus, um Waffen in größeren Stückzahlen herzustellen, zumal für jede Stahlwaffe ein Graveshpriester für die Segnung des kompletten Vorgangs zugegen sein muß (s.o.). Waffen aus Kharkush-Stahl mögen vielleicht nicht elegant aussehen, aber an Zähigkeit und Bruchfestigkeit können sie es mit maraskanischen Stählen sicherlich aufnehmen. Die typische Orkwaffe aus Stahl ist der Arbach, der breite Krummsäbel mit gezackter Klinge, eine Waffe, die die Krieger des Svelltschen Bundes und des Mittelreiches bereits fürchten gelernt haben. Aber auch die Imitation eines Rondrakamms konnte bereits in den Händen eines Zholochai-Kommandanten erblickt werden...

Reittiere und Wagen

Noch bis vor Kurzem hätte man dieses Kapitel als völlig bedeutungslos abhandeln können, aber der Große Marsch hat - zum Erschrecken vieler Offiziere - gezeigt, daß die Orks durchaus in der Lage sind, Pferde abzurichten und für ihre Zwecke einzusetzen.
Die Tiere, auf denen die Orks, vor allem die Zholochai und Tscharshai, reiten, sind eine Abart der Zwergenponys, die offensichtlich von den Angroschim mit ins Orkland gebracht wurden und die nach dem Untergang des Zwergenreiches von Umrazim ihr karges Futter in den Gebirgstälern der Blutzinnen fanden.
Die Zholochai haben sich in den wenigen Jahren, seit sie Reittiere benutzen nun noch nicht zu Meisterreitern entwickelt, aber es reicht allemal, um Nachrichten schnell über große Strecken zu befördern, berittene Krieger schnell von einem Kampfgebiet ins andere zu bringen, ja die Besten der Tordochai und Zholochai sind sogar in der Lage, regelrechte Kavallerieattacken vorzutragen oder vom Pferd aus ihre Kurzbögen abzuschießen.
Bisher hat die orkische "Reiterei" jedoch stark darunter zu leiden, daß die Kavalleristen schonbei kurzen Hungerzeiten allzu leicht bereit sind, ihre Reittiere zu schlachten und über dem Feuer zu braten. Auch jede Art der Schonung ihrer Tiere ist den Orks unbekannt: Sobald ein Pferd verletzt wird oder vor Erschöpfung zusammenbricht, wird es seinem "eigentlichen Verwendungszweck", der Bereicherung des Speisezettels, zugeführt.
Als Packtiere werden bei den Orks 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 oft auch als letzte 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 wieder in die Hände der Feinde fällt.

Orks und Oger, Orks und Goblins

Während im Orkland außer in Phexcaer und Umgebung keine Menschen leben, so gibt es doch einige Sippen von Goblins (in der Nähe der Thaschpforte und den Ausläufern des Firunswalls) und Ogern (am Hilvalskopf und in der Großen Olochtai), die in den kargen Bergtälern heimisch sind. Mit beiden Rassen verbindet die Orks ein festes Band - oder besser ausgedrückt, Goblins und Oger sind mit den Orks durch ein festes Band verbunden, dem Band der Sklaverei. Eine komplette Goblinsippe zu unterjochen, stellt auch für weniger kampferfahrene Orks keine Schwierigkeit dar. Goblins scheuen den Kampf, und so fängt man sie am einfachsten mit einer Treibjagd, die in großen Netzen endet. Selten einmal setzt sich ein mutiger Goblin zur Wehr, und wenn dem so ist, dann wird er kurzerhand niedergemacht und zur Abschrekkung noch ein halbes Dutzend dazu.
Von der Tatsache abgesehen, daß Goblins schwach und unzuverlässig sind und 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 kein Ork, der sich mit Recht Drasdech oder Khurkach nennen will, die Hände an der Scholle schmutzig machen würde. Die Korogai halten zudem noch mehrere Hundert Goblins als Minensklaven und für die Lederherstellung und Gerberei. Diese unglückseligen Kreaturen haben teilweise noch nie das Sonnenlicht erblickt, und so haben sich über mehrere Generationen Wesen entwickelt, die mit den bekannten Goblins nur noch die Größe und die Form der Zähne gemein haben: Ihr rötliches Fell ist größtenteils ausgefallen, so daß eine ungesunde, bleichgrüne Haut zum Vorschein kommt, ihre Augen sind groß und vorgequollen, ihre Fußsohlen schwarz verhornt und ihre Finger lang und schlangengleich. Ohne die Nahrung, die sie von den Orks für ihre niederen Dienste erhalten, hätten sie keine Überlebenschance, denn jagen und sammeln sind für sie genauso Fremdwörter wie Freiheit oder Aufbegehren.
Die Sklaverei der Oger hat andere Hintergründe. Kaum ein einzelner Ork könnte sich im Kampf mit einem wütenden Oger messen, und so bedarf es besonderer Fähigkeiten, um einen der Menschenfresser in die Knechtschaft zu zwingen - der Kräfte eines Schamanen, sei es ein Tairachpriester oder ein anderer Magiekundiger. Dies soll nicht heißen, daß die Oger durch Zauberkräfte ähnlich dem BANNBALADIN an die Schamanen gebunden sind. Vielmehr ist es so, daß die Magie der Schamanen - vor allem die Beschwörung von Naturgeistern - als einziges Mittel genügend Eindruck auf die wilden Riesen macht. Und 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 Svelltaler Hengst mit einem Hieb fällen können.
Wenn ihre "Ausbildung" beendet ist, werden die Oger als Krieger unter dem Befehl des Schamanen eingesetzt. Während der Häuptling Vieh, Frauen, Waffen und Geräte besitzt und sie an ihm ergebene Stammesmitglieder weitergibt, ist der einzige 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 berserkende Oger einen großen Schaden am Besitz des Häuptlings angerichtet hat. Ist der Schamane auch Tairachpriester, so hat er sich in einem solchen Fall selbst das Leben zu nehmen.
Aus all dem oben Gesagten geht klar hervor, daß es nie eine größere Menge solcher "Streitoger" gegeben hat und wohl auch nicht geben wird. Ein Oger pro Schamane, ein Schamane pro Sippenverband und insgesamt vielleicht vierhundert Sippenverbände ergeben ein Maximum von ungefähr vierhundert Streitogern (eher sind es weniger). Keine große Zahl, so mag es scheinen - aber wer die Schlacht der Tausend Oger miterlebt hat, der kann sich mit Schrecken vorstellen, was ein*halbes Regiment* dieser Monster ausrichten kann, gerüstet und bewaffnet und im Sinn nur Blut und Mord...

Das Schicksal der Goblins und der Oger mag den Menschen in den besetzten Gebieten eine schreckliche Lehre sein, wie es sein wird, wenn sie ihren neuen Herren den Tribut verweigern. Die Zholochai machen schon keinen Unterschied zwischen Fremden und ihresgleichen, wenn sie Sklavenarbeit benötigen, und so hätten sie sicherlich nicht die geringsten Skrupel, auch ganze Menschendörfer in die Sklaverei zu führen, wenn ihnen danach ist. Und wer weiß, vielleicht wird der Palast von Khezzara eines Tages von Menschen fertigge-

stellt, so wie die ersten Mauern Havenas auf Blut und Schweiß Tausender Orks errichtet wurden.

Kleidung und Schmuck

In diesem Bereich, den menschliche Kulturen regelrecht zu einer wahren Philosophie entwickelt haben, treffen wir bei den Orks auf ein grundsätzlich anderes Verhalten:
Gegen Kälte, Regen und andere widrige Naturgewalten sind die Orks bereits hinreichend durch ihren dichten Pelz geschützt, so daß sie nur im grimmsten Firun einen zusätzlichen Umhang benötigen. Ihre Sohlen sind zäh, ledrig und kaum durch Steine oder Dornen zu verletzen. Auch treibt sie kein Schamgefühl, ihre Geschlechtsteile zu verhüllen. Deshalb ist für sie Kleidung eher ein Körperschmuck als eine schützende Hülle.
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 nur in den seltensten Fällen getragen. Schukwerk oder gar schwere Stiefel sind vielen Orks ein Graus, da sie ihre natürliche Bewegung behindern, und werden ebenfalls nur in strengsten Wintern benutzt. Lederne Gamaschen oder solche aus Fell (die auch gleichzeitig als Rüstschutz dienen), werden hingegen von vielen Jägern und Kriegern gerne getragen, helfen sie doch, solche 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 bei Kriegern verwendet und sind eine Erfindung neuerer Zeit.
Die Orks verstehen sich auf das Herstellen grober Wollstoffe, die Webkunst ist ihnen fremd. (Findige Orkinnen sind jedoch dazu in der Lage, aus erbeuteten Bausch- oder Leinenstoffen Gewänder zu schneidern.) 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 und ihre Haut 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 zwar 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 zwar verschiedenste Methoden bekannt, Leder und Stoffe zu bearbeiten und zu färben - allein, in der kargen Steppe des Orklandes 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 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 Staatstracht auf große Entfernung leicht mit einem Schelmen oder Papageien verwechselt werden kann (ein Eindruck, den man selbst durch einen flüchtigen zweiten Blick widerlegen kann und sollte. Grellbunte gekreuzte Seidenschärpen, eine rotweiße Hose aus Thorwaler Leinen, ein königsblauer Turban, das alles verziert mit schwarzem Leder und poliertem Messing - ein Anblick, der einem zivilisierten Havener, Kunchomer oder Kusliker nur in blankes Erstaunen versetzen kann.
Einige Farben, besonders kräftige Rottöne, sind für die Priesterschaft des Tairach, gelegentlich auch die des Gravesh, reserviert, und es gilt als besonderer Frevel, sich in solche Farben zu kleiden, schlimmstenfalls gar noch dazu Kupferschmuck anzulegen.

Schmuck

Orkisches Geschmeide - das klingt wie eine Beleidigung, und doch sind die Orks in der Lage, Schmuckgegenstände von eigener Schönheit herzustellen. Nicht, daß dieser Schmuck in den Augen eines Menschen jenes Funkeln der Begeisterung hervorrufen würde wie elfische Silbergespinste oder Maraskaner Feingravur; vielmehr ist orkischer Schmuck 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 kaum vorkommt, 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 Schrumpfköpfen.
Typische Schmuckstücke sind große Brustscheiben, Armbänder für Unter- und Oberarm und breite Schmuckgürtel. Gelegentlich finden sich auch Nasen- und Ohrringe, Penishülsen, 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 ihrer finsteren Götter. 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 keine Hautfläche, auf der sie solche Bilder anbringen könnten - keine außer ihrem Gesicht, und so findet man auf den Gesichtern der

Häuptlinge und Krieger blauschwarze Spiralen, Wellenlinien oder Punktmuster. Sollten Sie jemals einem tätowierten Ork begegnen, so können sie sicher sein, daß Sie es mit einem fähigen Kämpfer zu tun haben.
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 wohnen oder verlassene Paläste in Tiefhusen bezogen haben, teilen nicht das Bedürfnis der Menschen nach Sauberkeit.

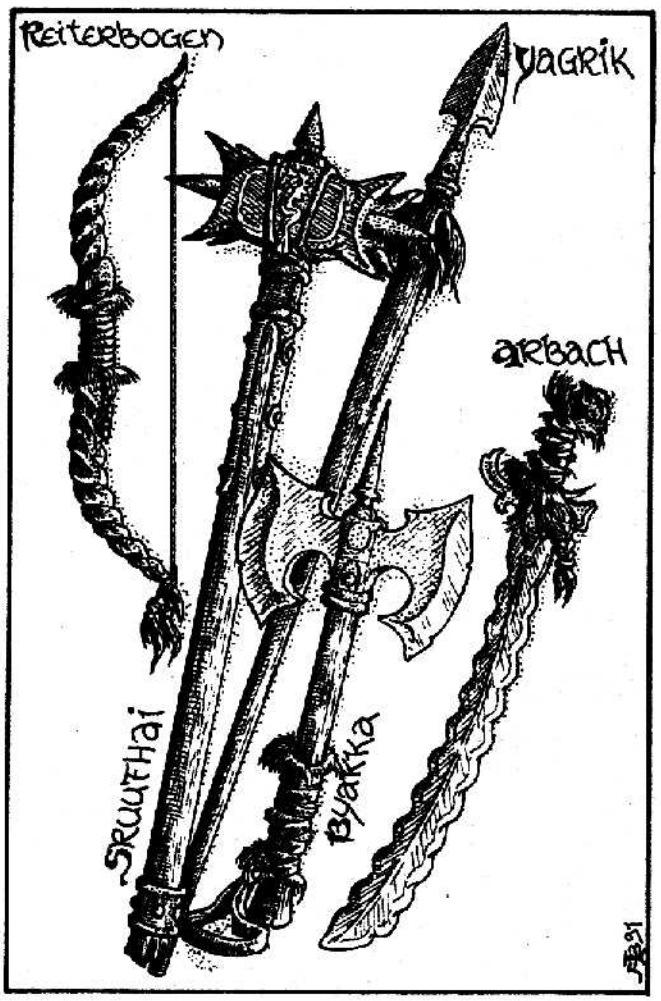
Orkische Waffen und Rüstungen

Wenn man außerhalb des Orklandes einmal auf Gegenstände orkischer Machart trifft, dann sind dies stets Säbel und Äxte aus den Schmieden von Kharkush und Orrakhar (und neuerdings Khezzara), Orksäbel und Orkäxte halt eben.
Die Schmiedekunst ist, wie oben bereits erwähnt, das am höchsten entwickelte Handwerk bei den Stämmen der Orks - insbesondere den Korogai - und diese Kunst konzentriert sich in erster Linie auf das Anfertigen von Waffen und Rüstungen.
Orks bevorzugen Hiebwaffen aller Art, vor allen Dingen breite Krummsäbel mit gezackter oder geflammter Klinge, die sie Arbach nennen, einhändig geführte Äxte mit doppeltem Blatt und einem Dorn an der Spitze ("Byakka") und große, beidhändig geführte, mit Dornen gespickte Streithämmer namens Gruufhai. Bisher waren diese Waffen außerhalb des Orklandes kaum bekannt, aber mit dem neuerlichen Zug der Orks sind die mit diesen Waffen ausgerüsteten Haufen der Zholochai zu einem Schrecken aller Menschen zwischen Tiefhusen und Trallop geworden.
Auch auf dem Gebiet der Fernkampfwaffen waren die Orks nicht untätig in den letzten Jahren: Der doppelt gebogene Kurzbogen aus Horn und Sehnen des Steppenrindbullen ist jedem von Menschenhand gefertigten Kurzbogen sowohl an Reichweite als auch an Durchschlagskraft ebenbürtig und hält bisweilen gar dem Vergleich mit einem Langbogen stand. Genau wie der kurze, breitblättrige Wurfspeer ("Yagrik") wird der Kurzbogen massiert von der "leichten Reiterei" (sofern man die Zholochai auf ihren struppigen Ponys als eine solche Einheit bezeichnen kann) eingesetzt.
Bei weitem nicht so weit entwickelt wie 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.
Waffen und Rüstungen für Okwach und Harordrak werden während des Schmiedevorgangs stets von einem Graveshpriester gesegnet (welchselbiger meist auch der Schmied ist, der die Waffe herstellt). Aus diesem Grund sind sie bisweilen von einer Qualität, die der von Waffen aus Zwergen- oder Maraskanstahl gleichkommt.

Die Werte orkischer Waffen:

Name	*TP*	*Länge*	*Gewicht*	*BF*
Arbach*)	1W+4	90	100	2
Byakka	1W+5	100	130	3
Gruufhai	1W+6	120	180	3
Orkischer Reiterbogen	1W+4	Tabelle Langbogen		
Yagrik	1W+4	Tabelle Wurfspeer		

** ein Arbach aus Kharkush-Stahl hat BF 0 oder 1*



Der Orkische Kalender

Mit einem Kalender verbinden viele Menschen aus zivilisierten Gegenden wie dem Mittelreich, dem Lieblichen Feld oder Mhanadistan alte Männer und Frauen, mit einer Sehhilfe über dicke Folianten gebeugt, bei klarem Himmel des Nachts einen Blick auf die Sterne werfend; hochkomplizierte Astrolabien und Orbitarien, teure Fernrohre und sogar höchstmoderne Turmuhren. All dies mag für uns Menschen wichtig sein, allein, den Orks bedeuten all diese Hilfsmittel nichts.

Nach den Sternen den Zeitenlauf auszurichten ist ein gewagtes Unterfangen, da ist es schon einfacher, den Lauf der Sterne in einen zeitlichen Rahmen zu pressen. Keine Schwierigkeit ergibt sich auch mit dem Lauf des Jahres und des einzelnen Tages. Die Jahreszeiten sind den Orks aber recht egal, da sie sich von Sommer auf Winter nur auf anderes jagdbares Wild umstellen müssen, Aussaat und Ernte einem kaum ackerbauenden Volk wenig sagen - und es im Orkland ohnehin nur Temperaturunterschiede zwischen kalt und sehr kalt gibt.

Was die Orks - und vor allem die Tairachpriester - aber sehr wohl interessiert, ist der Lauf des Mondes, denn alle wichtigen Feste zu Ehren Tairachs fallen auf das Datum einer Mondfinsternis. Diese Finsternisse halten sich aber nun einmal nicht an den mittelländischen Kalender, da Mondmonate mit jeweils 28 Tagen sich nicht ganzzahlig in einem Jahr mit 365 Tagen unterbringen lassen und auch nicht zu jedem Vollmond eine Finsternis eintritt. Für die richtige Vorbereitung der Rituale ist es aber enorm wichtig, zu wissen, wann die nächste Mondfinsternis bevorsteht.

Und in der Tat ist es Generationen von Tairachpriestern gelungen, einen Zyklus im Ablauf dieser Finsternisse festzustellen - ein Zyklus, der insgesamt etwa achtzehneindrittel Jahre dauert. Diese Zeitspanne (etwa ein halbes Orkleben) nennen die Tairachpriester das Große Jahr oder Jahr des Tairach. Da dies aber fast genau 240 Mondmonate sind, böte sich eine weitere Unterteilung geradezu an. Diese Unterteilung haben die Orks aber nicht vorgenommen. Sie rechnen nur mit dem Großen Jahr, dem Mondmonat und den 28 Tagen. Dies mag schwierig klingen, zumal selbst Menschen aus der Zivilisation Schwierigkeiten mit Zahlen größer als zehn haben, ist es aber nicht. Die Tairachpriester legen fest, welcher Tag gerade ist - und diese sind in der Lage, mit solchen Zahlen zu arbeiten. Außerdem sind alle 240 Mondmonate und alle 28 Tage jeweils mit einzelnen Namen belegt, so daß alles Weitere nur eine Frage des Gedächtnisses ist - von dem wir ja in Bezug auf die Tairachpriesterschaft ebenfalls Phänomenales zu berichten wissen.

Stellt sich nun nur noch die Frage, wie man den orkischen und den menschlichen Kalender in Einklang bringen kann, aber hier genügt ja ebenfalls ein festes Datum, was wir wiederum von gefangenen Orks kennen: Der 23. Peraine des Jahres 17 Hal, der Beginn des Großen Marsches, war der Yarbai (erste Tag) im Urrosh (ersten Mondmonat) des Großen Jahres 2000 nach orkischer Zeitrechnung...

Die wichtigsten Stämme der Orks

Die Orichai

Wenn man vor der Invasion in Thorwal oder Lowangen von Orks sprach, und keine schlechten Erfahrungen mit den räuberischen Zholochai hatte, dann meinte man stets die Orichai, jene Schwarzpelze, die im gesamten Orkland heimisch sind, sich mal von der Scholle, mal vom Jagen und Sammeln und gelegentlich von Raubzügen ernährten.

Die Orichai sind mit ca. 25000 Köpfen der größte Stammesverband, und gerade bei ihnen muß man wirklich von einem Verband sprechen, denn es gibt Dutzende von Sippen, Großsippen und Stämmen, die sich den Orichai zugehörig fühlen. Auf die Orichai trifft im Endeffekt all das zu, was in den vorherigen Kapiteln über orkische Kultur gesagt wurde. Ansonsten aber sind sie von Sippe zu Sippe so voneinander verschieden wie ein Thorwaler von einem Novadi...

Die Zholochai

Mit schätzungsweise 18-20000 Köpfen sind die Zholochai der zweitgrößte Stamm (oder besser: Stammesverband) der Orks und aufgrund ihrer Lebensart und Einstellung sicherlich der mächtigste.

Die Zholochai sind fast ausschließlich von tiefschwarzer bis blauschwarzer Farbe und durchschnittlich wohl zwei Finger größer als die gewöhnlichen Orks: Im Winter leben sie in Höhlen und Lehmhütten an den Osthängen der Blutzinnen; im Sommer ziehen sie mit ihren Herden durch das gesamte östliche Orkland, gelegentlich sogar bis nach Phexcaer, der Stadt, in deren Nähe sie bis vor einigen Jahrzehnten lebten. Derweil bleiben jedoch die Frauen, die jüngsten Kinder, die Alten und die Sklaven in der Nähe der Winterwohnplätze, wo sie auf primitive Art und Weise das Land bebauen.

Wahrlich, der Ackerbau ist nicht die Erfindung der Zholochai, aber auch die nomadische Lebensweise inmitten der Herden ist nicht ihr eigentlicher Daseinszweck: Sie sind in erster Linie Jäger und Krieger - und in ersterem Handwerk werden sie von niemandem, in zweitem nur von den Tordochai übertroffen. Das Leben der Männer ist nicht Gravesh oder Rikai geweiht, und auch in Tairachs Jenseitswelt wollen sie nicht so schnell eingehen - sie führen ein brazoraghgefälliges Leben vom ersten Augenblick an, zu dem sie eine Waffe in der Hand halten dürfen, bis zu ihrem Tod durch die Hörner eines wütenden Steppenrindbullen oder den Speer eines Feindes.

Aber natürlich gleicht keine Zholochai-Sippe der anderen in ihrer Art dem Gott zu dienen: Während die Utasch, Kergai oder Sorrish zum Teil von ihren Viehherden leben, erfreuen sich die Komorish, Yallor und Hyarrik an der Jagd auf alle Tiere, die ihren Weg kreuzen. Während Orklandkarnickel und ähnliche Kleintiere den Schwerpunkt der Beute bilden, ist doch nur die Jagd auf wilde Steppenrinder, Bären , Wölfe,

und - Rikai sei für seine Tiere gepriesen - gelegentlich gar auf Mammuts eine wahrhaft würdige Tat. Die erbeuteten Felle werden entweder selbst verarbeitet oder an die Tscharshai verkauft, die wiederum ihre Ware im gesamten Orkland und sogar bis nach Thorwal und Lowangen verkaufen.
Die Omokhan, Pakoor und Girikh sind bekannt für ihre Raubzüge innerhalb und außerhalb des Orklandes. Zwar besitzen auch diese Sippen ihre eigenen Herden und gehen auch sie für ihre tägliche Nahrung auf die Jagd, aber ihre eigentliche Lebensgrundlage sind das Plündern orkischer oder menschlicher Siedlungen, hin und wieder Überfälle auf die gefürchteten Grolme, "Söldnerdienste" für die Tscharshai und Duelle zwischen ihren Kämpen und den besten Kriegern andere Sippen und Siedlungen. Diese Kämpfe werden nicht nur brazoraghgefällig um die Ehre, sondern meist auch um einen Siegerpreis (zum Beispiel einige kräftige Frauen oder Sklaven oder einen Zuchtbullen) geführt.
Gerade die letztgenannten Sippen sind auch bekannt für ihre gefärbte Haarpracht und ihre scheußlich anzusehenden Gesichtsmasken. Ebenfalls zu ihrem Ruf als gefürchtete Krieger trägt bei, daß sie sich mit den Skalps oder den Zähnen erschlagener Gegner schmücken.
Seit dem Beginn des Großen Marsches finden sich fast nur noch die Frauen, Kinder und Alten der Zholochai im Orkland, größtenteils in ihren festen Wintersiedlungen, wo sie nicht schlecht von der Arbeit der neuen Sklaven leben. Sollte den Orks ein großer Sieg beschieden sein, so werden wohl die Zholochai als erste die Früchte des Ruhms ernten - bis sie zu neuen Eroberungen aufbrechen.

Die Truanzhai

Dieser etwa 12000 Personen zählende Stamm lebt an den östlichen Hängen der Haldorberge und in der Ebene westlich von Phexcaer. Fast alle Stammesmitglieder zeichnen sich durch einen tiefschwarzen Pelz , große Körperkraft und vor allem hohe Ausdauer aus.
Die Truanzhai ziehen nur wenig mit den Herden der Steppenrinder umher, vielmehr besitzen sie domestizierte Schafe und Ziegen, die sie über die relativ fruchtbaren Weidegründe des Phexcaerer Beckens treiben. Sie sind bemerkenswert gute Kürschner und Gerber (wenn sie auch die niedrigeren Arbeiten von ihren Goblinsklaven verrichten lassen) und tauschen ihre Gürtel, Taschen, Zeltbahnen und Lederrüstungen bei den Tscharshai, aber auch in Phexcaer oder Thorwal gegen Schnaps, Waffen und Metallgerät ein.
Ebenfalls berühmt sind ihre Fertigkeit im Klettern und Spurensuchen - Talente, die in den unwirtlichen Haldorbergen das Überleben sichern. Aus diesem Grund wurden Truanzhai-Waldläufer auch gerne als Karawanenführer durch den Steineichenwald angeheuert, eine Aufgabe, bei der sie sich - allen Vorurteilen zum Trotz - immer als zuverlässig erwiesen haben. Auch die Orks, die in Thorwal ein eigenes Stadtviertel bewohnen, gehören dem Stamm der Truanzhai an.
Ebenfalls anerkannte Tatsache ist, daß die Schamanen der Truanzhai große Meister im Herbeirufen von Windgeistern sind, verständlich, wenn man die sturmumtosten Gipfel der Haldorberge kennt.
Die meisten Sippen der Truanzhai haben traditionell ein eher freundliches Verhältnis zu den Menschen, was sie jedoch nicht daran hinderte, sich in Scharen dem Großen Marsch anzuschließen. Beim Plündern und Mordbrennen halten sie sich allerdings sehr zurück, vielmehr versuchen sie (zu ihrem eigenen Vorteil, versteht sich), in den besetzten Gebieten eine rudimentäre Ordnung aufrechtzuerhalten und sich auf das Eintreiben von Tributen und das Niederbrennen von Tempeln der Zwölf zu beschränken.

Die Olochtai

Auch in der orkischen Sprache gibt es ein Wort für "Barbar": *Gharyak* steht sowohl für die primitiven Oger als auch für die Sippen der Olochtai, deren etwa 3800 Stammesangehörige fast ausschließlich die grimmig kalten Höhen des Gebirges bewohnen, das ihren Namen trägt.
Was mögen das für Wesen sein, die selbst in den Augen ihrer Mitorks kaum besser als Tiere sind? Sie sind durchschnittlich etwas kleiner, dafür aber kräftiger als die meisten Orks, durch ihren langen und dichten grauen Pelz fast unempfindlich gegen Kälte und mit Eckzähnen ausgestattet, die einem Keiler zur Ehre gereichen würden. Die Olochtai leben in Höhlen, die sie nur im Sommer verlassen, um im umliegenden Steppenland Beute zu reißen; sie verschlingen das Fleisch roh und ungewürzt und trinken Blut dazu; sie verehren das Feuer als fast magische Kraft, die nur der Schamane herbeirufen kann und sie sind, mit bloßen Händen oder mit Steinbeil und Speer, gefürchtete Jäger, die auch alleine einem Höhlenbären gegenübertreten oder Gebirgsböcke über die schmalsten Grate verfolgen.
Zu den anderen Stämmen der Orks habn sie wenig Verbindung. Nur im Sommer treffen sie sich einmal zu einem großen Gelage mit den Tscharshai, bei denen sie ihre erbeuteten Felle gegen allerlei Lederwerk oder Metallwaren eintauschen. Die Tatsache, daß sie das Feuer anbeten (und ihre Schamanen es auch rufen können), hat ihnen bei den graveshverehrenden Korogai hohen Respekt eingetragen. Dies ist auch der einzige Grund, warum zwei Sippen der Olochtai sich auf den Großen Marsch begeben haben. Zusammen mit Mardukh Orkhans Mannen haben sie sich jetzt im Rorwhed niedergelassen.
Noch ein Wort zur Reigion der Olochtai: Es ist schon verwunderlich, daß die ihre Schamanen (die selbstverständlich auch Tairachi sind), nicht das Eis als ihr Element erwählt haben, wo es doch ihren ganzen Lebenswandel bestimmt, sondern dessen Antagonisten Feuer, das bei ihnen *Angarai* heißt. Angarai wird als Inkarnation des Tairach verehrt, schaffend und vernichtend zugleich. Da zudem Gravesh- und Rikaipriester unbekannt sind (da Tairach/Angarai alle Funktionen dieser Götter erfüllen), haben wir es hier wohl mit einer der ältesten Formen des Ingrakultes zu tun, der auch unter den Menschen des Nordens vor tausenden von Jahren gang und gäbe war.

Die Mokolash

Einer der kleineren Stammesverbände der Orks bilden mit etwa zweieinhalbtausen Köpfen die braunfelligen Mokolash, die ausschließlich in den Quellsümpfen des Bodir leben. Dieses Volk fällt vor allen Dingen dadurch auf, daß es die nomadische Lebensweise vollständig abgestreift hat (das heißt, sich nur noch innerhalb eines festen Gebietes bewegt) und sich auch nicht mit anderen Orks vermischt, und damit eine kulturelle Eigenständigkeit erlangt hat. Die "Sumpforks", wie man sie auch nennt, zerfallen nicht in kleinere Einzelstämme, sondern nur noch in mehrere, voneinander getrennt lebende Sippen.

Die Mokolash bewohnen das M'Okool (das Schilfmeer) bereits seit vielen hundert Jahren, seit sie von den Menschen

durch den stetige Neubau von Wehrdörfern und -gehöften aus ihren ehemaligen Ansiedlungen am Unterlauf des Bodir vertrieben wurden. Sie leben in langen, kaum über die Wasseroberfläche hinausragenden Pfahlbauten, in biberburgenähnlichen Lehmhöhlen und auf großen Schilfflößen und ernähren sich - wie sollte es anders sein - von allen Tieren, die im Wasser leben, von Algen und den Schößlingen verschiedener Schilfarten. Alle Mokolash sind gute Schwimmer, was man sonst von wenigen Orks behaupten kann, und viele von ihnen versehen es auch, kleine Boote und Flöße durch das Schilfdickicht und den Bodir hinab zu steuern.

Kein Wunder, daß unter ihnen die Verehrung des Rikai vollständig dem Dienst am Wassergott Ranagh Platz gemacht hat und auch der Kult des Gravesh nahezu unbekannt ist. Dem Schöpfer- und Kriegsgott Brazoragh huldigt man nur noch in der Jagd auf die großen und gefährlichen Schlammwelse und in fast schon sportlich zu nennenden Kampfspielen bei den Mannbarkeitsriten und der Häuptlingswahl, während die Macht des Tairach und seiner Priester - und damit der Schamanen - ungebrochen ist.

Während sie mit den Echsenmenschen der Quellsümpfe in relativer Eintracht leben (Es kommt natürlich hin und wieder zu gegenseitigen Überfällen und Plünderungen), so sind sie auf die Glatthäuter schlecht zu sprechen, und, obwohl sie zu den friedlicheren Stämmen zählen, sollte man als Mensch nichts Gutes und vor allem weder Gnade noch Mitleid von ihnen erwarten. Die Tairachi der Mokolash waren es auch, die beim Großen Rat in Khezzara darauf drängten, den Großen Marsch in Richtung Thorwal in Bewegung zu setzen. Als dies abgelehnt wurde, war auch klar, daß sich nur wenige Mokolash an der Invasion der Menschenlande beteiligen würden.

So leben die Sumpforks weiter friedlich vor sich hin, halten keine Sklaven, dafür aber ihre Weiber in - für Orks - recht hohen Ehren und lassen den Aikar Brazoragh einen guten Ork sein.

Die Tscharshai

sind mit nur 1200 ein eher kleiner Stamm unter den Orks, und anders als die meisten nennen sie auch kaum ein Gebiet das ihre. Statt dessen ziehen sie Sommers wie Winters unablässig mit ihren Packtieren und großrädrigen Wagen hin und her und sorgen für die Abwicklung des wenigen Handels, den es im Orkland gibt.

Vor Generationen bewohnten die Vorfahren der Tscharshai ein festes Revier zwischen Thasch und Hilvalskopf, doch dann begingen sie den Fehler, zusammen mit den Tordochai das Mittelreich zu überfallen: Zuerst ließ sich alles gut an, doch dann trennte sich die Streitmacht, da es die habgierigeren Tscharshai nach der leichteren Beute im reichen Tal des Großen Flusses gelüstete - so wurden beide Stämme geschlagen. Die Tscharshai kehrten langsam und in kleinen Grüppchen ins Orkland zurück und fanden hier ihr altes Gebiet besetzt vor.

Auf dem Heimweg aber waren sie des öfteren mit den dummen, aber starken Ogern in Kontakt gekommen, und allmählich wandten sie sich dem Handel zu.

Heute ziehen die einzelnen Sippen der Tscharshai mit ihren klobigen Wagen über die Steppe und befördern das, was sie bei den anderen Stämmen eintauschen: Waffen, bunte Stoffe, Felle, und manchmal Schnaps und Bier aus Menschenhand. Zum Schutz dieser Kostbarkeiten verlassen sie sich auf Oger, von denen jede Gruppe zwei bis drei "angeworben" (und für ihre speziellen Zwecke abgerichtet) hat: Die starken Ungeheuer sind geeignet, alle begehrlichen Mitorks abzuschrecken, dabei aber so dumm, daß sie an den beförderten Waren keinerlei eigenes Interessem haben - wenn man sie immer genügend füttert...

Da unter Orks der Begriff von "kaufmännischer Seriosität" undenkbar ist, sind die Tscharshai dabei natürlich auch eifrige Räuber und Diebe, wenn sich die Gelegenheit bietet und der mögliche Handelspartner genügend schwach ist: Kaum jemand wird sich dafür interessieren, ob alle Tauschwaren der Tscharshai rechtmäßig erworben wurden...

Am Großen Marsch haben die Tscharshai nur wenig Interesse gezeigt: Ihnen reicht die letzte Erfahrung, und die klügsten unter ihnen hoffen, daß mit den zurückkehrenden Siegern auch neue Handelsgüter ins Land strömen werden. Nichtsdestotrotz finden sich im Troß des Orkheeres etliche Wagen abenteuerlustiger Sippen, die darauf aus sind, als erste die begehrten menschlichen Handelswaren in die Finger zu bekommen.

Die Tordochai

Obwohl sie nur etwa 1800 Köpfe zählen, gelten die Tordochai doch als die gefürchtetsten Krieger unter den Orks - sowohl aus orkischer, wie auch aus menschlicher Sicht:

Schon vor ihrem einstigen Aufbruch ins Mittelreich waren sie ein extrem kriegerischer Stamm und zu jenen Zeiten der beherrschende unter den Schwarzpelzen, der sich aus brazoraghgefälligem Ehrgeiz sogleich auf die größtmögliche Trophäe Gareth stürzte - nur um nahezu vernichtend geschlagen zu werden. Von den zuvor gut 10000 Tordochai kehrten nurmehr 800 ins Orkland zurück, wo ihre alten Stammesgebiete längst neue Herren hatten. Damals zogen die Harordak der Sippen die Schlußfolgerung, daß die Tordochai noch nicht tapfer und todesverachtend genug gewesen waren - und seitdem haben sich in diesem Stamm einige der grausamsten und härtesten Riten und Gebräuche entwickelt: So müssen die Jungen zur Erlangung der Mannbarkeit gegeneinander antreten, und die überlebende Hälfte muß sich weiteren Prüfungen stellen...
Dadurch wurden die Tordochai wohl zu den besten (und grausamsten) Kämpfern aller Orks, doch zugleich bleibt ihr Stamm unweigerlich klein und ohne fähige Bauern und Handwerker. Deshalb leben die meisten der verstreut lebenden Tordochaisippen von Raub und Überfällen, manche erpressen auch Tribut von schwächeren Sippen der anderen Orks oder verdingen sich als Söldner. Jedes überschüssige Haferkorn oder Karnickelfell legen sie in Waffen und Rüstungen an, so daß sie nicht nur zu den fähigsten, sondern auch zu den bestgerüstetsten Kämpfern zählen.
Bemerkenswert ist auch ihr Stammesgeist: Alle Tordochai, gleich welcher Sippe, betrachten sich als enge Verwandte und sind rasch bereit, Beleidigungen des Bruders zu rächen - und für einen toten Tordochai müssen zehn Feinde sterben, wie es der Brauch fordert...
Am Orkzug haben fast alle Sippen der Tordochai in vorderster Reihe teilgenommen, und der Erfolg gab anscheinend jenen recht, die auf die blutige Rache für die einstige Niederlage hofften. Die Massaker von Yrramis und Greifenstein lassen das Schlimmste befürchten. Wenn sie an ihrem Gesetz der Blutrache festhalten, dann gnade Praios dem Reich...

Der Glaube der Orks

Viele widersprüchliche Berichte gibt es 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. Nun, eine Reihe von furchtlosenden Reisenden, aber auch der Vorstoß der Orks ins Mittelreich haben diese Frage ein wenig erhellt: Tatsächlich verehren die Orks eine ganze Reihe von ihnen eigenen Göttern, deren Erscheinungform, Kult und Priesterschaft im folgenden beschrieben sein soll. Besonders Gewicht wurde dabei auf die Geweihten der einzelnen Götter gelegt, nehmen die Priester bei den Schwarzpelzen doch eine bedeutenden Position und fast immer auch die Führungsposten ein.
Die vielleicht wichtigste Orkgottheit, **Brazoragh**, ist ein Gott, der für den Menschen nur schwer zu beschreiben ist: Er repräsentiert die furchtbaren Naturgewalten, wie sie im Orkland auftreten, die sengende Sonne, die beißende Kälte, den schneidenden Wind und den gleißenden Blitz; doch auch den furchtbaren Kampfesrausch des Kriegers, die Zeugungskraft des Orkmannes und seinen unverbrüchlichen Willen zum Überleben. Manche Betrachter beschrieben Brazoragh als Gott der Männlichkeit (oder dessen, was die Orks darunter verstehen) andere sehen ihn als einen verdrehten Gott des Lebens mit allem, was dem Ork wichtig ist: Denn erst die Gefahren der Welt machen sie zu einem Platz, wo man sich durch Kraft und Mut hervortun kann.
Allgemein gilt Brazoragh den Orks als ihr Schöpfer, der sie einst formte. Während manche Stämme das durchaus im handwerklichen Sinne des Modellierens (oder Schnitzens) verstehen, denken andere eher an die Erschaffung der Orks aus anderen, minderen Lebewesen. Einig sind sich die Stämme aber darin, daß Brazoragh die Orks an einen Platz brachte, wo sie sich Tag und Nacht erneut beweisen und überleben müssen - zu diesem Zweck sendet er seinen Kindern auch unablässig harte Prüfungen in Form von Unwettern, Dürren und anderen Katastrophen, die so manchen Ork hinwegraffen. Denn nur wer um das Leben kämpft, hat es auch wirklich verdient, und in der orkischen Kultur ist kein Platz für Schwächlinge.
Brazoragh ist auch heute noch der Erzeuger aller Orks, vertreten durch seine Priester, die Häuptlinge. Die philosophischsten seiner Anhänger haben deshalb den Glauben entwickelt, daß Brazoragh stets mehr Leben zeugt, als auf der Welt Platz hat, wer sich also sein Leben verdienen will, muß sich seinen eigenen Platz freikämpfen. Wer nicht kämpfen will oder kann, muß zurückweichen und sich mit weniger zufriedengeben.
Die Feste zu Ehren des Brazoragh nehmen deshalb unweigerlich die Gestalt von Wettkämpfen an: Spiele wie Brukkah oder Armdrücken sind dabei das Harmloseste, doch auch die Zweikämpfe bis zum ersten Blut oder bis zum Tode und die manchmal grausamen Mannbarkeitsproben stehen in seiner Gunst. Spezielle Rituale beinhalten machmal den Schaukampf gegen einen gefangenen Krieger einer feindlichen Sippe oder die Jagd auf größere Tiere wie Bären und Bullen, die manchmal schon Tage zuvor gefangen und bis zur Jagd in einem Verschlag festgehalten wurden.
Die Priester des Brazoragh jedenfalls nehmen schon allein deswegen eine besondere Stellung ein, weil sie zugleich Häuptlinge sind - man könnte auch sagen, die Brazoraghpriester sind für die weltlichen Aspekte der Sippenführung zuständig: Ihnen stehen als Vertretern des Schöpfergottes sämtliche Frauen des Stammes als Besitz zu. Auch wenn es üblich ist, daß sie die meisten davon als Belohnung für besondere Taten an hervorragende Mitglieder der Sippe ausleihen, gelten dennoch bei fast allen Stämmen sämtliche Jungorks als Kinder des Häuptlings, der damit tatsächlich die irdische Verkörperung des Brazoragh ist; wahrlich der Vater der ganzen Sippe. (Zwar scheint den Orks, anders als den

Goblins, der Zusammenhang zwischen Zeugung und Geburt durchaus bekannt zu sein, doch messen sie dem anscheinend nur wenig Bedeutung bei: Nur bei den höchstentwickelten Stämmen kennt ein Ork seinen echten Vater und bringt diesem irgendwelche innigeren Gefühle entgegen.)
Neben dem Bereich der Zeugung verkörpert Brazoragh aber auch noch andere Aspekte der Männlichkeit, nämlich den Kampf gegen die Naturgewalten und gegen andere Orks. Aus diesem Grund geht die Übernahme des Priester- und Häuptlingsamtes nicht so feierlich und würdevoll vor sich wie bei der Weihe eines menschlichen Priesters: Statt dessen kommt es dabei unweigerlich zum Kampf, wenn der alte oder schwache bisherige Häuptling von einem jüngeren, stärkeren Gegner herausgefordert wird. Derlei Kämpfe werden meist 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.
So tief eingespielt ist dieses Schema bei den Sippen des Orklandes, daß ein anderer Tod des Brazoraghpriesters die Gemeinschaft vor schwere Probleme stellt: Kommt der Häuptling im Krieg oder gar bei einem Unfall ums Leben, folgen nicht selten erbitterte Kämpfe unter den Okwach der Sippe, bis sich ein neuer Träger von Brazoraghs Willen "geoffenbart" hat. (Man kennt aber auch Fälle, bei denen sich die Männer einer Sippe im Kampf um das Häuptlingsamt derart gründlich dezimierten, daß sich die Sippe hinterher an eine andere anschließen mußte.)
In letzter Zeit scheint sich allerdings eine andere Methode durchzusetzen, die 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...
Der Preis dieser Kämpfe ist die zweifach geschwungene Hörner"krone" aus dem Gehörn des schwarzen Steppenrindbullen - denn der Bulle ist das Symboltier des Brazoragh, was die Orks allerdings nicht von der Jagd auf Steppenrinder abhält. Doch den Bullen dürfen nur die Sippenhäuptlinge jagen und töten; jeder andere Ork erklärt damit seine Herausforderung des amtierenden Brazoraghpriesters so deutlich, als würde er ihn direkt attackieren (Man kann also auch sagen, das auf die Tötung eines Steppenbullen durch einen gewöhnlichen Ork in der Regel die Todesstrafe steht).
Ansonsten gibt es keine festgelegte Tracht der Brazoraghpriester, doch als Häuptlinge und oberste Krieger besitzen sie in der Regel die beste Rüstung der ganzen Sippe - das kann von einem zusätzlichen dicken Lederstück als Helm bei den ärmsten Sippen bis zu einer kompletten Plattenrüstung als Beutestück aus früheren Kriegen reichen. Nicht selten tragen die glücklichen Besitzer einer solchen Rüstung sie jederzeit, sei es, um stets ihre Macht zu zeigen, sei es, um jedem Angriff auf ihr Amt und Leben gewachsen zu sein.

Der zweite Hauptgott der Orks ist **Tairach**, der Herr der Toten, der Geister und der Zauberei. Er beherrscht all jene geheimnisvollen Kräfte, derer sich ein Ork nicht einmal mit überlegener Kraft und Wildheit erwehren kann: das Alter, die Krankheiten und den Tod, aber auch die unheilbringenden Geister der Toten und der verschiedenen Naturbereiche. Von Tairach glauben die Orks, daß er einst selber ein großer Häuptling der Götter war, der aber von seinem Sohn Brazoragh besiegt und ins Reich des Todes verbannt wurde, wo er heute noch über alles herrscht - auch über die Seelen der verstorbenen Orks, für die er nach allgemeiner Ansicht eine Reihe von harten Prüfungen bereithält - ob nach diesen Prüfungen aber auf die Tapferen ein Reich der Freude wartet; oder ob sie nur der Auftakt zu einer nie endenden Folge von Qualen durch den bösartigen Tairach sind, ist zwischen den Stämmen sehr umstritten. Zwar scheint sich in letzter Zeit die optimistische Variante auszubreiten, ursprünglich werden die Schwarzpelze aber wohl eher an die düstere zweite Fassung geglaubt haben. Die neue Sichtweise erklärt auch den rituellen Selbstmord mancher Krieger in den Nächten des roten Mondes. Überhaupt scheinen viele Orks dem Tod nur Verachtung entgegenzubringen:
Eine Legende erzählt von einem orkischen Krieger, der einem Feind erbitterte Rache geschworen hatte. Als er an dessen Zelt anlangte, erklärte man, er käme zu spät: Sein Feind war kurz zuvor einer Jagdverletzung erlegen. Mit den Worten "Ich werde ihn dennoch fangen und stellen!" stieß sich der Verfolger daraufhin das eigene Messer in die Brust...
Die Beschwörung von Totengeistern ist die Aufgabe der Tairachpriester - auch wenn das Wort "Beschwörung" nicht ganz korrekt ist: Zum Erlangen von göttlichen Orakeln und Eingebungen müssen sich die Priester des Tairach auf die eine oder andere Weise dem Gott in seinem Totenreich nähern: Zu diesem Zweck kennen sie eine Reihe von unerfreulichen Zeremonien, mit denen sie sich dem Tode nahebringen - so pflegen die Schamanen mancher Sippen die Selbstgeißelung und - Verstümmelung, andere tanzen oder rennen bis zur Bewußtlosigkeit, andere opfern dem Gott so lange von ihrem eigenen Blut, bis sie die Besinnung verlieren. Ohne einen fähigen Beobachter, der die zusammengebrochenen Schamanen rasch versorgt, würden wohl so manche dauerhaft bei dem verehrten Totengott verweilen. Während sie nun darniederliegen, reisen sie - so heißt es - mit ihrer Seele ins Totenreich und befragen die Geister (Die entsprechenden Berichte sind wohl nicht selten ein Produkt von wirren Fieberträumen).
In letzter Zeit ist allerdings zu verzeichnen, daß sich die Tairachpriester besonders des größten Orkstammes, der Orichai, zunehmend auf die Unterstützung der heil- und kräuterkundigen Priester des Rikai stützen - diese können nicht nur den Schamanen beobachten, wenn er in Todesträumen liegt, sondern auch Rauschkräuter beschaffen, die dem selben Zweck dienen wie die blutigen Kasteiungen der "konservativeren" Priester.
Von solchen Neuerungen abgesehen, kann ein Tairachpriester die Veränderung von Überlieferungen nicht so einfach bewerkstelligen, wie man vermuten könnte: Von geringem

Alter an werden sie geschult, die oft ellenlangen Liturgien und Legenden des Stammes wortgetreu zu lernen und zu bewahren - und die Erfahrung zeigt, daß oft ganze Lieder und Sagenzyklen in Vergessenheit geraten, wenn man an ihnen zu eifrig manipuliert.

Andere Aufgaben der Schamanen 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; oder sie vollziehen die Bannung der Geister getöteter Feinde, damit diese kein Unheil über die Sippe bringen können. Da alle diese Geister o=/9 nur mit Duldung oder gar auf Befehl des Tairach handeln können, sind auch hier Opfer zu Ehren des Gottes das beliebteste Mittel. Solche Opfer sind fast immer gefangene Orks oder gar Menschen (Das kostbarste, weil seltenste Opfer sollen immer noch Elfen sein). Die Opferung ist in der Regel ein längerer Vorgang von so ausgesuchter Scheußlichkeit, daß wir dem Leser eine genauere Beschreibung ersparen wollen.

Die Tracht der Tairachpriester besteht in erster Linie aus dem Symbol des Gottes, der aus Kupfer gehämmerten Vollmondscheibe, und roten Gewändern, die oft allerdings schon eine starke bräunliche Tönung und einen (für Menschen) üblen Geruch angenommen haben: Denn häufig bestreichen die Schamanen ihre Kleider mit dem Opferblut, ohne sie jemals zu waschen.

Auch sonst hat die Farbe Rot eine besondere Bedeutung: Manche Rottöne dürfen nur vom Tairachpriester getragen werden, das Metall Kupfer jedenfalls ist bei fast allen Stämmen nur für Gerätschaften und Schmuck des Schamanen erlaubt und überaus kostbar.

Obwohl sich Schamanen in der Regel kaum von ihrer Sippe entfernen, gibt es auch einige Ausnahmen: Erwähnt sei hier etwa der Tairachpriester Upaatl, der nach einer langen Wanderung in Festum den verrufenen Posten des Scharfrichters annahm - unbeachtet durch die Obrigkeit hat er mitten in einer menschlichen Großstadt wohl schon Dutzende von Opfern zu seinem dunklen Gott gesandt...

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* (so heißt das Zweiergespann aus Brazoragh- und Tairachpriester) jeder für sich kompetent und zugleich willig zur Zusammenarbeit ist - 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.

Zu den weniger angebeteten, aber nichtsdestoweniger noch recht weit verbreiteten Göttern zählt **Gravesh**, der Herr der Handwerker und Schmiede. Er ist der besondere Schützer derjenigen, die die Künste der Metallgewinnung und -bearbeitung beherrschen, der Beherrscher der Schmiedeflamme und des Werkzeuges - doch auch für Fertigkeiten wie Holzschnitzerei und Töpferei rufen ihn die Drasdech (Handwerker) einer Sippe ihn an. Fast jeder etwas kultiviertere Orkstamm kennt ihn, wenn auch sein Kult unterschiedliche Formen annehmen kann. Die Rituale bestehen in der Regel in Anrufungen des Feuers und dem Verbrennen oder Vergraben von Opfergaben, meist handwerklichen Erzeugnissen oder Schmiedegut; denn Gravesh ist nicht der Meister des Feuers, sondern auch der Herr der Erdentiefen, wo er das Erz erschafft. Eine besondere Bedeutung hat Gravesh bei jenen Stämmen, die ihn stark mit der Waffenherstellung verbinden, hier ist er als zweiter Kriegsgott fast an die Seite Brazoraghs gerückt. Auf jeden Fall aber schreibt man es der besonderen Wundertätigkeit Graveshs zu, wenn aus rohem Gestein biegsames Metall und daraus blitzende Waffen werden. Denn für die Orks sind die meisten Schritte der Metallurgie eine geheimnisvolle Kunst, die der Zauberei der Schamanen in wenig nachsteht - und so sind die Priester des Schmiedegottes denn auch die eigentlichen Leiter jeder Guß- und Schmelzprozedur, bei denen sie die göttlichen Anweisungen vortragen, ohne die ein Ork zur Metallherstellung oder -bearbeitung unfähig ist.

Die Priester des Gravesh sind demnach die Träger uralter Überlieferung, die vielleicht noch von den Zwergen stammen mag, die einst im Orkland lebten: Was göttliche Gebote im Zusammenhang mit Verhüttung und Schmiedekunst angeht, so ist ihr Gedächtnis ebenso gut wie das legendäre Erinnerungsvermögen der Tairachpriester. Graveshgeweihte tragen - zumindest bei den Stämmen, die sich das leisten können - oft ein hellrotes Gewand in den Farben des Schmiedefeuers und als Symbol ein kleine Axt oder einen Hammer. Sie stammen in der Regel aus der niedrigen Handwerkerkaste und haben sich durch besonderes Geschick, Durchsetzungskraft oder 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, darunter viele Anweisungen, die einem menschlichen Eisenwerker wohl für immer unverständlich bleiben werden.

Die Stellung eines Graveshpriesters in der Sippe ist stets eine schwierige: Er gehört zwar zur Herrenkaste der Okwach, doch da er nicht dem Jäger- und Kriegerstande entstammt, blicken diese oft insgeheim auf ihn herab. Andererseits aber sind sie in der Regel auf seine Kenntnisse angewiesen, und der erzürnte Auszug des Graveshpriesters ist mit das Schlimmste, was einer Sippe geschehen kann, denn seine handwerklichen Kenntnisse sind kaum zu ersetzen.

Rikai schließlich wird von vielen Beobachtern der Orks als Gott der Fruchtbarkeit bezeichnet, doch diese Deutung ist nur teilweise wahr: Denn über den gesamten Bereich der Zeugung von Ork und Tier wachen eifersüchtig Brazoragh

und seine Priester, die Häuptlinge; dem Rikai bleibt da nur der Schutz der Pflanzenwelt und des Ackerbaus. Entsprechend der kämpferischen Natur der Orks ist Rikai dabei von einer freundlichen Verkörperung der Erde meilenweit entfernt: Für die wenigen Orks, die sich darüber Gedanken machen, ist die Erde eine geizige und unwillige Kraft, der Rikai jedes Jahr aufs Neue mühsam die neuen Knospen und Schößlinge entreißen muß.
Überhaupt ist das ganze Gebiet der Landwirtschaft von unzähligen Mythen und Mysterien umgeben, und fast jeder Handgriff beim Feldbestellen wird mit einer Bedeutung im Ringen Rikais mit der Erde erklärt.
Doch die Ernährung der Orks ist nicht der einzige Zweck, zu dem Rikai die Pflanzen der Welt erschafft: Denn auch die heilenden und "erfreuenden" Kräfte verschiedener Pflanzen sind ihm zu verdanken. So ist der Rikaipriester denn auch der einzige "Medicus", den die Sippe hat: Er kennt die heilsamen Wirkungen vieler Pflanzen und Kräuter und kann damit hin und wieder sogar recht ernste Krankheiten heilen. Wie üblich ist allerdings auch diese Heilung dick in verworrene Legenden und Mythen gekleidet, so daß viele Rikaipriester nur ungefähr eine Ahnung haben, was sie tun, wenn sie dies oder jenes Kraut dem Erkrankten verabreichen - doch wie dem auch sei, der Erfolg gibt ihnen nicht selten recht.
Vielleicht den größten Respekt genießt Rikai allerdings als "Bringer der Freude": So nennen die Orks seinen Aspekt als Erzeuger verschiedener Rauschkräuter und -tränke. Denn schon das Bier der Orks wird in seinem Namen aus seinem Getreide gebraut: Ein überraschend starkes und süßes Getränk, das nach dem Bericht eines Jägers erst dann als gut gilt, wenn "Klumpen" darin schwimmen - die genaue Natur dieser Klumpen vergißt er leider (oder zum Glück) anzugeben. Sorgt schon dieses Gebräu für ausgelassene Heiterkeit bei großen Jagd- und Siegesfeiern (und für reichlich dicke Schädel am Tag danach), so kennen und verwenden die Rikaipriester bei den großen kultischen Feiern, die zu Ehren des Gottes jeden Frühling und Herbst stattfinden, einige ganz spezielle Kräuter, die dem Ilmenblatt ähneln: Auf glühende Steine geworfen, erzeugen sie einen berauschenden und erheiternden Rauch, den die Feiernden mit vollen Zügen einatmen. Von Zeit zu Zeit, so sagt man, hat der Rikaipriester selbst einige Macht über den Schamanen gewonnen, weil sich dieser zum Erreichen von Visionen lieber auf Kräuter und Pilze stützt als auf die alten Zeremonien der Selbstpeinigung...
Berichten zufolge gibt es gar Stämme, wo die beiden "minderen" Priester auf diese Weise die Führung der Sippe in die Hände genommen haben: Der Rikaipriester kontrolliert den Schamanen über die ihm gegebenen Rauschkräuter, während der Graveshgeweihte letztlich die Kontrolle über Qualität und sogar Verteilung der Waffen hat...
Hin und wieder findet man die vier Götter auch in einem annähernd geschlossenen System:
Dann ist Brazoragh der allesbeherrschende Häuptling der (sterblichen) Welt, der Vater aller Orks und Tiere. Sein Sohn Rikai ist ebenfalls mächtig, doch zu feige, um gegen den Vater aufzubegehren - nur einmal hat er ihm die Herrschaft über die unbeweglichen Geschöpfe, die Pflanzen und den Ackerboden, abringen können. Tairach aber ist der Herr des Totenreiches, 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. (Ob die Bezeichnung des Tairach als ehemaliger Häuptling nur dessen Macht erklären soll, oder ob hier eine Anspielung auf eine vergessene Zeit der Schamanenherrschaft über die Orks vorliegt, kann nicht beantwortet werden.)
Gravesh schließlich steht ein wenig außerhalb dieser Mythologie, doch gilt er den meisten als Bruder des Brazoragh und eine Art Halbblut: Sein Vater Tairach soll ihn vor Urzeiten in den Schoß einer fremden Sklavin gelegt haben. Die meisten Orks sprechen dabei natürlich von einer Menschenfrau, doch bei den Korogai, den eifrigsten Verehrern Graveshs, hat sich die Überlieferung erhalten, daß er der Sohn einer Zwergin gewesen sein soll.
Doch die Orks verehren nicht nur diese "Familie" der vier Hauptgötter; sie kennen auch eine ganze Anzahl von Nebengöttern, Stammesgöttern, Halbgöttern, vergöttlichten Stammeshelden und besonders verehrten Landschaftsformen.
So kann man etwa den meisten Stämmen einen eigenen Stammesgott zuordnen: Der größte Stamm der Orks, die ackerbautreibenden Orichai leitet etwa schon seinen Namen von Rikai ab, dem man hier besondere Verehrung entgegenbringt. Die Korogai dagegen, die schmiedefertigen Herren des Firunswalles, dienen dem Gravesh besonders stark, während andere Stämme ganz eigene Götter haben: Die Mokolash, ein Fischerstamm in den Bodirsümpfen, kennen einen Wasser- und Sumpfgott Ranagh, den sie als große Schuppenschlange verehren.
Bei den Tordochai schließlich hat der einstige Kriegerheld Klubukh den Brazoragh als konkreter Kriegsgott so weit zurückgedrängt, daß die Priester des Tairach, die für den "Kontakt" mit den Verstorbenen zuständig sind, damit auch die Leitung der militärischen Dinge übernommen haben - denn nur sie können die Priester des Klubukh mit den nötigen Offenbarungen versehen.
Nur der Vollständigkeit halber seien noch die diversen Halbgötter erwähnt, die oft nur einigen Sippen bekannt sind: So verehren etwa einige Sippen der Olochtai den Riesen Glantuban als Gott und beschreiben in langen Sagen, wie der Angebetete über einen Regenbogen von seinem unerreichbaren Gipfelberg hinabsteigt. Glantuban verlangt von seinen Anbetern nicht viel, nur hin und wieder etwas Speise, doch scheint sich seine Verehrung auch nicht besonders schnell auszuzahlen - jedenfalls ist nicht bekannt, daß er seinen Priestern irgendwelche Bitten um Wunder erfüllt...
Für eine Beschreibung der unzähligen Geisterwesen, die als Geschöpfe des Brazoragh die Welt erfüllen, um die Orks zu prüfen und zu quälen, reicht hier der Platz nicht aus - vermutlich handelt es sich bei ihnen ohnehin nur um die orkische Interpretation des Koboldvolkes. Als Kuriosum sei hier noch von der Gottheit Mamrekh berichtet, der einzigen

Göttin überhaupt - angeblich wird sie von manchen der klügsten Orkfrauen als Schützerin der weiblichen Orks betrachtet. Da sie vermutlich eine Übertragung der Goblingöttin Mailam Rekdai darstellt, ist es kein Wunder, daß kein männlicher Ork ihr die geringste Beachtung schenkt.
Neben den vier Haupt- und zahllosen Nebengöttern kennen die Orks dann noch eine Reihe von göttlichen Wesen, die sie zwar respektieren, aber als fremdartig nicht verehren: Die Zwölfgötter der Menschen und, in geringerem Maße, die H'Rangarim der Echsischen.
Denn die Orks glauben, daß diese fremden Götter ihre eigenen Wesen erschaffen haben, von denen den Orks nur wenig Gutes kommen kann: Die Menschen zählen dazu ebenso wie die Greifen, die Elfen wie die Einhörner oder die Echsenmenschen. Den meisten Orks gilt der nähere Umgang mit diesen Wesen als schädlich - egal was man tut: Wer mit den Menschen zusammenlebt, kann ständig deren oder die eigenen Götter verärgern; doch ebenso ist der Verzehr dieser Wesen gefährlich. Daß Oger sich von Menschen ernähren, gilt den Orks direkt als Beweis für ihre Dummheit und Tierhaftigkeit, denn kein Ork würde außer in großer Not einen Menschen oder ein Einhorn zu essen versuchen (Ganz abgesehen von der Gefahr, die allein bei der Jagd droht).
Eine besondere Stellung nehmen schließlich bei manchen Orks die Zwerge ein: Währen sie den meisten Stämmen einfach als weitere Geschöpfe fremder Götter gelten, akzeptieren die Korogai sie als Kinder des Gravesh, mit weitreichenden Folgen: Zwar ist es damit weiterhin möglich, sie bei Gelegenheit zu bekämpfen, doch ebenso kann man Bündnisse mit ihnen schließen und bei Bedarf zusammenarbeiten - etwas, das gerade der Korogaihäuptling Mardugh Orkhan in letzter Zeit ausgedehnt praktiziert.

Orkglaube und Realität

Für den getreuen Anhänger der Zwölfgötter ist der Glaube der Orks natürlich nur eine krude Mischung aus Aberglaube und Götzendienst - doch es ist nicht zu leugnen, daß manche der Priester der Schwarzpelze über erstaunliche Fähigkeiten verfügen.
Aus diesem Grund sei hier (für den Meister) noch einmal zusammengefaßt, was von den einzelnen Göttern und ihren Kulten zu halten ist.. Generell muß gesagt werden, daß bei den Orks manche Priester in erster Linie die Eingeweihten bestimmter alter Künste (wie der Jagd oder des Hüttenwesens) zu sein scheinen, die sie zum Teil von anderen Völkern übernommen haben und die in kultischer Form erhalten geblieben sind.
Für **Brazoragh** jedenfalls gilt dies eindeutig: So wie er selbst der Gott des Krieges und der Jagd ist, sind auch seine Priester fast immer Experten auf diesem Gebiet - denn ohne beträchtliche Kampferfahrung hätten sie ihre Stellung gar nicht erst erreichen können. Im Gegensatz zu den anderen Priestern sind sie allerdings keine Träger alter Überlieferungen - denn ein besiegter Häuptling wird kaum im Sterben seinem Bezwinger noch göttliche Weisheiten mitteilen wollen...
Ob der Gott selber überhaupt existiert, ist eine umstrittene Frage unter denen, die sich mit den Kulten der Orks beschäftigen. Die ihm zugeschriebene Macht über die ganze Natur, Orks und Tiere, Wetter und Weltgeschehen, besitzt er jedenfalls nicht - das ist jedem Zwölfgöttergläubigen offenkundig! Folgende Theorie kommt unserer Meinung nach der Wahrheit am nächsten:
Man weiß von vielen Dämonen, daß sie danach streben, als Götter verehrt zu werden, um durch zahlreiche Anrufungen ungebändigt in unsere Sphäre gelangen und hier schalten und walten zu können. Alle Berichte der Orks, die sich mit den wenigen Manifestationen des Brazoragh beschäftigen, erwähnen seine schwarze Gestalt und vor allem (!) seine mächtigen Hörner.
Wahrscheinlich ist diese Gottheit (oder das, was man an Erscheinungen von ihr kennt) deshalb nichts anderes als ein Gehörnter Dämon, der irgendwann einmal nach einer zufälligen Visite in unserer Sphäre von den abergläubischen Orks als göttliches Wesen betrachtet wurde. Tatsächlich neigen die Orks offensichtlich dazu, jeden Gehörnten als Erscheinung des Brazoragh zu betrachten, wenn er dem Bild des schwarzen Stieres nicht allzu unähnlich sieht - eine Erkenntnis, die im Kampf gegen die Invasoren vielleicht noch einmal hilfreich sein mag.
Des **Tairach** 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 sich am ehesten mit denen menschlicher Schamanen vergleichen lassen: Die Fähigkeit des Wunderwirkens, die jedoch nicht an eine Gottheit, sondern an den Glauben an Geister verschiedenster Art gebunden ist. So können die Tairachi offenbar die Geister der Verstorbenen und auch Elementare beschwören, Wunden und Krankheiten heilen und den Verstand eines Feindes verwirren - Künste, wie man sie auch von den Schamanen der Mohas und Nivesen kennt. (Mehr über Schamanen und ihre Kräfte finden Sie in der Box *Mit Mantel, Schwert und Zauberstab.)*
Bei den beschworenen Elementarkräften handelt es sich in erster Linie um die Elemente, die den Orks in ihrem täglichen Leben wichtig sind und die ihren Lebenswandel seit Jahrtausenden prägen: der Wind über der endlosen Steppe, die grimmige Kälte und das lebensspendende Feuer. Dabei mag die Maifestation je nach Willen und Macht des Schamanen von einem kleinen Flämmchen reichen, das ein Dungfeuer entzündet, bis zu einem Sturmwind, der den menschlichen Gegnern ins Gesicht fährt und ihre Scharen durcheinanderwirbelt.
Ebenfalls typisch für das Schamanentum ist, daß die Tairachpriester zum Wunderwirken sich selbst durch Tänze, Selbstgeißelung oder Rauschkräuter in eine Trance versetzen müssen, und daß kein Wunder ohne ein größeres Opfer zu erreichen ist. Auch die phänomenalen Gedächtnisleistungen der Priester sind bei manchen schriftlosen Völkern der Menschen zu verzeichnen.
Hinzu kommt aber noch eine weitere Komponente, die sich während des Orkensturms deutlich und zum Schrecken vie-

ler menschlicher Herrführer gezeigt hat, und die sich nicht mit schamanischen Kräften erklären läßt: So kämpften viele Orks, die sich in der Nähe eines Tairachpriesters befanden, mit wahrer Todesverachtung und Berserkerwut, andere schlugen weiter um sich, obwohl ihnen der Kopf vom Rumpf getrennt war, ja es wird sogar von menschlichen Kämpen berichtet, die, bereits erschlagen und niedergestreckt, sich wieder erhoben und sich gegen ihre ehemaligen Kameraden wandten...

Bedauerlicherweise sind auch die besten Gelehrten und Theologen einer Lösung des Tairachmysteriums nicht nähergekommen, da ein guter Teil des Wissens über ihre Kräfte auf Angaben der Tairachpriester selbst beruht - und gerade solche Dinge wie die "Reise ins Reich der Toten" können genausogut ein wirrer Traum oder sogar einfach erlogen sein.

Von **Rikai**, dem Gott der Pflanzen, ist sehr wahrscheinlich, daß er nur ein bequemes Aushängeschild für die Künste von Landwirtschaft und Heilkunst ist - stellen die "göttlichen Gebote" Rikais doch nahezu ausschließlich Anweisungen zum richtigen Ackern, Säen und Heilen dar. Wunder des Rikai sind jedenfalls so gut wie keine überliefert - wenn man einmal von "wunderbaren" Heilungen von Orks absieht, die ihren einfachen Stammesbrüdern als dem Tode geweiht galten.

Erwähnenswert ist vielleicht noch die Geschichte von Melissa von Pyrnia, einer zutiefst frommen Perainegeweihten, die vor einigen Jahren zur Missionierung ins Orkland aufbrach, wo sie bald von einer Sippe der Orichai gefangengenommen wurde. Hier wies sie der Häuptling dem Rikaipriester als Sklavin zu, unter dessen Herrschaft sie heute noch leben und hin und wieder wundersame Heilungen erwirken soll - getreu ihrem Glauben, daß es nicht auf Herkunft und Art des Leidenden ankommt.

Der Rikaipriester, dem alle Orks diese Wunder zuschreiben, hat dadurch natürlich beträchtlich an Ansehen gewonnen und denkt gar nicht daran, der Sklavin irgendwann die Freiheit zu schenken - auch wenn in ihrem Heimatorden bei Greifenfurt eifrig für eine Expedition gesammelt wird, die das Wort der Göttin verbreiten und die Verschollene finden soll.

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 so künstlich erscheinenden Patron der Schmiede steckt wahrscheinlich eine weit mächtigere Gottheit:

Vergleicht man die unterschiedlichen Rituale mit der genauen Verbreitung des Graveshkultes und seinen Namensformen bei verschiedenen Stämmen - Grawosch, Hangrahesh, Angrowasch etc. -, so muß man akzeptieren, daß es sich bei diesem Kult sehr wahrscheinlich um eine verderbte Form der Ingerimmverehrung handelt - denn in jener frühen Zeit, als seine zwergische Namensform noch Angrosch lautete, gedieh auch die legendäre Zwergenbinge Umrazim im Orkland. Vermutlich haben die Schwarzpelze damals ein wenig an Fertigkeiten, aber auch an Überzeugungen von den Zwergen übernommen, so daß aus Angrosch schließlich der Orkgötze Gravesh wurde. Tatsächlich gibt es Hinweise, daß die Zwerge von Umrazim sich Orks als Handlanger und Arbeitssklaven hielten; denkt man dann an das phänomenale Gedächtnis der Priester, ist leicht einzusehen, wie das Wissen um die Kunst wie auch um die Gottheit unter die Schwarzpelze kam.

(Wie der Gott Ingerimm selbst dazu steht, daß ihn auch manche Stämme der Orks anbeten, ist uns Sterblichen natürlich nicht bekannt - vermutlich aber reagiert er darauf mit göttlicher Gelassenheit. Zumindest ein orkischer Graveshpriester, Mardugh Orkhan von den Korogai, scheint ein von Ingerimm akzeptierter Geweihter zu sein und eine gewisse Wundermacht zu besitzen.)

Die übrigen von den Orks verehrten "Götter" sind höchstwahrscheinlich entweder einfache Naturgewalten, pure Erfindungen oder - wie der Riese Glantuban - Wesenheiten, die zwar sehr mächtig, aber halt nicht göttlich sind.

Zweitausend Jahre Wanderschaft - die orkische Geschichte

Schon der Titel dieser Geschichtsübersicht zeigt, weshalb sie keine Geschichtsschreibung im herkömmlichen Sinne sein kann: Haben doch die Orks selber keine Aufzeichnungen hinterlassen, wenn man von den sehr sippenbezogenen Erinnerungen der Tairachpriester einmal absieht; die Geschichte der verschiedenen gescheiterten Besiedlungsversuche durch die Menschen aber ist eigentlich bei den Nachbarvölkern besser aufgehoben.

Sagen kann man deshalb nur, daß zu den frühesten Bewohnern des Orklandes wohl die Zwerge zählten, die, von Süden kommend, hier ihre reiche und mächtige Stadt Umrazim erbauten und unzählige Minen und Stollen in die Berge des Firunswalles trieben. Doch schließlich erhoben sich ihre orkischen Nachbarn und Arbeitssklaven, zerstörten die Stadt und vertrieben deren Bewohner. Bis auf einige vergessene Stollen und den Kult des Ingerimm (der unter den Orks als Gravesh fortlebt) blieb nichts zurück.

Die nächste eindeutige Erwähnung des Hochlandes ist im Jurgalied der frühen Thorwaler zu finden ist, wo es heißt:

87er Sang
Im Binnenland lauerten viele Gefahren -
wo gewaltige Berge streben empor
so mancher Sohn Hjaldings sein Leben verlor
an Riesen und schwarzpelzige Scharen.

Ansonsten scheinen sich die meerverbundenen Thorwaler so gut wie gar nicht um das gebirgige Gebiet im Binnenland gekümmert zu haben - von Reisen oder Expeditionen ins Hinterland ist uns jedenfalls kaum etwas überliefert.

Zuvor müssen schon die tulamidischen Sippen das Hochland durchzogen haben, ehe sie sich an der Küste niederließen und zu den heutigen Norbarden wurden. Gewisse halbvergessene Sagen der Norbarden berichten zwar von der Zeit, als die drei Sippen der Serach, Gajha und Nunnur 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 uns sonst über das Orkland bekannt ist, daß wir diese Behauptungen skeptisch betrachten sollten.
Die eigentliche Geschichte der Orks besteht seit dieser Zeit aus endlosen und - für den menschlichen Betrachter - eher unwichtigen Stammeskriegen, bei denen ganze Stämme untergehen und neu entstehen, ohne daß sich am Gesamtbild viel geändert hätte. Als im Süden unter den menschlichen Siedlern das Chaos ausbricht, dringen einzelne Sippen immer weiter vor und stecken sich zum Teil gewaltige Gebiete ab: So besetzt ein Orkhäuptling die Stadt Gareth, und seine Sippe herrscht hier auf viele Jahrzehnte über die eingeschüchterten Glatthäute.
Erst gegen Ende der Dunklen Zeiten im Kaiserreich gelingt es Nargazz Blutfaust, einem Häuptling aus dem Stamm der Ghorinchai, sämtliche Orkstämme zu einigen und zu einem Angriff auf das darniederliegende Kaiserreich zu führen. 253 v.BF erobert die Streitmacht Baliho, damals die nördlichste Stadt des Reiches; Nargazz selbst erklärt sich zum "Könik des Nortreisches". Seine Nachfolger weiten sein Reich nach Norden bis zum Meer aus, wo sie die Stadt Hjalmeford zerstören, ihr Vordringen nach Süden wird erst bei Wehrheim aufgehalten.

Doch 141 v.BF kommt es zum Pakt zwischen Elfen und Zwergen, die in der Schlacht von Saljeth ein beim heutigen Greifenfurt lagerndes Heer der Schwarzpelze vernichten. Damit ist sowohl der Untergang des Nordreiches wie auch des Stammes der Ghorinchai besiegelt - letztere tauchen nur noch hin und wieder als heimatlose Wegelagerer auf.
Ähnlich ergeht es den Stämmen der Tordochai und Tscharshai, die viel später den Marsch auf das Mittelreich wagen: Sie trennen sich zu früh und werden beide geschlagen - heute zählen die einst mächtigen Völker zu den kleinsten Orkstämmen überhaupt.
Ein wichtigere Entwicklung bahnt sich erst mit der Vertreibung der Zholochai aus ihrer Heimat am Bodir an: Hier hatten sie jahrelang die Siedler aus dem Mittelreich und Thorwal terrorisiert - dann aber wendet der Riese Orkfresser den Myrburgern seine Gunst zu und beginnt, die Orks noch erbitterter zu verfolgen - bis die Zholochai schließlich nach Osten abziehen und sich in den Blutzinnen niederlassen. Von hier unterwerfen die kriegerischen Sippen den Stamm der Korogai, der von allen Orks die besten Schmiede besitzt, und zwingen ihn zu Sklavendiensten - bis ein Graveshpriester namens Rerogh Draash die Unterdrückten eint und zur erfolgreichen Rebellion führt.

In den letzten Jahren scheint es so, als hätten sich Mensch und Ork ananeinander gewöhnt: Der Handel erreicht zaghafte Erfolge, der Waffenstillstand gilt als gesichert - doch die Ruhe täuscht: In den Zelten der Zholochai werden nur neue Pläne geschmiedet für den endgültigen Kampf gegen die Glatthäute.

Die Sprache der Orks

Das Orkische ist eine recht krude Sprache, deren Lautbild vor allem von den zahlreichen Knurr- und Krächzlauten geprägt wird: Menschen und Zwerge, die das Orkische erlernt haben, behaupten ernsthaft, diese Sprache sei für menschliche Sprechwerkzeuge so ungeeignet, daß sie bei längerem Gebrauch - zumal wenn bei Verhandlungen laut gesprochen werden muß - zu erheblichen Hals- und Rachenschmerzen führe.
Strenggenommen umfaßt der Begriff "Orkisch" eine Vielzahl einzelner Dialekte, von denen uns hier aber nur zwei interessieren sollen: das *Oloarkh* der streunenden Orks und das *Ologhaijan*, die "Hochsprache" der Orklandbewohner.
Die marodierenden Orkbanden Aventuriens verwenden das Oloarkh, eine Sprache, die relativ stark mit dem Garethi vermischt ist und eine Fülle von Lehnwörtern übernommen hat, so daß 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 stellten (in der Zeit vor dem großen Orksturm, versteht sich). Wer als menschlicher Sprecher des Oloarkh einem stolzen Orkhäuptling des Hochlandes gegenübertritt, könnte genausogut direkt sagen, daß er versklavt werden will...
Die Hochlandorks sind stolz auf ihr Ologhaijan und betrachten es als die edelste Sprache überhaupt - eine Ansicht, die man nicht unbedingt teilen muß: 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.
Die Ursache hierfür liegt letztlich in der geringen Stellung, die die Frauen haben: Die meisten Orkkinder können von ihren Müttern nicht viel lernen, da diese selbst nur primitivste Sprachformen beherrschen, gerade genug, um die harten, aber simplen Arbeiten bewältigen zu können.
Eine in Thorwal bekannte Anekdote erzählt von einem Ork, der mit einem Menschen ins Gespräch kam, wobei der Thorwaler langatmig die Qualitäten seines treuen Olporters lobte und mit den Worten schloß: "Und außerdem ist er so klug, daß er jedes meiner Worte versteht!" Beifällig nickte

der Ork und erwiderte: "Nun, ich kann fast das Gleiche von meiner Lieblingsfrau behaupten..."
Kein Wunder also, daß die meisten jungen Orks lange Zeit nur die Anfangsgründe der Sprache beherrschen - erst mit der Zeit lernen sie von den älteren Orks mehr dazu, so daß ihr Wortschatz immer recht 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 dementsprechend unterwiesen. Ihr Wortschatz ist oft um mehr als das Doppelte größer als der gewöhnlicher 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 Tairachpriester schließlich, als Träger der sonstigen Überlieferung von Glaube und Historie, beherrschen als einzige einen Ansatz von philosophischen und wissenschaftlichen Ausdrücken - doch verglichen mit den Möglichkeiten der verschiedenen menschlichen Sprachen muß man auch dieses noch als sehr dürftig bezeichnen.
Da keine der orkischen Sprachen über eine Schrift verfügt, gibt es auch keinerlei Aufzeichnungen in ihnen - wenn man von hier und da hingeschmierten Oloarkh-Flüchen in den Kusliker Buchstaben der Menschen einmal absieht. Doch angesichts des phänomenalen Gedächtnisses der Priester besteht für eine Schrift auch keine Notwendigkeit.
Neben den Schwarzpelzen selbst gibt es noch eine weitere Art, die Orkisch beherrscht: Denn wenn die Oger auch zu dumm sind, eine Sprache selbst zu erfinden, so haben sie doch die der Orks erlernt - auch wenn es sich hierbei um eine so starke Vereinfachung handelt, daß man bei manchen Ogern kaum als Sprache bezeichnen kann, was diese Menschenfresser an gegrunzten Wörtern und Satzfetzen zur Verständigung benutzen. Doch in der Regel reicht ihr Sprachvermögen dazu aus, die Anweisungen ihrer orkischen Oberherren zu verstehen...

Das Land am Svellt

Der Svellt

Zahlreiche kleine Bäche ergießen sich die steilen Hänge der Thasch-Berge hinab und vereinen sich im Hügelland zu deren Füßen zu einem Flüßchen, das seinen langen Weg nach Norden beginnt. Von Osten stoßen bald weitere Bäche hinzu, die dem Finsterkamm entspringen, einer düster bewaldeten und geheimnisumwobenen Bergkette. Dann tritt der Fluß aus dem Hügelland in eine Ebene, die sich weiter erstreckt, als das Auge reicht. Er fließt an einem kleinen Städtchen namens Yrramis vorbei, und dort wird er Svellt getauft. Das Flußbett zwingt seinen Lauf weiter nach Norden. Für eine gute Weile ist eine befestigte Straße auf der rechten Seite sein Begleiter. Wanderer, Reiter und Fuhrknechte, die darauf reisen, laben sich dann und wann an der Frische des Wassers. Das Land wird immer flacher. Bald scheint es kaum noch Gefälle zu geben. Der Svellt wird träge und breitet sich aus. Hier und da suchen seine Wasser erfolglos neue Wege und versumpfen das Umland. Im Peraine, wenn der Schnee in den Bergen schmilzt und die Göttin der Fruchtbarkeit das Land mit ihrem Regen beglückt, nimmt der Fluß alte Läufe auf und verläßt sie wieder, um sich im nächsten Jahr erneut darin auszubreiten.

Im Westen bleiben nun die letzten Hügelausläufer seiner Wiege, der Thasch-Berge, zurück. Dort ist der Boden fruchtbar und bringt, gemessen an den klimatischen Bedingungen, reiche Ernte. Kleine Wälder lösen sich mit bebauten Feldern ab. Im Westen reicht dieses Gebiet bis an den Svall, dessen Wasser sich weiter im Norden mit denen des Svellt vereinen werden.

Der Fluß, nun fast 50 Schritt breit, erreicht die Lowanger Wälder, die durch ihren Namen seine nächste große Station schon ankündigen. Noch immer weicht die Straße zur Rechten nicht von seiner Seite. Die Wälder links des Svellt sind dicht und morastig, vom Peraine-Hochwasser geprägt: Nur Silberweiden, Erlen und andere Gewächse, die lange Zeit im Wasser stehen können, gedeihen hier.

Fast unmerklich verändert sich die Richtung des Flusses, bis sein Weg beinahe nach Osten führt. Dann erreicht der Svellt eine große, zu einer wehrhaften Festung ausgebaute Stadt: Lowangen. Ehemals, es ist noch keine tausend Jahre her, umspülte der Svellt hier eine unberührte Insel, teilten sich seine Wasser für kurze Zeit in zwei verschiedene Läufe, um sich sofort wieder zu vereinigen. Doch längst ist der rechte Lauf versandet, führt kaum mehr Wasser als ein größerer Bach, und wurde von Menschenhand in eine feste Form gezwungen.

Der Svellt verläßt das Lowangen umgebende Weideland, nimmt - umgeben von Wäldern - wieder seine ursprüngliche Richtung gen Norden auf. Die Straße, die in Lowangen auf einer mächtigen Brücke den Fluß überquert hat, ist längst nicht mehr so gut befestigt wie vorher. Dann und wann weicht sie für eine Weile vom linken Ufer, um schließlich ganz aus dem Uferbereich des Svellt zu verschwinden, wenn der Fluß an einer Furt den Wald wieder verläßt.

Früher einmal, aber das ist schon länger her, als die Menschen und sogar die Elfen denken können, nahm der Svellt irgendwo in dieser Gegend seinen Lauf nach Westen. Es ist so, als erinnere sich das Land daran: Bis hin zum Svall ist es noch immer von Feuchtigkeit gezeichnet, morastig, ja an so manchen Stellen eher als Gewässer denn als fester Boden zu bezeichnen. Durch ehemaliges Steppenland zieht sich dieses unwirtliche Gebiet, das den Namen Altsvelltsümpfe wohl zu Recht trägt. Das Svalltermoor, das sich am westlichen Rand der Sümpfe zu beiden Seiten des Svall erstreckt, gehört zu den gefährlichsten und tückischsten Mooren Aventuriens. Der stete Wechsel von sicherem Boden und tiefen morastigen Löchern hat schon viele Menschen das Leben gekostet, und sogar ortskundige, erfahrene Führer sind beizeiten im Svalltermoor verschollen.

In der heutigen Zeit wälzt sich der Fluß träge noch ein Stück durch versumpfte Steppen und Wiesen nordwärts. Aus den Schwarzkuppen, den nördlichsten Ausläufern des Finsterkamms, gesellt sich von Osten sein Bruder, der Finstere Svellt, hinzu, bevor sie sich gemeinsam nach Westen wenden.

Eine ganze Weile fließt der Svellt westwärts durch karges, morastiges, von Menschen selten betretenes Gebiet. Nördlich seines Laufes erstreckt sich jetzt die Große Öde, eine Steppe, auf der nur niederes Buschwerk und Gras wachsen. Die Gegend ist so karg, daß sie nur wenigen Tieren Nahrung und Lebensraum bietet. Nur ein paar Einsiedler hat es in diesen Landstrich verschlagen, Dörfer oder Städte gibt es dort nicht. Inmitten der tristen Steppenlandschaft liegt das Ödenmoor, ein von Mensch und Tier gemiedener Fleck.

Der Fluß fließt jetzt noch langsamer und breitet sich erneut aus. Bald erreicht er eine Stelle, wo seine Wasser so seicht werden, daß er problemlos überquert werden kann. Am linken Ufer gesellt sich wieder die Straße dem Flußlauf hinzu, jedoch ist sie jetzt um einiges schmaler und schlechter befestigt. Auf der gegenüberliegenden Seite windet sich ein Pfad nordwärts auf das Ödenmoor zu. Sein Verlauf läßt sich nur erahnen, da er in den Nebeln des Grauen Waldes verschwindet, der direkt westlich an den Pfad und nördlich an den Fluß grenzt. So klein das Wäldchen auch sein mag, so düster ist die Atmosphäre, die es umgibt: Die Bäume stehen so dicht beieinander, daß man nur wenige Schritt weit sehen kann, und sind mit Dickicht und Unterholz verwachsen. Undurchdringlicher Nebel scheint sich in dem Gestrüpp festgesetzt zu haben.

Nachdem der Svellt den Grauen Wald hinter sich gelassen hat, taucht auf der linken Uferseite eine kleine Siedlung

namens Ansvell auf. Von hier befahren die ersten kleinen Lastflöße den Fluß. Im Süden ist eine von Steppen, trockenen Wiesen und kargen Äckern umgebene seichte Hügelkette zu erkennen. Ein gutes Stück weiter - bei Svellmja - fließen die Wasser des Svall in den Svellt. Dort trifft auch von Süden eine Straße ein, die den Ort mit Lowangen und Arsingen verbindet. Auf mehr als 150 Schritt Breite gewachsen, setzt der Fluß seinen Weg in einem weiten Bogen in nordwestlicher Richtung fort. Seine Wasser tragen Lastkähne und Schiffe, die Waren nach Tiefhusen bringen. In Gegenrichtung werden die Waren mit Fuhrwerken auf jener Straße transportiert, die den Fluß noch immer auf der linken Uferseite begleitet.

Der Svellt wird schneller, läßt Wälder zu beiden Seiten und ein paar Berge auf der rechten Uferseite hinter sich. Im Westen sind schon deutlich die Bergketten zu erkennen, die das Orkland begrenzen. Dort entspringt der Orkval, sucht sich mit der Urgewalt seiner Wasser einen Weg durch die Berge, um sich dann in den Svellt zu ergießen, noch bevor er die Gelegenheit erhielt, einen eigenen, ruhigen Weg im Tal zu finden.

Begierig nimmt der zum Strom gewordene Svellt nun die Wasser der kleineren Flüsse auf. Bei Tiefhusen fließt von Osten der Ror zu, der im Rorwhed-Gebirge entspringt. Die Berge dort sind größtenteils vulkanischen Ursprungs, zum Teil aber auch sehr schroff und schwer zu erklimmen. Das Rorwhed grenzt im Norden an die Große Öde und ist ebenso karg wie dieser Landstrich. Die Ausläufer des Gebirges erstrecken sich in Form von Hügelketten weit in nördlicher und südwestlicher Richtung.

Nachdem der Hilval von Westen zugeflossen ist, bewegt sich der Svellt wieder träger durch immer flacher werdendes Land auf Tjolmar zu. Der Strom beginnt sich hier und da in kleinen Nebenläufen auszubreiten und hinterläßt wieder sumpfiges Land. Tjolmar mußte unter diesen Bedingungen zum Teil auf Pfählen errichtet werden, an denen der Svellt beständig die Macht seiner Wasser erprobt. Die Straße endet nun, der Fluß aber sucht sich weiter seinen Weg durch die weiten Brinasker Marschen bis zum Golf von Riva.

Reisen durch Aventuriens Norden

Das Reisen in Aventurien ist wahrhaftig kein Vergnügen. So man begütert ist und einem Pferd und Wagen zur Verfügung stehen, zerstößt man sich ob der schlecht gefederten Kutschen und der holprigen Straßen aufs ärgste den Steiß, aber immerhin ist man geschützt vor den Unbilden der Witterung und kann, wenn man zur Nacht einmal keinen Gasthof mehr erreicht, im eigenen Gefährt nächtigen. Ungleich übler ist der Reiter oder der Fußwanderer daran. Sein Marsch führt ihn häufig durch Regen und Sturm, und auch dem Schnapphahn und Wegelagerer ist er eine leichtere Beute als der Kutschenpassagier. Überdies kommt er natürlich viel langsamer voran und legt vielleicht dreißig Meilen am Tag zurück. Er könnte auch vierzig schaffen, doch warum sollte er sich so anstrengen? Wenn die Reise sowieso drei oder vier Wochen dauert, kommt es auf ein paar Tage mehr nicht an. Zugegeben, bei reisenden Abenteurern verhalten sich die Dinge oft anders. Selten sind sie zur Arbeitssuche oder gar nur zum Vergnügen unterwegs - oft gilt es, einen Schurken zu verfolgen oder rechtzeitig am Zielort zu sein, um Übles zu verhindern. So strengen sich die Recken an und geben ihr Äußerstes. Doch so manches Mal reicht auch dies nicht, denn unterwegs gibt es immer irgend etwas, das einen aufhält. So kommt man auf den Reichsstraßen rund um Gareth sicherlich schnell voran, doch in der Gegend, um die es im folgenden Text geht, liegen die Verhältnisse anders.

Im spärlich besiedelten Norden Aventuriens gibt es nur wenige Straßen, und die sind noch nicht einmal alle das ganze Jahr über befahrbar. Die Reisezeit ist der späte Frühling und der Sommer. Der Herbst mit seinem Regen und den Stürmen bringt Bäume zum Stürzen und weicht den Weg auf, daß man bis zum Knöchel im Schlamm einsinkt. Im Winter, wenn Firun seinen weißen Gruß schickt, liegt der Schnee oft einen Schritt oder noch dicker auf dem Land. Wehe dem, der dann unterwegs ist! Nur wer sich mit den hiesigen Verhältnissen gut auskennt, hat dann eine Chance, sein Ziel zu erreichen. Nur zu oft findet man im Frühjahr nach der Schneeschmelze die Leiche eines landesunkundigen, erfrorenen Südländers am Wegesrand.

Hier, im Gebiet des Svelltschen Städtebundes, gibt es fünf wichtige Straßen. Die erste führt von Lowangen aus über Gashok nach Donnerbach, die zweite von Riva über Kvirasim nach Gashok, die dritte von Kvirasim nach Tjolmar, die vierte von Tiefhusen über Gashok nach Trallop und weiter ins Reich. Mit der fünften, der berüchtigten Svelltstraße, wollen wir uns näher befassen. Sie führt von Lowangen über Tiefhusen nach Tjolmar und hat für den Reisenden so manche Überraschung parat. Trotzdem wird sie von einigen Händlern lieber benutzt als der sicherere Weg über Gashok, da man sich die Gashoker Zollstation erspart.

Wir geben ihnen einen Auszug aus dem Tagebuch der Doride Rastburger wieder, einer Havener Kaufmannstochter, die von ihrem Vater zu einem Gashoker Geschäftsfreund geschickt wurde, damit sie auch einmal etwas anderes sehe als das elterliche Kontor. Lesen Sie selbst, was das junge Mädchen über die Reise entlang des Svellt von Gashok nach Tjolmar schreibt.

Feuertag, der 27. Phex, 17 Hal

Vater, du hast doch Geschäftsfreunde in so vielen schönen Städten, mußt du mich da ausgerechnet zum alten Burian Ertelbracht nach Gashok schicken?

Praiostag, der 2. Peraine 17 Hal

Heute hat mir Burian erzählt, daß es am nächsten Windstag los geht, nach Lowangen. Von dort aus fahren wir über Tiefhusen und Tjolmar nach Riva. Wir wollen die Svelltstraße nehmen, weil es wohl billiger ist, und mit etwas Glück schneller geht. Nur Heralda, der Fahrerin, ist nicht wohl dabei. Firuns Grimm ist noch nicht ganz vorbei, und es sei

etwas früh, über den "Orkenwechsel" zu fahren. Wir müßten mit üblen Überraschungen rechnen. Ich bin sehr gespannt.

Erdstag, der 7. Peraine 17 Hal
Endlich geht es los. Mit vier leeren Wagen fahren wir durch die Stadttore. Burian fährt auf dem ersten Wagen mit, ich reite zusammen mit den beiden Wächtern. Das ist mein erster Handelszug, und ich bin sehr aufgeregt, ja, freue mich richtig auf die Reise.

Markttag, der 8. Peraine 17 Hal
Gestern haben wir die Wegestation nicht mehr erreicht, so daß wir im Freien übernachten mußten. Wir haben uns unter die Wagen gelegt, es war kalt, feucht, und jetzt setzt auch noch ein Schneeregen ein. Wie gerne würde ich wieder umkehren, doch wir haben noch neunhundert Meilen vor uns und gerade erst einen Tag der Reise geschafft.
Dabei ging es heute gut voran. Der Boden ist etwas fester und trotz des Regens nicht ganz so sehr aufgeweicht wie gestern. Auch haben wir alle keine Lust auf eine lange Rast im Freien. Mit einer Fähre überqueren wir am Abend den finsteren Svellt. Hier in der Fährstation gibt es einen großen Gasthof. Endlich Wärme. Meine Glieder schmerzen, und es erscheint mir fast wie ein Wunder, daß ich mit meinen klammen Fingern diese Zeilen niederschreiben konnte. Morgen, am Praiostag, bleiben wir auch hier.

Wassertag, der 12. Peraine 17 Hal
Wald, Wald und nochmals Wald. Endlich eine freie Stelle vor uns. Naja, wieder so eine Lichtung, dachte ich mir. Um so mehr freute ich mich, als ich dann die Mauern Lowangens vor mir sah. Endlich wieder eine Stadt! Doch das schlimmste kommt noch, sagt Heralda. Das läßt ja hoffen!

Windstag, der 13. Peraine 17 Hal
Burian hat mir heute erklärt, wie es weitergeht. Wir nehmen drei Wagenladungen Karbel auf. Das Korn geht nach Tiefhusen, Tjolmar und Kvirasim. Der vierte Wagen wird mit Schmiedewaren aus Angbar beladen, die dann in Riva weiter nach Paavi verschifft werden. Auch vier Pferde aus dem Lowanger Gestüt nehmen wir mit. Sie werden hinten an die Wagen gebunden und sind ebenfalls für Paavi bestimmt. In Tiefhusen nehmen wir noch Pelze auf. Vielleicht läßt sich auch in Tjolmar etwas günstig einkaufen.

Rohalstag, der 17. Peraine 17 Hal
Abfahrt von Lowangen. Es schneit. Firun ist noch nicht geschlagen und überzieht das Land mit seiner weißen Decke. Knirschend rumpeln die Wagen durch den Schnee.
Der Weg führt entlang des Svellt 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, so daß 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.

Feuertag, der 18. Peraine 17 Hal
Heute habe ich den ersten Ork in meinem Leben gesehen. Häßlicher Bursche, über und über behaart, mit vorspringendem Kinn und schrecklichen Hauern. Er lag neben der Straße und war glücklicherweise schon tot, in der letzten Nacht wohl erfroren. Was der Schwarzpelz hier zu suchen hat, weiß niemand. Burian trug den Fahrern äußerste Wachsamkeit auf.
Am Mittag erreichen wir eine Wegestation, doch eigentlich verdient dieses Blockhaus mit dem angebauten Stall diese Bezeichnung nicht. Burian beschließt, die Nacht lieber hier als zehn Meilen weiter in der Wildnis zu verbringen. So machen wir Rast. Der Eintopf ist dünn und das Bier wäßrig. Aber die Stube, wo wir uns zur Nacht niederlegen, ist angenehm warm, und mehr wollen wir schon gar nicht mehr verlangen.

Windstag, der 20. Peraine 17 Hal
Wir haben das Gut Handerthal und damit das Ende der Straße erreicht. Hier gibt es einen großen Gasthof und eine Anlegestelle. Die Wege durch die Altsvelltsümpfe gen Norden sind für Wagen nicht passierbar. Deshalb werden unsere Karren und Tiere auf Flöße verladen und ein Stück den Fluß hinaufgefahren.

Erdstag, der 21. Peraine 17 Hal
Wir sitzen fest, die Flöße sind gestern Abend nicht zurückgekommen. Eigentlich hätten sie längst da sein müssen, doch der junge Handerthal beruhigt uns. Es komme schon manchmal vor, daß sie sich um einen oder zwei Tage verspäten, das könne man nie so genau voraussagen. Wir haben ja Zeit, ist Burians einziger Kommentar dazu.

Markttag, der 22. Peraine 17 Hal
Am Abend kamen die Flöße an. Sie hätten in Svellmja auf Wagen aus Tiefhusen gewartet, doch die seien nicht gekommen, berichten die Flößer.
Mir wird ganz anders, wenn ich die seltsamen Gefährte anschaue, denen wir uns jetzt anvertrauen sollen. Sie sind sieben bis acht Schritt lang, drei bis vier Schritt breit und bestehen einzig aus dicken Baumstämmen. Ringsherum haben sie ein hölzernes Geländer - wie beruhigend! Auf einigen Flößen steht ein Zelt.

Rohalstag, der 24. Peraine 17 Hal
Unsere Wagen werden von den Fahrern auf die Flöße geschoben. Alle müssen mit anpacken, ich auch. Die Flößer achten darauf, daß die Wagen genau in die Mitte der Flöße gestellt und dort festgezurrt werden, damit man unterwegs nicht kentert.
Manche Pferde weigern sich standhaft, das Floß zu betreten. Sie werden auf dem Treidelpfad mitgeführt. Dann geht die

Fahrt los. Sehr langsam werden unsere Flöße flußabwärts gestakt. Am Abend haben wir immerhin zwanzig Meilen geschafft und den Zusammenfluß vom Lowanger und Finsteren Svellt erreicht. Die Flöße werden ans Ufer gesteuert und dort vertäut. Dann werden Zelte für die Nachtruhe errichtet. Glücklicherweise ist es nicht mehr so kalt wie vor einigen Tagen.

Wassertag, der 26. Peraine 17 Hal
Langsam ziehen die öden Altsvelltsümpfe an uns vorüber. Ich langweile mich tödlich und glaube schon fast, daß die Fahrt niemals vorübergeht.

Windstag, der 27. Peraine 17 Hal
Heute haben wir Answell erreicht. Eigentlich ein götterverlassenes Nest, doch nach den letzten drei Tagen auf dem Fluß kommt es mir vor, als würde hier das Leben pulsieren wie auf Havenas Marktplatz. Ach, Havena, wie sehr ich dich vermisse!

Praiostag, der 30. Peraine 17 Hal
Die Svellttaler Woche kennt keinen Praiostag. Mit dieser Bemerkung machen uns die Flößer klar, daß sie auch heute weiterfahren wollen. Mir soll es recht sein. Heute abend erreichen wir Svellmja, und ich habe nach einer Woche auf den schwankenden Flößen die Nase voll.
Svellmja ist etwas größer als Answell. Am Anleger wartet ein einsamer Wagen, um nach Süden mitgenommen zu werden. Wir hingegen suchen uns einen Gasthof und übernachten schließlich bei des "Fuhrmanns Einkehr". Das erstemal seit einer Woche gibt es etwas anderes zu essen als Trockenfleisch und Schwarzbrot. Ich sei verwöhnt, meint Roban, der Wächter. Schade, daß er immer so ruppig ist.

Feuertag, der 2. Ingerimm 17 Hal
Seit zwei Tagen sind wir wieder auf der Straße. Burian läßt nachts Wachen aufstellen. Nun, das hat sich ausgezahlt. Kurz vor Morgengrauen bemerkte Roban einige düstere Gestalten, die um die Wagen schlichen. Der Wächter schrie Alarm, und wir sprangen auf, griffen nach Knüppeln, Messern oder was wir gerade zur Hand hatten, und dann drauf! Hei, da konnte man die Burschen laufen sehen. Leider war ich als letzte da, ich bin nun mal etwas füllig und kann nicht so schnell rennen. Aber Angst habe ich nicht gehabt, nicht nachdem die Schurken Reißaus genommen haben.

Windstag, der 4. Ingerimm 17 Hal
Heute morgen vereinigte sich unser Weg mit der Straße aus Gashok. Firun ist wohl endgültig auf dem Rückzug. Am Tage wird es schön warm, manchmal kann man sogar den Umhang ausziehen. Nachts ist es aber noch sehr kalt. Hier im Norden kommt der Sommer spät und ist sehr kurz, erklärt mir Heralda. Doch wenn er einmal da ist, wird er meist warm und schön.
Am Abend haben wir Tiefhusen erreicht. Wurde auch Zeit, nach all den Tagen in der Wildnis. Ich habe mir vorgenommen, hier erstmal in die Tempel zu gehen, zu beten und etwas Silber zu spenden.
In zwei Tagen soll es weitergehen, hat Burian gesagt. Morgen wolle er noch einige Geschäfte erledigen, und ich solle ihn begleiten, damit ich etwas lerne.

Erdstag, der 5. Ingerimm 17 Hal
Am frühen Morgen weckt mich Burian. Dann geht es zur Pelzauktion. In der Markthalle herrscht wahrlich ein buntes Treiben. Händler aus aller Herren Länder sind anwesend, und ich habe einen Mordsrespekt vor den Damen und Herren, wenn ich daran denke, daß alle eine ähnlich schlimme Reise mitgemacht haben wie ich. Ich muß sagen, eine Versteigerung ist nicht die Art, wie ich später Geschäfte zu machen gedenke. Alle reden durcheinander, jeder versucht, den anderen niederzubrüllen, um selber den Zuschlag zu bekommen. Doch der alte Burian mischt fleißig mit. Am Ende hat er drei Bündel Weißfuchspelze erstanden, die er in Riva losschlagen möchte.
Am Nachmittag geht es dann zu Herrn Gernebsen, in dessen Auftrag Burian Felle nach Riva fahren soll. Hier gefällt es mir besser als in der Markthalle. Wir sitzen im Salon am Kaminfeuer, trinken Tee, essen Gebäck und plaudern ein wenig, während draußen die Knechte unseren Wagen beladen.

Markttag, der 6. Ingerimm
Wir müssen weiter. Zwar haben wir fast die Hälfte der Reise geschafft, doch Heralda meint, daß uns das Schlimmste noch bevorstehen würde. Die Svelltstraße ist zwischen Tiefhusen und Tjolmar besonders schlecht. Außerdem erzählt man sich in der Stadt von Orküberfällen, die in der letzten Zeit stattgefunden haben sollen. Die Kutscher weigerten sich deshalb zuerst, weiterzufahren. Es gab Streit, doch letztendlich versprach Burian, den Lohn zu erhöhen, so daß wir uns doch wieder aufmachten. Mir ist nicht wohl bei der Sache. Doch alles halb so wild, die Straße ist ganz gut in Schuß, und am Abend kehren wir im "Röhrenden Firunshirsch" ein. Ich muß immer an das Bild in Vaters Wohnzimmer denken.

Rohalstag, der 8. Ingerimm 17 Hal
Zu früh gefreut! Nach einer halben Tagesreise ist Sense. Dort, wo die Straße weiterführen sollte, fließt jetzt der Svellt. Burian schickt Roban auf Kundschaft, ob man den Wagen nicht durch den Wald bugsieren könne. Am Abend kehrt der Wächter zurück. Er hat eine Möglichkeit gefunden, weiter voranzukommen, doch dazu muß man ein beträchtliches Stück zurückfahren. Wieder haben wir einen Tag verloren. Burian flucht. Wenn das Vater hören könnte.

Feuertag, der 9. Ingerimm 17 Hal
Es tut richtig weh, wenn man die Strecke, die man gerade unter Anstrengungen bewältigt hat, wieder zurückreiten muß. Warum haben uns die Götter nur so gestraft?
Dann geht es durch den Wald. Man muß beim Reiten schon verflucht aufpassen, um nicht von einem Ast vom Pferd

gefegt zu werden. Die Wagen holpern hinter mir her, so daß ich fast Angst habe, die Achsen würden brechen. Aber die halten das schon aus, beruhigt mich Heralda. Am Abend erreichen wir wieder die Straße. Kein Dorf oder Gasthaus weit und breit, so daß wir gleich an Ort und Stelle übernachten. Inzwischen ist man's ja gewohnt. Wie zum Hohn fängt es auch noch an zu regnen.

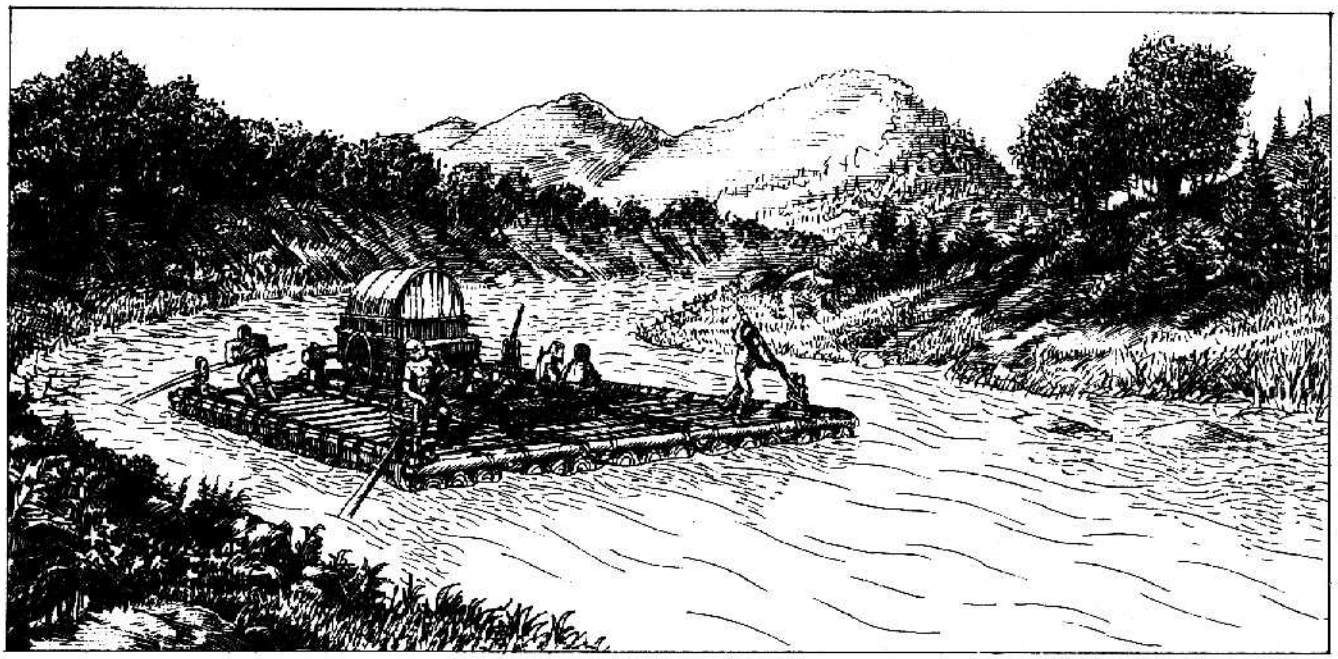
Wassertag, der 10. Ingerimm 17 Hal
Die ganze Nacht goß es wie aus Eimern. Wir lagen unter den Wagen, wo es wenigstens etwas trockener war als draußen. Naß wurden wir dennoch, weil der Wind den Regen hineinblies. Die Straße war eine einzige Schlammbahn, und oft mußten wir absteigen und alle gemeinsam einen Wagen aus dem knietiefen Schlick ziehen. Ich mag gar nicht beschreiben, wie wir danach aussahen.
Am Abend erreichten wir dann Hilgerds Heim, einen Pelzhandelsposten. Hierher kommen die Pelzjäger, um ihre Beute zu verkaufen. Die Anlage besteht aus mehreren Holzhäusern und ist von einem Palisadenwall umgeben. Eines dient als Schenke, zwei als Unterkunft, drei weitere als Lager. Vor den Toren haben einige Orks ihr Lager aufgeschlagen. Sie sehen bemerkenswert friedlich aus.
In der Schenke sieht man schon abenteuerliche Gestalten, allesamt in Pelz und Leder gekleidet. Obwohl einige von ihnen auch ganz nett aussahen, habe ich es vorgezogen, mich von ihnen fernzuhalten. Es riecht nach Schweiß und Bier. Ich fühle mich hier gar nicht wohl, doch es sollte noch schlimmer kommen. Zur Nacht legten wir uns in eine Hütte, zusammen mit etwa zwanzig Jägern. Die wilden Burschen machten Witze über mich und schnarchten die ganze Nacht hinfort. Ich haben kaum ein Auge zugetan.

Windstag, der 11. Ingerimm 17 Hal
Heute habe ich wieder Orks gesehen. Diesmal ging es aber bedrohlicher zu als beim letztenmal. Die Schwarzpelze waren mit Bögen, Keulen und Speeren bewaffnet. Sie grinsten (ich glaube, ein Orkgesicht grinst immer), als sie uns vorbeiließen. Und sie machten irgendwelche Gesten in meine Richtung. Ich habe sie nicht verstanden, aber ich glaube, es war etwas Anzügliches.

Erdstag, der 12. Ingerimm 17 Hal
Am Abend erreichten wir eine Brücke über irgendeinen der tausend namenlosen Nebenflüsse des Svellt. Nun ja, Brücke ist vielleicht etwas zu viel gesagt. Es war vielmehr ein klapperiges Holzgestell, über das nun unsere Wagen rollen sollten. Die Fahrer stritten sich, ob dies nicht zu gefährlich sei. Burian entschied, daß man die Karren entladen, sie dann leer über die Brücke fahren und auf der anderen Seite wieder beladen solle.
Gesagt, getan. Fast wäre alles gut gegangen, doch als Heralda mit dem letzten Wagen schon gerade wieder von der Brücke herunterfahren wollte, brach diese zusammen. Die Fahrerin schlug auf die Pferde ein, so daß sie einen Satz machten und die Hinterräder gerade noch auf die Straße zogen. Zum Glück wurde der Wagen nicht beschädigt. Wir durften die Ladung anschließend die Uferböschung hinuntertragen, mit ihr durchs Wasser waten, und sie auf der anderen Seite wieder aufladen. Naja, wenigstens regnet es heute nicht.

Markttag, der 13. Ingerimm 17 Hal
Burian hat mir gesagt, daß ich einiges von meiner Leibesfülle verloren hätte und daß mir das gut stände. Ob das Roban auch bemerkt hat?
Am Abend sollen wir Tjolmar erreichen.

Markttag, der 4. Rahja 17 Hal
Endlich in Riva. Fast zwei Monde waren wir unterwegs. Ich glaube, ich lege mich heute abend ins Bett und stehe die nächsten vierzehn Tage nicht mehr auf.



Kultur und Lebensart der Svellttaler

Für viele Aventurier ist das Svellttal ein wildes Land, voller rauher Menschen und wilder Tiere, ein Land, in das man ohne gute Gründe nicht reist. Das galt schon so vor manchen Jahren, und der Einfall der Orks hatte diese Ansichten allenfalls bestätigt.
Es ist gewiß wahr, daß das Leben im wilden Norden härter und schwieriger ist als im kultivierten Lieblichen Feld, sicherlich gibt es hier auch deutlich mehr gefährliches Getier und Ungeheuer als im Süden. Andere Ansichten hingegen sind eher übertrieben, und deshalb soll dieses Kapitel einige Wahrheiten über das Leben im Svelltland enthüllen.

Sprache und Namen

Gesprochen wird im Svelltland grundsätzlich Garethi, doch einige Eigentümlichkeiten sind unverkennbar: So ziehen die meisten Svelltländer alle Worte sehr in die Länge und betonen sie auf eigenartige Weise. Es ist nach einiger Zeit recht einfach, einen Svelltländer an seiner Sprechweise zu erkennen, aber unglaublich schwer, von den Einheimischen nicht als Fremdling erkannt zu werden - vor allem, weil die meisten Svelltländer so wortkarg sind, als müßten sie für jeden Satz Geld bezahlen...
Sicherlich aus dem Thorwalschen übernommen ist die Sitte vieler einfacher Leute, jeden, auch Höhergestellte und Fremde, zu duzen.
Im Raum um Riva kommen dazu noch vielfältige Einflüsse und Lehnworte aus den Sprachen der Nivesen, Norbarden und Thorwaler und sogar aus dem Isdira der Elfen, was den Rivadialekt einerseits besonders farbig und andererseits recht unverständlich macht.
Die Namen der Svelltländer ähneln in weiter Hinsicht denen im Mittelreich - mit einer Ausnahme: Die mundfaulen Svellttaler neigen dazu, alle Namen abzukürzen, möglichst auf eine Silbe. Aus Alrik wird so Al oder Rik, aus Hagen Hag, aus Yppolita Yppa; andere Kurznamen entstammen dem Norbardischen oder Nivesischen: Tok, Tal, Lan, Nor usw.
Wenn schließlich in einem Dorf zu viele Als und Hags zusammenkommen, behilft man sich mit farbigen Beinamen, eine Sitte, die man wohl von den Thorwalern übernommen hat - so gibt es dann Neun-Finger-Al, Narben-Hag und die Unwetter-Yppa. Die wenigen Nachnamen, die es gibt, geraten darüber nicht selten in Vergessenheit.

Bauernhöfe und Städte - Siedlungen am Svellt

Das Svellttal war seit jeher eher dünn besiedelt: Kaum mehr als einige Dutzend Orte sind festzustellen, die wenigsten davon mit über 100 Einwohnern. Daß eigentlich all diese Orte auf der Bezeichnung Stadt bestehen, ist wohl eine Folge des Namens "Svelltscher **Städtebund**" - wer da noch zugibt, ein Dörfler zu sein, ist selber schuld...
So kommt es, daß die große Mehrheit der "Städte" im Svellttal nicht viel mehr als eine einzige Straße umfaßt, an der sauber aufgereiht die hölzernen Häuser und Hütten liegen: Die Schmiede, der Krämer, das Amtshaus und die Schenke. Befestigungen wie Wälle oder gar Mauern sucht man in den meisten dieser Städte vergebens, auch wenn sich manche wenigstens mit einem Palisadenzaun zu umgeben beginnen.
Außer diesen Kleinststädten findet man im Svelltland noch zahlreiche Bauernhöfe, die irgendwo in der Wildnis liegen und von einigen Äckern und vor allem Viehweiden umgeben sind. Für diese Einödbauern war der Städtebund nie eine besondere Kraft, ihre Welt beschränkte sich auf ihren Hof und die nächste Kleinstadt, wo sich die eigenen Produkte verkaufen ließen. In letzter Zeit ist allerdings festzustellen, daß so mancher Bauer aufgibt und zum Schutz vor Orks und Gesetzlosen in den nächsten Ort zieht.
Eine besondere Siedlungsform sind schließlich die zeitweiligen Lager der Rinder- und Pferdehirten auf den Ebenen: Beruht doch ein guter Teil der Wirtschaft des Svelltlandes auf der Viehzucht; wohl deshalb haben die "Rinderfürsten", wie die großen Züchter halb scherzhaft, halb respektvoll genannt werden, auch alle Versuche vereiteln können, ihr Weideland der Besiedlung zu öffnen und unter den Pflug zu nehmen - und heute riskiert es eh kaum jemand, sich fernab der nächsten Mitmenschen niederzulassen. Diese wenigen aber bauen darauf, daß sie sich in der weiten Steppe eher vor den Orks verstecken können als in einer großen und bekannten Siedlung.

Lebensart und Götterkult

"Weht ein Wind über das Wasser, so bilden sich Wellen."
(Svellttaler Sprichwort)

Der Einfall der Orks war ein wahrer Sturm, und so kam es auch zu gewaltigen Wellen, die alle Lebensbereiche der Menschen erfaßt haben: Unter dem Schock der Ereignisse zerbrachen festgefügte Vorstellungen und scheinbar eherne Regeln ebenso wie das Vertrauen in so manche Höhere Macht. Selbst wenn die Orks einmal wieder vertrieben werden sollten - woran kaum einer zu denken wagt-, das Leben im Svelltland wird nie wieder so sein wie zuvor.
Früher erschienen die Svellttaler manchen Leuten als überaus tugendhaft und fromm, anderen als bigott und verklemmt - die Wahrheit lag wohl irgendwo dazwischen - sicher ist jedenfalls, daß die meisten Svelltaler dem Glauben an den Lichtbringer Praios, den Herrn der Ordnung und seinen großen Widersacher Boron, den Fürsten der Finsternis, anhingen. Aus diesem Dualismus erwuchs eine strenge Moral, die nur Ordnung, Anstand und Mäßigkeit anerkannte und jede Form von Regelwidrigkeit als chaotisch und böse abtat. Die Gesetze wurden strenger befolgt als irgendwo sonst, denn zum Druck der Obrigkeit kam noch der der Mitmenschen, ja auf dem Wege der Tugend zu bleiben.
Im Gegenzug erwarteten viele Svelltländer, von Praios zum Dank für ihre strikte Moral besonders belohnt zu werden - und das Aufblühen des Städtebundes gab ihnen scheinbar recht.

Für die übrigen Götter war in diesem Schema wenig Platz; Firun, seine Tochter Ifirn und andere wurden zwar anerkannt, aber nur als kleine Naturgötter und Diener des Praios betrachtet, die Strafen und Belohnungen für die Menschen austeilten.
Diese ganze festgefügte Sicht von Recht und Ordnung als Grundprinzipien der Welt und steter Belohnung von Tugendhaftigkeit stürzte mit dem Einfall der Orks in sich zusammen und verschwand vielerorts völlig. Die Menschen fühlten sich von den Göttern hintergangen und um jede Freude am Leben betrogen, Praios erschien ihnen urplötzlich als "die trübe bleiche Himmelsfunzel, die er wirklich ist", wie es niemand anderes als der ehemalige Hochgeweihte des Sonnentempels von Gashok ausdrückte.
Andere Götter wurden zum Teil in den Sturz des Praioskultes hineingezogen, so etwa Travia, die früher als züchtige Gemahlin des Praios galt, heute aber weithin gemieden wird, da sich die Hütten und Häuser nur sehr selten als Schutz vor den Monstern herausgestellt haben.
Nach einer kurzen Zeit des Schocks wandten sich viele Svellttaler anderen Göttern zu, die Rettung oder Erlösung zu versprechen schienen: Die Kulte der Rondra, aber auch der Rahja hatten und haben regen Zulauf, daneben ist aber auch eine überaus erschreckende Entwicklung zu verzeichnen: Gerade in Gegenden mit vielen Orks macht sich auch unter den Menschen, vor allem den Gesetzlosen der Wildnis, eine wachsende Verehrung des Brazoragh und anderer Orkgötter bemerkbar. Offensichtlich sehen diese Irregeleiteten die Orks schon als sichere Sieger und überlegenes Volk an, dessen Götter stärker sind als die menschlichen...
Heute und wohl auch in Zukunft bietet sich dem Betrachter ein wahres Durcheinander dar: In manchen Orten leben die Menschen besonders bemüht nach den Alten Lehren, wie sie sie nennen, preisen den Praios und versuchen, die Orks möglichst zu ignorieren und so fortzufahren wie immer. Andernorts haben Sittenlosigkeit und Wildheit weit um sich gegriffen, die alten Götter sind gestürzt, die neuen noch nicht fest etabliert, zumal die jeweiligen Kirchen auch nicht unbedingt rasch reagiert haben:
In den kleineren Orten ist es meist so, daß die Bewohner in ihren Räumen einen Schrein der Gottheit einrichten, der sie sich besonders verbunden fühlen - ein Hufschmied mag einen Ingerimmschrein, ein Fallensteller einen Firunschrein unterhalten; ein Gastwirt wird irgendwo in der Schankstube eine Gebetsnische für Rahja haben, die bei den häufigen Schlägereien rasch pietätvoll zugehängt wird.
Tempel der Götter mit festen Geweihten gibt es bislang fast nur in den größeren Städten, wo sie schon vor der Invasion bestanden und wo die Spenden und Opfergaben zum Unterhalt eines solchen Gebäudes ausreichen.

Die Gebote der Ehre

Unter dem Schock der Invasion ist im Orkgebiet in letzter Zeit ein System von ungeschriebenen Gesetzen und Prinzipien entstanden, die das Leben im Svellttal zum Teil entscheidender beeinflussen als die früheren offiziellen Erlasse, die zum Teil nur noch belächelt werden.
In vieler Hinsicht sind diese Regeln von den Prinzipien des Rondrakultes beeinflußt: Sie fordern Mut und Entschlossenheit, vor allem aber Ehrenhaftigkeit und eine Form von Anstand, die sich stark von der verklemmten Moral der Alten Lehren unterscheidet; zum Teil umfassen sie auch ältere Regeln, die für das Leben in der rauhen Wildnis entwickelt wurden. Von Fremden wird nicht erwartet, daß er sie alle kennt, doch die grundlegenden Gebote sollte auch er befolgen:
- Greife nie einen Unbewaffneten mit der Waffe an!
- Greife niemanden an, der Dir den Rücken zuwendet!
- Greife niemanden mit Magie an!
- Stehle keine Pferde, Waffen oder Wildnisausrüstung, wenn du nicht dein Leben leid bist!
- Versuche, höflich und hilfreich gegenüber Schwächeren zu sein!
- Schlage keine angebotene Speise oder die Einladung zu einem Getränk aus!
Auf den ersten Blick mögen manche Gebote unpassend oder gar hinderlich für den Kampf gegen die Orks erscheinen, doch es ist unbestreitbar, daß diese Regeln viel dazu beitragen, das absolute Chaos, den Kampf aller gegen aller und damit den Zusammenbruch der menschlichen Zivilisation zu verhindern - vielleicht das deutlichste Zeichen für das Wirken der Götter in diesen Tagen.
Interessanterweise ist festzustellen, daß nicht wenige Gesetzlose, die sich außerhalb allen geschriebenen Rechts gestellt haben, zumindest einige Gebote der Ehre (etwa die zum Thema Kampf) befolgen und das auch von ihren Gegnern erwarten.

Kleidung und Waffen

Generell ähnelt die Bekleidung der Svelltländer der mittelreichischen, auch wenn sie natürlich meist wärmer ist. An Materialien wird weit häufiger als im Süden Leder mit Fellbesatz verwendet, da alle Stoffe außer Wolltuch eingeführt werden müssen.
Zu den kleinen Eigentümlichkeiten zählen auch der häufige Besatz mit Fransen oder Pelzstreifen, eine der wenigen Schmuckformen, die sich die ausgeplünderten Svellttaler leisten können; des weiteren gilt der flache, breitkrempige, oft mit einer bunten Hahnenfeder geschmückte Hut in Aventurien als "typisch svelltisch", auch wenn ihn eigentlich nur die Hirten zum Schutz gegen die Staubwinde aus dem Orkland tragen.
Hinsichtlich der Bewaffnung ist festzustellen, daß die meisten Svellttaler Gewicht auf allgemeine Nützlichkeit legen: Aus diesem Grund sind schlanke Rapiere und lange Hellebarden nur sehr selten zu sehen, stattdessen bevorzugt man Schwere Dolche und Kurzschwerter, Bögen, kleine Äxte und vor allem die Peitsche, eher Werkzeug als Waffe, mit der die geübten Hirten ebenso ein Kalb einfangen wie eine Herde antreiben oder Wölfe und Orks vertreiben können.

Essen und Trinken

Essen ist für die Svellttaler in vieler Hinsicht nur ein Mittel zum Überleben: gegessen wird, was nahrhaft ist und satt macht, von feiner Küche kann kaum die Rede sein - und wer will ihnen das angesichts der Zustände auch verdenken?
Daher bestehen die meisten Svellttaler Menüs aus Dunkelbrot oder Getreidemus, Rübenbrei oder Gemüse, zu denen man gebratenen oder ausgelassenen Speck reicht: Die Bohnenpfanne mit Speck ist **der** Klassiker unter den Hirten am Svellt.
Ebenfalls verbreitet ist die "saure Wurst", eine halbwegs schmackhafte und vor allem haltbare Masse aus eingelegten Fleischstücken (manchmal eher als Fleischabfälle zu bezeichnen...).
Ein kostbareres, inzwischen recht selten gewordenes Essen ist das gebratene Rippenfleisch vom Rind oder Pferd - nicht, daß es nicht genauso häufig zubereitet würde wie früher, nur landet es meistens in Orkmägen...
Getrunken wird dazu vor allem Wasser oder billiges Bier, Milch- oder Safttrinker haben mit Spott zu rechnen. Am beliebtesten aber sind scharfe Schnäpse wie das Feuer, die nur sehr selten tatsächlich aus Prem importiert sind - in der Regel sind sie einige Stunden zuvor im Keller der Schänke entstanden; den durstigen Kehlen der Svellttaler aber scheint dieser Umstand recht gleichgültig zu sein.
Nur selten erblickt man im Svelltland rauchende Menschen, denn kaum jemand käme auf die Idee, zur Zeit Tabak aus dem Süden ins Svellttal zu transportieren. Stattdessen sind Gulmondkauer ein verbreiteter Anblick: Das dickblättrige Gewächs gedeiht fast überall auf den Berghängen, auch wenn es nicht immer die Kräfte des wilden Gulmond zu besitzen scheint. Doch wie dem auch sei: Wer eine Schänke betritt oder auch nur zu nahe an herumstehenden Svellttalern vorbeiläuft, sollte sich vor den dunkelbraunen Strahlen hüten, die jeder Zeit aus den Mündern der Umstehenden hervorspritzen mögen.

Sport und Spiel

Seltsam mag es erscheinen, daß die Svellttaler trotz der schlechten Zeiten noch Gelegenheit zu Vergnügungen finden - doch ihre Begeisterung für Spiele aller Art mag damit zusammenhängen, daß sie sowohl für die Plagen der Gegenwart wie für die Entbehrungen der tugendhaften Vergangenheit Entschädigung finden wollen. Auf jeden Fall kennt man im Svellttal eine Reihe von Spielen verschiedenster Art, die alle sehr eifrig betrieben werden.
Unter den Hirten der Berge, aber auch den Bauern sind Wettrennen sehr beliebt, sowohl zu Fuß als auch zu Pferde; daneben finden auch Faustkämpfe zwischen jungen Burschen und/oder Maiden statt, die einmal ihre Kräfte aneinander erproben wollen.
Überhaupt lieben die Svelltländer am ehesten solche Spiele, die irgendeinen Bezug zu ihrer täglichen Arbeit haben - oder zum allgegenwärtigen Kampf: Neben Disziplinen wie Bogenschießen und Messerwerfen gehört zu einem zünftigen Wettkampf auch das Messen der Geschicklichkeit mit der Peitsche: Wie fest man zuschlagen kann, wie schnell, wie genau: Von der Fuhrfrau Lederhaut-Gratt aus Tirrakis wird erzählt, daß sie mit ihrer Peitsche sowohl einen Kürbis zerschmettern wie auch einen Sperling aus der Luft fangen kann - ohne daß das Tier verletzt wird...
Außer diesen Kraft- und Geschicklichkeitswettbewerben kennt man im Svellttal natürlich auch noch das klassische Glücksspiel, vor allem das Würfeln. In letzter Zeit hat sich eine Variante herausgebildet, bei der es nicht nur auf das Glück, sondern mindestens ebenso auf Charisma und Überzeugungskraft ankommt: Beim Paschok würfelt jeder verdeckt und sagt seinen Wurf an, dessen Höhe von den anderen bezweifelt werden kann - doch wer zu voreilig Zweifel anmeldet, muß mancherorts eine Strafe zahlen oder auch das Spiel verlassen; abgesehen davon, daß der zu Unrecht Verdächtigte manchmal weiteren Ärger verursacht...
Ort solcher Spiele ist in der Regel die Schenke; gerade diese stellt im heutigen Svellttal eine Mischung aller möglichen gastfreien Häuser dar: Speiselokal, Hotel, Brauerei, Herberge und Bordell sind meist unter einem Dach vereinigt.
Überhaupt scheint in letzter Zeit auch die käufliche Liebe recht verbreitet zu sein, an übrigen, kultivierteren Vergnügungen bietet das Svelltland eher wenig: Theater und Oper sind so gut wie unbekannt, gesungen werden meist derbe Hirten- oder Sauflieder, weitere Unterhaltung bieten eher recht anrüchige Darbietungen: Der Direktor einer Garether Ballettgruppe, die sich aus unerfindlichen Gründen ins Svellttal verirrte, wurde in fast jedem Dorf gefragt, wann sich "die Mädels" denn nun endlich auszögen.

Chaos und Verbrechen

Da der Glaube vieler Svellttaler in Recht und Gesetz vom Ansturm der Orks so schwer beschädigt wurde und überall extreme Verwirrung herrscht, ist es kein Wunder, daß vielerorts das Verbrechen blüht und Räuberbanden reiche Ernte einfahren.
Teils unabhängig, teils zusammen mit örtlichen Orktrupps machen diese Gesetzlosen die Wege und Pfade unsicher und verüben Überfälle auf entlegene Gehöfte oder auch kleinere Dörfer. Die Vorgehensweise dieser Banden ist zum Teil sehr unterschiedlich: Während einige sich beinahe den Ruf von edlen Verfolgten erworben haben, treten die meisten durch sinnlose Brutalität und blutige Gemetzel hervor: Es gibt Gegenden, wo fast jeden Tag die Rauchfahne von einem brennenden Bauernhof am Horizont zu sehen ist, doch niemand wagt es, nachzuschauen.
So groß ist die Furcht vor diesen Mordbrennern, daß sie es wagen können, manchmal zu dritt oder viert in ansehnliche Kleinstädte zu reiten und Tribut zu fordern - und ihn auch erhalten.
Der innere Aufbau dieser Banden ist sehr unterschiedlich: Während die meisten diktatorisch von einem brutalen oder

gerissenen Anführer geleitet werden, pflegen andere eine urtümliche Beteiligung aller an den Entscheidungen über neue Morde und Plünderungen.
Schon gibt es mancherorts Leute, die die Einigung der Städter mit den Gesetzlosen fordern, um eine einige Streitmacht gegen die Orks aufzubauen. Doch die Verbrüderung des Schafs mit dem Wolf ist immer problematisch, und die meisten Svellttaler sind der Überzeugung, daß die menschlichen Plünderer und Mörder ebenso bekämpft werden müssen wie die orkischen.

Recht und Ordnung

Wie schon gesagt, ist das System des geschriebenen Rechts im Svelltland weitgehend zusammengebrochen: Es gibt kaum noch eines der offiziellen Gerichte oder einen der Büttel, die von den Obrigkeiten des Städtebundes berufen wurden.
An ihre Stelle sind vielerorts Richter getreten, die von den Bürgern ihrer Stadt ernannt werden, meist angesehene Mitbürger, die keine Ahnung von der Rechtskunde haben, aber viel gesunden Menschenverstand besitzen; daneben blüht in vielen Kleinstädten die Lynchjustiz. Verdächtige, vor allem, wenn sie fremd sind, werden zur Sicherheit erst einmal aufgehängt oder erschlagen.
Eine wichtige Rolle für den Kampf gegen Verbrecher spielen dabei auch Steckbriefe. Eine jede Gruppe kann eigentlich solche Zettel aushängen, die meist nur das ungefähre Konterfei des Gesuchten, seinen Namen - falls bekannt - und die Höhe der Belohnung tragen. Da solche handgemalten Steckbriefe notgedrungen nicht sehr genau ausfallen können, sind Verwechslungen bei der Verbrecherjagd an der Tagesordnung...
Auf jeden Fall ist die Zahl der Kopfgeldjäger extrem angewachsen in der letzten Zeit, denn dieses blutige, aber lukrative Gewerbe hat viele Leute angezogen, deren Ehrlichkeit und Moral stark bezweifelt werden muß; Schurken, die bei der Suche nach Geldbringern auch Unschuldige nicht schonen. Schon warnen manche davor, daß die Kopfgeldjäger einmal zu einer ebensolchen Landplage werden mögen wie die Verbrecher, denen sie nachstellen.
Außer diesen Kopfgeldjägern gibt es noch andere Menschen, die sich den Kampf gegen das Verbrechen verschrieben haben - sie aber aus ganz anderen Gründen. Denn noch gibt es tapfere Helden im Orkgebiet, die das Böse bekämpfen, ehrenhafte Kämpfer, Jünger der Rondra und edle Waldläufer, die bei der Bevölkerung in hohem Ansehen stehen und als Volkshelden verehrt werden.
Hinsichtlich ihrer Moral zwischen diesen Gruppen stehen die bestallten Ordnungshüter, die man in vielen Kleinstädten findet: Häufig nur für ihr Geschick mit der Waffe und ihre Durchsetzungskraft ausgewählt, haben diese *Verwahrer*, wie man sie nennt, nur wenig mit der Wahrung einer praiosgefälligen Ordnung zu tun. Unter den Verwahrern der verschiedenen Städte und Dörfer sind korrupte Schläger und ehemalige Räuber ebenso zu finden wie ehrbare Männer und kühne Recken.

Reste von Staatsmacht
Von allen Städten des früheren Bundes ist nur eine ungeschoren aus dem Orksturm hervorgegangen: Riva, die stolze Handelsstadt am Nordmeer, hat Orkheere nicht einmal von ferne gesehen. Deshalb scheint hier das Leben auch seinen gewohnten Gang zu gehen, zumal man sich mit dem Svellttal ohnehin nur durch Handelskontakte verbunden fühlte. Heute aber betrachten sich viele Rivaner als die letzten Erben des alten Städtebundes und haben sogar die Forderung an alle Städte des Svellttales gestellt, ihren Anteil am gemeinsamen Vermögen nach Riva zu senden - was in der Regel zu nicht besonders freundlichen Reaktionen geführt hat.

Eine neue Hoffnung
In den Zeiten des Chaos und der Zersplitterung scheinen der Frieden und die Wiedererlangung des Verlorenen in weite Ferne gerückt. Doch im Gebiet zwischen Svall und Orkval erwuchs den Svellttalern eine neue Hoffnung: Hier sammelt ein Mann sein Heer, der von seinen Anhängern bereits als Kaiser des Svelltlandes bezeichnet wird. Unter der Fahne Kaiser Renos kommen immer mehr Frauen und Männer aus dem ganzen Svellttal zusammen, die auf die Befreiung ihrer Heimat von den Orks hoffen. Noch hat diese Armee nur kleinere Kämpfe mit einzelnen Trupps der Schwarzpelze bestehen müssen, die große Bewährungsprobe steht dagegen noch aus, doch schon allein die Existenz Renos I. und seiner Armee gibt den Menschen Hoffnung - auch wenn bislang noch kein Staat Aventuriens den neuen Kaiser anerkannt hat.

Gelbe Augen, schwarzer Pelz - die Orks des Svellttals

Neben und zum Teil über all diesen menschlichen Schöpfungen stehen natürlich die Stämme der Orks, die sich in der letzten Zeit im Svelltland niedergelassen haben: Viele kleine Gruppen durchstreifen das Land auf Suche nach Beute, mehr oder minder zusammengehalten von den drei Häuptlingen, die nach dem ersten Ansturm im Lande geblieben sind, das grob entlang Svall und Svellt in drei Teile gegliedert ist. Hier haben sie ihre Lager aufgeschlagen, von denen aus sie die direkte Umgebung plündern und verheeren, während sie von den weiter entfernten Orten Tribut fordern - meist Lebensmittel und Werkzeuge, aber auch Waffen und Schmuck, der von den meisten Orten nur zu bereitwillig gegeben wird, wenn sie dafür von einem Kriegszug verschont bleiben.
So fühlen sich die Orks dann auch als die Herren des Landes, und man ist nirgendwo im Svelltland wirklich vor ihnen sicher, ihre Aggressivität ändert sich aber von Ort zu Ort: Die Schwarzpelze lernen rasch, wo sie nach Belieben schalten und walten können und wo sie besser beraten sind, sich mit festen Tributmengen zufriedenzugeben - denn nach dem Abzug zahlreicher Orks ins Mittelreich scheinen die verbliebenen Häuptlinge vor einem neuerlichen Krieg im großen Stil zurückzuschrecken.

Die Hilval-Orks
Von den drei Orkstämmen im Svelltland sind die Hilvalorks zahlenmäßig zweifellos der größte. Ihr Hauptsitz liegt am Oberlauf des Hilval, nicht allzuweit von der heimatlichen Steppe. Von hier aus plündern sie das Gebiet an Hilval und unterem Svellt, ihre hohen Tributforderungen haben zur Entwicklung eines relativ ausgefeilten Eintreibungssystems geführt, bei dem sogar von Steppenrindern oder Bergkühen gezogene Karren verwendet werden. Trotz der erheblichen Belastungen für die Dörfer der Region sind sie eindeutig die friedlichsten der drei Orkstämme und durch den neuen Reichtum ziemlich verweichlicht; ihr Oberhäuptling Shurrak Gelbzahn ist ein alter Ork, der die Annehmlichkeiten des ruhigen Lebens schätzen gelernt und wenig Interesse an neuerlichen Kriegszügen hat.
Wohl aus diesem Grund haben sie die Truppenansammlungen des geheimnisvollen Kaiser Reno bislang eher unbehelligt gelassen, auch wenn seine Armee innerhalb ihrer theoretischen Reviergrenzen liegt.

Die Thasch-Orks
Ganz anders verhält es sich mit Harkhash Drugh, dem Oberhäuptling der Orks, die sich im Thasch-Gebirge an der Quelle des Lowanger Svellt niedergelassen haben, und von hier aus stete Überfälle auf Yrramis und die anderen Städte der Umgebung verüben. Nur Lowangen bleibt dabei mehr oder weniger ausgespart, denn Harkhash Drugh ist ein ungeduldiger Hitzkopf, der schon einmal bei der Belagerung der wohlbefestigten Stadt gescheitert ist. Diese Wildheit wird allerdings den Bewohnern der umliegenden Orte leicht zum Verhängnis, denn die Thasch-Orks begnügen sich nicht mit Beute, sie verlangt es offensichtlich in besonderem Maße nach Blut und Kampf. Von ihnen geht das Gerücht, daß sie nur unwillig hiergeblieben sind und lieber mit ins Mittelreich gezogen wären, dafür rächen sie sich nun blutig an den Menschen ihres Reviers und verüben hin und wieder auch weitere Vorstöße über den Finsterkamm und in die Messergrassteppe.

Die Rorwhed-Orks
Eine besondere Sache ist es mit den Orks, die sich an der Quelle des Ror im Gebirge niedergelassen haben: Sie sind beinahe isoliert vom übrigen Heer durch die breiten, moorgesäumten Fluten des Svellt. Geführt werden sie von Oberhäuptling Mardugh Orkhan, einem gerissenen Taktiker, der sich gleich in mehrerer Hinsicht von seinen übrigen "Kollegen" unterscheidet: Gerüchten zufolge ist er nicht nur ein Priester des orkischen Schmiedegottes (statt des Kriegsgottes), sondern hat sogar gute Beziehungen zu einigen Zwergen: Nicht nur sollen einige Angroschim in seinem Gefolge sein und Kriegsmaschinen gebaut haben, es waren auch Söhne des Kleinen Volkes, die die Tjolmarer Brücke für seinen Trupp und dessen Geräte öffneten.
Seit dieser Zeit werden Zwerge im Svelltland mit Mißtrauen beobachtet; die Orks aber zogen sich ins Rorwhed-Gebirge zurück und vollführen von hier stete Attacken gegen die Städte am rechten Svelltufer, weniger blutrünstig, aber genauso effektiv wie die Thasch-Orks. Für einen Ork zeigt Mardugh Orkhan dabei erstaunliches taktisches Geschick: So pflegt er bei eroberten Städten nur die Befestigungen zu zerstören und systematisch alle Waffen zu beschlagnahmen, der Rest aber bleibt erhalten, um weiterhin Tribut zu liefern; dieser stete Zufluß von Tribut ist es auch, der seine Krieger dazu bewegt, auf Plünderungen zu verzichten - fast scheint es, als wollte ein Ork (!) einen echten Staat aufbauen...

Wirtschaft

Einst eine blühende Handelsmacht, ist das Gebiet rings um den Svellt heutzutage allenfalls noch selbstversorgend: Wo früher allerlei einfache Lebensmittel ausgeführt wurden, reicht die Erzeugung gerade noch für die Einheimischen - allzuviel verschwindet in den anscheinend unersättlichen Mägen der Orks.
Zusammen mit der politischen ist auch die wirtschaftliche Struktur des alten Städtebundes zusammengebrochen, und der Handel unter den einzelnen Städten befindet sich auf dem absteigenden Ast; zumal außer den "Großstädten" Tjolmar, Tiefhusen und Lowangen kaum ein Ort etwas anzubieten hätte, das der Nachbar nicht ebenfalls produziert.
Die früher glorreichen Handelshäuser jedenfalls stehen fast allesamt vor dem Ruin, denn auch der Durchgangshandel ist fast ganz erloschen: Flossen früher häufig Wal- und Elfenbein, Holz, Harz und Leder nach Süden, Stoffe, Waffen und Luxusgüter nach Norden, so lohnt sich heute allenfalls noch der Transport von leichten und wertvollen Dingen wie Edelpelzen. Doch auch diese Fuhren sind schwierig, erfordern sie doch die Begleitung mehrerer Bewaffneter und erfahrener Waldläufer, die erst anderswo von ihren Posten als Stadtschützer abgeworben werden müssen. Fürwahr, dem Händler geht es schlecht im Svellttal, und so wird es auch wohl bleiben...
Zwei Ausnahmen nur sind zu verzeichnen: Von den Rorwhed-Orks weiß man, daß sie manchmal Händlern gegen immense Zölle den ungestörten Durchzug durch ihr Revier gestatten. Die Abgaben erreichen bisweilen den halben Warenwert, als Gegenleistung bekommen die Händler irgendwelche Symbole (oft Holztafeln mit einem Streithammer), die von den meisten Orks der Gegend als Passierschein anerkannt werden. So mancher Versuch ist gemacht worden, diese Tafeln zu fälschen, doch bislang sind alle gescheitert und haben zum Tod des Betrügers geführt. In dieser Hinsicht erwiesen sich die simplen Orks als beunruhigend gewitzt - doch vielleicht verfügen sie auch über bestimmte Sinnesfähigkeiten, die den Menschen fern liegen.

Rorkvell, eine Stadt in Ork-Hand

Bei dem kleinen Städtchen Rorkvell handelt es um eine kleine Stadt nahe der Quelle der Ror, gewachsen an der Straße von Tiefhusen zu einigen Bergwerken im Rorwhed. Als Durchgangsort hatte Rorkvell einen bescheidenen Wohlstand zu verzeichnen und wies schließlich 309 Einwohner auf - vor allem Bergleute, aber auch einige Viehzüchter und die üblichen Handwerker.
Die Gerüchte vom Vormarsch der Orks erreichten die Stadt schneller als die Feinde selbst, und so flohen fast alle ins sicherer scheinende Tiefhusen, Rorkvell aber stand leer, bis die Orks tatsächlich eintrafen.
Angetan von der günstigen Lage, aber auch von der Tatsache, daß Rorkvell der erste größere Ort war, den sie unzerstört einnahmen, machten die Orks die Stadt zu ihrem Hauptlager in den Bergen, ihr Oberhäuptling Mardugh Orkhan ließ sich hier mit seinem Hof nieder. Heute ist Rorkvell wieder von Leben erfüllt, doch von orkischem Leben...
(Die Beschreibung der Stadt soll sowohl das Machtzentrum der Rorwhed-Orks beschreiben wie auch eine typische Stadt des Svelltlandes zeigen, wie sie andernorts - ohne die jetzigen Bewohner - oft zu finden ist, darum wird im folgenden Text verstärkt auf die frühere Nutzung der Gebäude eingegangen.)

1 Kneipe-Bordell
Wie in fast allen Kleinstädten erfüllte auch in Rorkvell die Schänke, schon äußerlich das größte Bauwerk der Stadt, gleich mehrere Funktionen: Im Keller wurde das Bier gebraut und der Schnaps destilliert, in der geräumigen Schankstube konnte man ebenso essen wie auch trinken und saufen oder den wenigen Tänzerinnen bei ihren Darbietungen zuschauen. Später begab man sich dann entweder nach Hause oder in eines der relativ luxuriösen Zimmer im Obergeschoß - entweder als Hotelgast für die ganze Nacht oder aber in Begleitung einer Frau nur für einige Stunden...
Auch heute bildet die Schänke den Mittelpunkt des Ortes - doch auf eine ganz andere Art: Hier hat Mardugh Orkhan, der Oberhäuptling der Rorwhed-Orks, sein Lager aufgeschlagen. Er wohnt in einem der rotplüschigen Zimmer im zweiten Obergeschoß, dessen gewaltiges Himmelbett er besonders schätzen gelernt hat, in den angrenzenden Zimmern sind seine Vertrauten und seine Frauen untergebracht, während seine Leibwachen im Schlafsaal darunter nächtigen.

2 Schmiede mit Ingerimmschrein
In einer kleinen Stadt des Svelltlandes zählt der Schmied ohne Zweifel zu den wichtigsten Personen: Er erzeugt und produziert Werkzeuge, beschlägt die Pferde, stellt manchmal einfache Waffen her und vieles mehr. Nicht selten (so auch in Rorkvell) ist die Schmiede das einzige Gebäude aus Stein im ganzen Ort - der Feuergefahr wegen.
In Rorkvell wurde die Schmiede ebenso rasch verlassen wie die übrigen Häuser, zurück blieben eine beträchtliche Menge Schmiedeeisen und fast alle Werkzeuge, so daß die Zwerge aus Mardughs Gefolge keine Probleme hatten, sofort den Betrieb wieder aufzunehmen. Die schon existierende kleine Weihestätte des Ingerimm wurde dabei zu einer regelrechten Tempelkammer des Gravesh ausgebaut, reich geschmückt mit Opfergaben aus den Plünderungen der Orks.
Hier in der Schmiede kann man auch des öfteren den Oberhäuptling selbst antreffen, wenn er dem Gravesh Opfer darbringt, die Arbeit an den Ambossen beobachtet oder einfach in das ewig flackernde Schmiedefeuer starrt. Zu diesen Zeiten ist das Gebäude stets von einigen Dutzend Orks umstellt und bewacht, zum stillen Ärger der hier arbeitenden Zwerge.

3 Verwahrerhaus mit Gefängnis
In einem so rauhen Gebiet wie dem Svelltland sind die Ordnungshüter, Verwahrer genannt, von nicht geringer Bedeutung: Mit großen Vollmachten ausgestattet, schlichten sie den Streit zwischen den Hirten und Bergleuten, regeln kleinere Streitigkeiten und sind eine Mischung aus gewähltem Herrscher und Stadtbüttel. Viele erfüllen ihre Aufgaben gewissenhaft, manche mausern sich zu korrupten Diktatoren, andere wieder sindeinfach feige und zögernde Schwächlinge.
Zur letzteren Kategorie gehörte auch Mok Druffin, Verwahrer der Stadt Rorkvell: Den meisten Problemen entzog er sich, indem er einfach auf Jagd ging. So kam es, daß seine Flucht schon begann, als sich die übrigen Rorkvell noch nicht entschieden hatten, er aber kehrte ahnungslos nach ein, zwei Wochen in seine Stadt zurück, als sie bereits von den Orks eingenommen war. Seitdem sitzt Druffin in seiner eigenen Amtsstube in der Zelle gefangen und hat bislang wohl nur deshalb überlebt, weil Mardugh Orkhan noch einiges Wissen über Menschen und Orte der Umgebung aus ihm herauspressen will.
Die Schwerter, Armbrüste und Messer aus der Waffenkammer, die normalerweise zum Ausrüsten eines Bürgeraufgebots dienten, sind natürlich längst geplündert und in die Schmiede (2) gebracht, die wenigen Unterlagen und Pergamente im Schmiedefeuer zu Rauch aufgegangen.

4 Krämerladen mit Bank
Die meisten Dinge des täglichen Lebens muß man in einem so entlegenen Ort wie Rorkvell immer selbst erzeugen können, doch einiges gibt es, was aus der nächsten größeren Stadt herangeschafft werden muß: Stoffe, Töpferwaren, edlere Lebensmittel und natürlich Luxusgüter aller Art - Rauchkraut und Duftöle, Schminke und feine Kleidung für die Damen in der Schänke. Für solche Sachen ist der Krämer zuständig, im Krämerladen bekommt man die meisten einfachen Dinge jederzeit und kann speziellere Waren bestellen, wenn man die Geduld hat, bis zu einem Jahr auf die gewünschten Dinge zu warten.

Während in größeren Städten manchmal noch eine eigene Bank existiert, wurden einige Geldangelegenheiten in Rorkvell von der Krämerin Talla Dirrmon miterledigt: Sie verlieh auch kleinere Summen gegen mäßige Zinsen.
Bei Talla Dirrmons Flucht blieb neben fast allen Waren auch das kleinwertige Münzgeld, ein großer Haufen Eisen- und Kupferstücke zurück, der von den Orks bald in die Schmiede geschafft oder den Göttern geopfert wurde.
Zur Zeit ist der Krämerladen das große Vorratslager der Orks und entsprechend streng bewacht: Vor den drei Toren stehen stets bis zu vier Orks Posten, so daß niemand an die Schätze heran und plündern kann - außer ihnen selbst...

5 Stallungen

Pferde sind im Svelltland von ungeheurer Bedeutung: Nicht nur als Reittiere, sondern auch zum Ziehen von Karren und Schleppen von Lasten werden die großen und geduldigen Kaltblüter überall eingesetzt. Dementsprechend sorgsam werden sie behandelt - das Leben eines Pferdes ist entschieden wertvoller als das der meisten Menschen...
Deshalb gibt es auch in eigentlich jeder Stadt größere Stallanlagen mit eigenem Weidegebiet, wo Pferde untergestellt und versorgt werden, häufig kann man hier auch Pferde kaufen oder leihen (nur gegen sehr hohes Pfand) oder Briefe bei einer kleinen Botenstelle abgeben.
In Rorkvell nun befand sich bei den Stallungen auch eine Niederlassung der Svellter Depeschenreiter, durch die die Einwohner Nachrichten empfangen und befördern lassen konnten; aber auch ein Tierheiler hatte hier seine Kammer: Thorok von Tiefhusen konnte nicht nur das Lahmen heilen und Koliken lindern, sondern auch menschlichen Patienten mit Rat und Tat beistehen - und wenn er sie nur in die Pferdetränke tauchte, um ihren Brummschädel zu besänftigen...
Es versteht sich von selbst, daß die Rorkveller bei ihrer Flucht vor den Orks keines ihrer Pferde zurückließen, so daß der Stall derzeit leersteht.

6 Früherer Borontempel

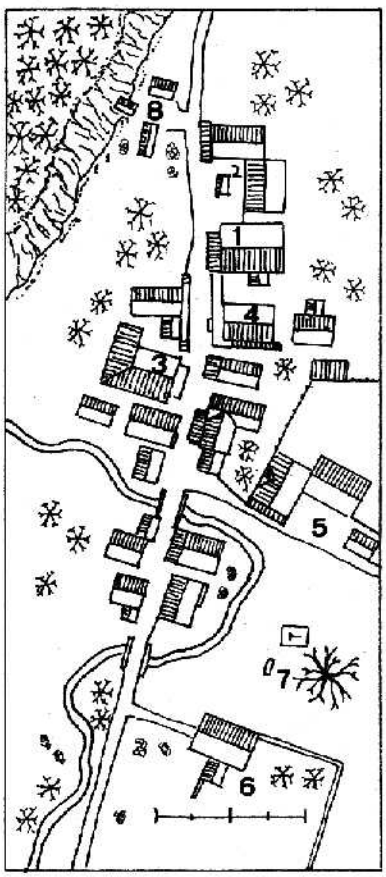
Es ist für viele Kleinstädte dieser Art bezeichnend, daß einer der ersten Kulte, die hier Fuß faßten, der des Totengottes war - gestorben wird halt immer... Und so hatte der schwarzberobte Priester in dem kleinen Holzbau, der sich nur durch seine pechschwarze Farbe von den Nachbarhäusern unterscheidet, auch selten über mangelnde Kundschaft zu klagen: Unter den wilden Berghirten und rauhen Grubenleuten saß das Messer locker, und rasch wurde aus Scherz blutiger Ernst.
Die Treue zu den Gräbern war es auch, die den letzten Boronpriester als einzigen ausharren ließ, als die Orks anrückten. Die befürchtete Grabschändung konnte er verhindern, seinen eigenen Tod jedoch nicht: Der Säbel eines wütenden Schwarzpelzes streckte ihn nieder.
Unbestattet und unbeweint irrt des Priesters gefesselte Seele deshalb seitdem in den Mauern seines Tempels umher und wartet auf Erlösung durch ein ordentliches Begräbnis oder wenigstens einige Totengebete, in Rorkvell aber sind die Aussichten darauf schlecht. So wird der "Schwarze Geist" wohl noch lange dafür sorgen, daß die Orks den Tempel angstvoll meiden, im Tode ein noch besserer Wächter als zu Lebzeiten.

7 Galgen mit Tairachschrein

Die alte knorrige Blutulme am Rande des Ortes hat schon so manchen Gehängten getragen, denn die Bräuche im Svelltland sind streng: Ist ein Mord geschehen, wurde ein Pferd, ein Wagen, oder Bergwerksgerät gestohlen, feiert der Schuldige bald "Hochzeit mit Seilers Tochter". Daß die Schuldigen manchmal nicht gar so schuldig waren, ist ein bedauerlicher Fehler, der meist totgeschwiegen wurde.
Auf jeden Fall erschien dieser Platz dem Tairachpriester des Stammes als eher geeignet für ein Heiligtum als der eigentliche Borontempel; und so steht heute am Fuße der großen Blutulme das geräumige Opferzelt des Schamanen, wo Gushrogh Drughai die Rituale abhält, die Opfer darbringt und im Rausch die Götter befragt.

8 Alte Mine

Das Rorwhedgebirge galt unter manchen Erzsuchern als wahrer Geheimtip - und wirklich sind die wenigen Erzvorkommen hier so geheim, daß sie sich kaum finden lassen... So ist auch die Existenz der Rorkveller Mine eher der Sturheit der Svellttaler zuzuschreiben als guten Fundchancen: Überwiegend aus purer Hartnäckigkeit trieben die Bergleute des Städtchens Stollen um Stollen in den Fels, ohne daß je mehr gefunden wurde als kleine Adern mit unreinen Erzen.



Heute wird in der Mine nicht mehr gearbeitet - stattdessen bietet sie den Tiefzwergen eine neue Heimat, einem kleinen Völkchen extrem degenerierter Nachkommen der alten Zwerge von Umrazim, die die jahrtausendlange Abgeschiedenheit nicht gut vertragen haben und sich zum Teil sogar mit Wühlschraten vermischten... Als Mardugh Orkhan sie entdeckte, waren sie von ihm so fasziniert, daß sie ihn seitdem als eine Art Gottheit verehren.

In Rorkvell angekommen, haben sich diese seltsamsten Mitglieder von Mardughs Heer schnellstens in die alten Gänge und Tunnel der Mine zurückgezogen, denn ihre helle Haut verträgt das ungewohnte Sonnenlicht nur schlecht. Um sie bei Laune zu halten, besucht Mardugh sie einmal alle drei Monde, ein Ereignis, das sie mit einem großen Fest (für die Verhältnisse der Tiefzwerge) feiern.

Außerhalb des Plans liegen die meisten Zeltsiedlungen der Orks, die sich über die ganze nähere Umgebung verteilen.

Der Häuptling und seine Berater

Mardugh Orkhan, unbestrittener Oberhäuptling der Rorwhed-Orks, ist eine der bemerkenswertesten Gestalten nicht nur unter den Schwarzpelzen: Von allen Priestern des Schmiedegottes Gravesh ist er nicht nur einer der wenigen, die es bis zum Häuptling gebracht haben, er ist auch wohl der einzige, der von Ingerimm (auf den der orkische Kult zurückzuführen ist) tatsächlich als Geweihter anerkannt wird. Der Grund hierfür ist unklar, mag aber mit Mardughs tiefer Frömmigkeit zusammenhängen: Obwohl als Sohn eines einfachen orkischen Holzschnitzers geboren, war er 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 - für einen Ork eher ungewöhnlich - gewannen ihm dann wohl auch die Zuneigung Ingerimms - seit seiner Weihe zum Priester erglänzen sein Gesicht und seine Augen jedenfalls in einem matten Goldton, zu dieser Zeit schmiedete Mardugh auch sein erstes Meisterschwert, daß er heute noch führt.
Seit jeher bemühte Mardugh sich, tiefer in die Geheimnisse des Gottes einzudringen und unternahm einige Fahrten zu entlegenen Zwergenminen - mit dem hier gefundenen Reichtum und seinen besonderen Künsten war es ihm ein leichtes, Häuptling seines Stammes zu werden.
Den Grundstein zu seiner heutigen Macht bildete aber der Vorstoß in eine vergessene Zwergenmine, wo er nicht nur die seltsamen Tiefzwerge vorfand, sondern auch das legendäre Goldauge, das schatzsuchende Artefakt der Zwerge von Umrazim. Offenbar hatten es gerade einige Bergleute in Gebrauch, als Umrazim zerstört wurde. Die letzten Nachfahren der Eingeschlossenen sind so tief gesunken, daß sie dem Ork das Artefakt aushändigten.
Mit diesem Juwel als Preis konnte Mardugh seine Armee mitsamt aller Maschinen unbehelligt über den Svellt führen und hier im Rorwhed ein neues Reich gründen.
Denn Ehrgeiz ist eine wichtige Triebfeder des Orks: Er sieht sich als Erwählten des Gottes, der für die Macht bestimmt ist, und strebt danach, ein eigenes Großreich zu errichten - ein Ziel, das er mit beharrlicher Geduld und beträchtlicher Klugheit verfolgt.
Ein anderer wichtiger Zug Mardughs ist sein Mißtrauen gegenüber den meisten Menschen: So hält er sich zum Beispiel zwei Vorleser und läßt sich alles von ihnen getrennt vorlesen. Sollten sich irgendwelche Abweichungen in den Texten ergeben... Denn wenn er auch klüger sein mag als viele Orks, milder und weicher ist er definitiv nicht.

Trufagh Schädelbrecher
Einst der Häuptling eines Stammes, der von Mardugh noch vor dem Großen Marsch unterworfen wurde, ist der ungestüme und starke Trufagh heute der Brazoragh-Priester für alle Rorwhed-Orks. Als fähiger Krieger und überzeugter Menschenfeind berät er den Oberhäuptling in Fragen der Heerführung, eine Aufgabe die er gewissenhaft erfüllt. Dennoch ist Trufagh heute die Hoffnung all jener Orks, die mit dem weniger brutalen Stil ihres Herrschers unzufrieden sind und die es wieder nach Schlachten und Plünderungen wie in der guten alten Zeit verlangt. Tatsächlich trauert Trufagh seiner früheren Macht nach und glaubt, daß er als Brazoraghpriester eigentlich für die Herrschaft ausersehen ist - doch noch zögert er vor einem offenen Schritt des Aufruhrs zurück, da die Omen schlecht stehen.

Gushrogh Drughai
Gefürchtet und geheimnisumwittert wie die meisten Tairachpriester, ist Gushrogh nicht nur der Schamane der Rorwhed-Orks, sondern auch ein Berater des Oberhäuptlings und mit seinem phänomenalen Gedächtnis für die "Archivierung" der Beschlüsse verantwortlich. Nach anfänglichen Zweifeln ist er zu dem Schluß gekommen, daß Mardugh Orkhan tatsächlich die Gunst eines Gottes genießt; und so tut Gushrogh viel für die Stärkung der Macht des Häuptlings - so sind seine Künste dafür verantwortlich, daß der mögliche Aufrührer Trufagh verunsichert bleibt und an böse Omen glaubt...
Die schwerwiegenste Meinungverschiedenheit zwischen Gushrogh und Mardugh beruht darauf, daß der Schamane die Zusammenarbeit mit Zwergen, Menschen und ähnlichem haarlosen Gesindel für schädlich und unfromm hält.

Sholocham Breitschwert
Der Bruder des Oberhäuptlings zählt eindeutig nicht zu den hellsten - selbst nach Orkmaßstäben. Doch was ihm an Geist fehlt, macht er durch Kraft und Treue zu Mardugh wieder wett, und so hat der Häuptling ihn seit Jahren gezielt gefördert: Vom einfachen Raufbold zum Mitglied der Kriegerkaste und weiter zum Kommandeur von Mardughs persönlicher Leibgarde, eine Aufgabe, die der breitschultrige Ork hingebungsvoll erfüllt. Alle Versuche des Ingerimmgeweihten, seinen Bruder ebenfalls zu bekehren, sind jedoch fehlgeschlagen: Sholocham interessiert sich nicht für Götter, sondern eher für einen guten Kampf, heftige Besäufnisse und das Herumstolzieren mit seinem Flügelhelm , den er einem toten Thorwaler abgenommen hat.

Turven, Sohn der Turgai
Ein fähiger Schmied und Mechaniker, zählt der Schmied zu den ältesten Gefährten des Orkhäuptlings, den er mit einer

starken Neugierde betrachtet. Seit er Mardugh vor vielen jahren kennenlernte, ist sich Turven darüber klar, daß es sich bei ihm um einen Ingerimmgeweihten handelt - und das ist auch der Grund, daß der Sohn des Turgai es solange mit ihm aushielt, denn während andere Tjolmarar Zwergensöldner nur auf Gold aus waren, ist Turven fasziniert davon, was die Pläne des Gottes mit dem Ork sein mögen. Da Mardugh seit jeher Bewunderung für die Schmiedekunst der Zwerge empfand, war ihm gute Behandlung sicher.
Heute leitet Turven die Schmiede in Rorkvell und kommandiert die etwa zwanzig Zwerge, die für die Orks kämpfen. Der Kampf gegen Menschen macht dem arroganten Zwerg nichts aus, der auf alle anderen Völker nur Verachtung spürt - außer für die Tiefzwerge, die er haßt.

Druup

Die "Großkönigin" der Tiefzwerge zählt zu den Klügsten ihres Volkes - vor allem wohl, weil unter ihren Vorfahren nur recht wenig Wühlschrate sind; außerdem hat sich der Nebel in ihrem Geist ein wenig gelichtet, seit sie nicht mehr dem unheiligen Goldauge ausgesetzt ist. Für Mardugh erfüllt diese offizielle Beraterin die Funktion eines Hofnarrs, und wohl nur seine Gunst hat verhindert, daß sie von Turven oder einem der Orks einfach erschlagen wurde. Von Zeit zu Zeit allerdings hat Druup klare Momente, in denen sie recht sinnvolle Hinweise gibt - leider meist dann, wenn ihr niemand zuhört.
Es spricht für den Verstand der Tiefzwergin, daß der Ork für sie kein Gott ist - nur ein verehrungswürdiger Held...

Städte in der Region

Lowangen

Einwohner: 9500
Garnisonen: 800 Lowanger, 750 freiwillige Bürgerwehren
Tempel: Travia, Hesinde, Peraine, Phex, Boron, Tsa, Firun, Rahja, Ingerimm

Wer von der Talenge zwischen den Thasch-Bergen und dem Finsterkamm aus dem Lauf des Svellt folgt, wird nach zwei oder drei Tagesmärschen Lowangen erreichen.
Eine vollständig von Wehrmauern umgebene Insel im Fluß mit einer mächtigen Feste, die auf einem kleinen nordwestlichen Inselausläufer errichtet wurde, bildet den Stadtkern Lowangens. Dort leben etwa 3000 Menschen. Der weitaus größere Teil der Bevölkerung hat sich am rechtssvelltschen Ufer in den beiden Stadtteilen Eydal und Bunte Flucht im Schutze der Neuen Mauer angesiedelt, die mit einem zusätzlichen Wassergraben verstärkt wurde. Auf diese Weise ist Lowangen vollständig von Befestigungsanlagen umgeben, und nur über zwei Brücken zu erreichen.
Im Norden führt die Fuchsbrücke neben dem Borontempel (H6x) aus der Stadt über einen befestigten Brückenkopf, der ebenfalls von einem Wassergraben umgeben ist, auf die Straßen nach Arsingen und über Ansvell nach Svellmja, von wo aus die nördlicher gelegenen Städte entlang des Flusses per Schiff erreicht werden können. Von der Straße nach Arsingen zweigt außerdem ein kleiner Pfad in den Wald ab, der zum Firuntempel führt (B2x). Wie durch ein Wunder ist das Bauwerk am Rande eines idyllischen Waldsees bis heute trotz der Gefahr durch plündernde Orks vollkommen unzerstört geblieben.
Die Vanderen-Olgosh-Brücke (nach ihren Baumeistern benannt) sichert im Süden die übrigen Verbindungen Lowangens zur Außenwelt. Über den Svelltuferweg ist Yrramis zu erreichen, dort geht es zum einen über den Finsterkammpaß nach Greifenfurt, zum anderen durch die Messergrassteppe nach Andergast. Die Straße nach Gashok erlaubt Warentransporte nach Riva und ins Weidensche. Die Vanderen-Olgosh-Brücke läßt sich ganz, die Fuchsbrücke zum Teil heraufziehen, so daß Lowangen sich vollkommen abschotten kann.
Die zu großen Teilen erhaltene Eydaler Mauer und der dazugehörige Wassergraben zeugen von der rasanten Stadtentwicklung. Der befestigte Brückenkopf der Eydaler Brükke mit dem Alten Südtor ist noch vollständig erhalten, die Wachhäuser und Wehrtürme sind aber teilweise schon zu Wohn- und Gasthäusern umgebaut, denn heute ist die Eydaler Brücke nur noch eine innerstädtische Verbindung zwischen Insel und rechtem Ufer. Im Norden überspannt außerdem seit etwa 200 Jahren die Regenbogenbrücke den rechten Seitenarm des Svellt, der von den Lowangern "Svelltje" genannt wird. Ein Zoll für das Überschreiten des Svellt wird nicht erhoben, es ist jedoch üblich ein symbolisches Tsaopfer von einem Kreuzer in einer bereitgestellten Opferschale zu erbringen, wenn man die Regenbogenbrücke überqueren will.
Lowangen ist ganz und gar von Handel und Handwerk geprägt. Zentrum des städtischen Lebens ist der große Marktplatz vor der Feste. Dort stehen die meisten Gebäude des öffentlichen Lebens, von denen das Markt- und Handelssekretariat (I7x) wohl das wichtigste ist. Die bekanntesten Händler legen Wert darauf, ein Kontor oder zumindest eine kleine Filiale am Marktplatz zu besitzen. Das berühmteste Gasthaus Lowangens, "Hammer und Amboß", befindet sich ebenfalls im Zentrum der Stadt (J6x). (Es gibt übrigens noch ein zweites Gasthaus gleichen Namens in der Nähe des Ingerimmtempels, das vom Ruf des "großen Bruders" kräftig profitiert.)
In der Markthalle am östlichen Ende des Platzes (J7x) tagt der Gildenrat, der sich aus gewählten Vertretern der verschiedenen Gilden und Handwerkszünfte zusammensetzt und das Stadtrecht bestimmt. Der Magistrat befindet sich in einem direkt angrenzenden Nebengebäude (I/J7o) - der Stadtmagister und seine Untergebenen werden vom Gildenrat eingesetzt und alle zwei Jahre bestätigt oder abgelöst. Sie haben dafür Sorge zu tragen, daß die gefaßten Beschlüsse in die Tat umgesetzt und die erlassenen Gesetze befolgt werden. Der Magistrat stellt gleichzeitig das Stadtgericht dar, die gefällten Urteile müssen aber vom Gildenrat abgesegnet werden, sofern es sich nicht um mindere Bußgelder (bis zu 50 Dukaten) und kurze Haftstrafen (bis zu 30 Tagen) handelt. Da vorwiegend Geldbußen verhängt werden und beinahe alle Haftstrafen ebenfalls durch Geldbußen beglichen werden können, reicht ein kleines Gefängnis im Kasernenbau der Feste vollkommen aus. Die höchsten Geldstrafen werden für Handelsvergehen wie zum Beispiel Zollbetrug verhängt. Verrat und vorsätzlicher Mord werden mit der Todesstrafe geahndet.
Die zentrale Bedeutung des Handels wird durch einen großen Phextempel (J7v) unterstrichen, der hinter der Markthalle steht und über einen breiten Bogengang durch dieses zweistöckige Gebäude zu erreichen ist. Im Tempel herrscht tagsüber meist reges Treiben, denn beinahe jeder Bürger - auch wenn er einem anderen Gott mehr zugetan ist - erbringt Phex seinen Tribut. Der ungewöhnlich hohe Stellenwert des Händlergottes findet überdies seinen besonderen Ausdruck darin, daß der örtliche Phexgeweihte ständiges Mitglied des Gildenrates ist. Als Gott der Diebe hat Phex in Lowangen eine eher untergeordnete Bedeutung.
Bei der Bevölkerung ebenso beliebt wie Phex ist die Göttin der Gastfreundschaft und des Herdfeuers. Der Travia-Tempel am Westende des Marktplatzes (J5x) ist die älteste heilige Stätte in Lowangen, und der Einfluß der Göttin hat

das Stadtbild entscheidend geprägt. Viele Flüchtlinge - darunter desertierte Soldaten der Mittelreichsarmee und der Repressalien ungerechter Landvögte überdrüssig gewordene Bauern - haben in der Vergangenheit in Lowangen ein neues Zuhause gefunden. Die meisten Bürger sind Nachkommen solcher Flüchtlingsfamilien und bringen heute noch als Dank der Travia Opfer dar. Es kommt nicht von ungefähr, daß die "Grauen Stäbe von Perricum", ein Orden, der verfolgten Magiern Schutz gewährt, gerade in Lowangen eine Ordensburg errichtet haben (H11x).

Neben den "Grauen Stäben" beherbergt Lowangen zwei Magierschulen. Die "Akademie der Verformungen", eine graue Schule, die sich besonders dem Gebiet der Verwandlung, nebenher aber auch den Heilzaubern verschrieben hat, befindet sich in einem großen Bauwerk am Marktplatz (I6x), direkt neben dem Hesindetempel (I6/7o). Der Leiter der Akademie, Elcarna, ist in ganz Aventurien als kundiger und erfahrener Heilmagier bekannt. Die zweite Schule, "Halle der Macht", hat erst vor etwa 70 Jahren ein Gebäude in Lowangen bezogen (H10x). Ursprünglich war die Akademie in Greifenfurt beheimatet, mußte aber unter dem Druck der dortigen Praiosgeweihtenschaft die Stadt verlassen. Man kann nicht behaupten, daß Lowangen die "Halle der Macht" mit offenen Armen empfangen habe, doch die Schule wird geduldet, solange sie sich an gewisse Auflagen hält.

Durch die Geschichte der Stadt bedingt, gibt es in Lowangen zwei weitere Zentren auf dem rechtssvelltschen Ufer, denen aber nicht so große Bedeutung zukommt wie dem Marktplatz in der Altstadt.

Im südlich gelegenen Eydal haben sich eine ganze Reihe von Handwerksbetrieben niedergelassen. Unter den Bewohnern dieses Stadtteils stößt man gelegentlich auf Zwerge, die sich in Lowangen angesiedelt haben. Wen wundert es da, daß in Eydal der Ingerimmtempel (M/N 8/9 x) und die "Ingerimmsschmiede" (M9o) stehen. In der Ingerimmsschmiede werden die Waffen für Garde und Bürgerwehr hergestellt und durch den Geweihten göttlicher Prüfung unterzogen. Nur ein paar Häuser weiter, auf einem kleinen Platz an der Alten Gashoker Straße, findet sich der Perainetempel (M9v), der noch heute davon zeugt, daß Eydal früher ein Bauerndorf war. Damals, vor gut 400 Jahren, wurde in Eydal die berühmte Pferdezucht Lowangens begründet (und müßte daher eigentlich Eydaler Zucht heißen). Heute sind die Svellttaler in einem großen Gestüt außerhalb der Stadtmauern untergebracht (Q/R 4/5x), zum einen, weil in der Stadt um jeden Quadratschritt gerungen werden muß, zum anderen, weil am jetzigen Standort brauchbares Weideland leicht zu erreichen ist.

Mitten durch Eydal verläuft die ehemalige Außenmauer der Stadt, die inzwischen zwar an einigen Stellen durchbrochen wurde, aber noch immer für die Struktur bestimmend ist. Irgendwo nördlich außerhalb dieser Mauer befindet sich die Grenze zwischen Eydal und Bunte Flucht - dabei läßt sich schwer festlegen, welches Haus zu welchem Stadtteil gehört. Die Lowanger erklären das ganz einfach: "Schau dich um - wenn du irgendwo einen Zwergen siehst, dann bist du in Eydal - bekommst du einen Elfen zu Gesicht, dann bist du wohl in Bunte Flucht."

Bunte Flucht ist der jüngste Stadtteil und die Domäne des Kunsthandwerks in Lowangen. Die in der Stadt beheimateten Elfen wohnen aus diesem Grunde fast alle in Bunte Flucht. Im "Schauhaus der handwerklichen Künste" (I11x) können besonders aufwendig und schön gearbeitete Stücke gegen geringes Entgelt angeschaut werden. Von Zeit zu Zeit finden in dem Gebäude auch Versteigerungen von Handwerksarbeiten statt. Auf diese Weise befindet sich die Sammlung in stetem Wandel, und ein Besuch im Schauhaus lohnt immer wieder.

Historisch gesehen ist der Tsatempel (I10x) das Zentrum von Bunte Flucht. Die Tsageweihtenschaft übte lange Zeit auf die Entwicklung des Stadtteils entscheidenden Einfluß aus. So wurde zum Beispiel die Regenbogenbrücke zum größten Teil aus Mitteln des Tempels finanziert. Durch die baugeschichtliche Entwicklung ist ein zweites Zentrum in Bunte Flucht um den Rahjatempel (K11x) herum entstanden. Der Rahjatempel ist ein Turmbau mit rotgedecktem Kuppeldach und zwei ebenfalls kuppelförmigen Anbauten inmitten eines für Lowanger Verhältnisse großzügigen Parks. Im Umfeld des Tempels findet man vor allen Dingen Gasthäuser der gehobenen Klasse.

Eine wahrhaft schöne und bunte Stadt, mag man meinen, wenn man Lowangen betrachtet. "Blüte des Nordens" - so titulierte man es auch eine lange Zeit. Noch bis vor kurzem schlug in der Stadt das Herz des Svelltschen Städtebundes, doch heute befindet sich Lowangen in einer traurigen Lage: Der Städtebund ist zerschlagen, die guten Handelsbeziehungen, die die Versorgung der Stadt sicherstellten, gibt es nicht mehr, und das Land ringsumher ist von Orks verheert und besetzt. Zwei Jahre lang befand sich Lowangen unter der Belagerung durch die Orks, doch die Bewohner verstanden es, den Angriffen der Schwarzpelze erfolgreich zu trotzen. Doch was ist schon eine Festung ohne ihr Umland? Zwar sind die Lowanger nicht besiegt, doch bezwungen sind sie allemal. Am Ende mußte die Stadt klein beigeben und sich zu hohen Tributzahlungen an die Orks verpflichten, damit zumindest das nackte Überleben noch gesichert werden konnte. Unter der Last dieser Tributzahlungen droht Lowangen auszubluten. Dennoch ist der Mut der Bevölkerung längst nicht gebrochen, und eine Schar Freiwilliger steht bereit, um einen vernichtenden Schlag gegen die Orks zu führen. Alleine ist Lowangen nicht stark genug für ein solches Unterfangen - doch mit einem Verbündeten an der Seite, so glauben alle Lowanger, wird man es den Schwarzpelzen schon zeigen können.

Kleine Stadtgeschichte Lowangens

450: Siedler auf der Insel im Svellt geben ihrem Dörfchen den Namen "Lohwangen", der Traviatempel wird geweiht.
532: 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, der riesige

Marktplatz und der große Phextempel in der Nähe der Markthalle mögen das verdeutlichen.

533: Eine Brücke zum rechten Ufer wird errichtet, die ehemalige Fährstation wird zum Zollhaus.

546: Am rechtssvelltschen Ufer lassen sich in der Nähe des Zollhauses mehr und mehr Siedler nieder, ein Peraine- und ein Ingerimmtempel werden eingeweiht, schließlich gründen die Siedler das Dörfchen Eydal mit eigenem "Stadtrecht".

579: Die Brücke zum Svelltufer bricht unter der Last schwerer Fuhrwerke zusammen, die Steine für den Bau der Feste herantransportieren. Neubau der Eydaler Brücke.

587: Die Feste Lowangen wird fertiggestellt, Lowangen hat zu diesem Zeitpunkt etwa 1500, Eydal 250 Einwohner.

590: Das Phexhochwasser: plötzlich einsetzendes Tauwetter und starke Regenfälle überraschen die Bevölkerung. Der Svellt, der sonst erst einen ganzen Monat später über die Ufer tritt, führt ungewöhnlich starkes Hochwasser und überschwemmt die halbe Stadtfläche.

596: Fertigstellung der inneren Mauer, die vor allen Dingen gegen das Hochwasser Schutz bieten soll.

599: Lowangen wird von Orks fast ein ganzes Jahr lang belagert, die Stadtmauer erweist sich als sichere Verteidigungsanlage. Viele Flüchtlinge aus dem Umland und den Dörfern entlang des Svellt suchen in der Stadt Zuflucht. Die Eydaler Brücke wird zerstört, das Dörfchen auf der rechtssvelltschen Uferseite vollständig niedergebrannt.

600: Der Gildenrat beschließt die Wehrpflicht: Wer in Lowangen ein Gewerbe betreiben will, muß sich oder eines seiner Familienmitglieder an der Waffe ausbilden lassen. Für jeden Lehrling gilt das Gleiche.

602: Wiederaufbau der Eydaler Brücke, jetzt mit einem befestigten Brückenkopf auf dem rechten Ufer.

617: Eydal wird auf seinen Ruinen neu errichtet.

628: Ausbau der inneren Mauer.

633: Die berühmte Pferdezucht Lowangens wird in Eydal begründet

644: Das Handelsaufkommen mit den Städten und Dörfern entlang des Svellt wird stärker, eine Fährstation wird auf dem linken Svelltufer errichtet.

649: Die "Akademie der Verformungen zu Lowangen", eine graue Magierschule, wird eröffnet. In den folgenden Jahren wird das Akademiegebäude am Marktplatz ständig ausgebaut und erweitert. Die "Grauen Stäbe von Perricum" gründen nur wenig später eine Niederlassung in Lowangen.

653: Gründung des Svelltschen Städtebundes mit Tjolmar und Tiefhusen. Feierliche Besiegelung des Dokumentes in der Lowanger Markthalle.

662: Die Siedlung Eydal wird in die Stadt aufgenommen, Land und Bewohner dem Lowanger Recht unterstellt. Lowangen hat etwa 3500 Einwohner.

666: Fertigstellung der Eydaler Mauer mit Wassergraben. Das ganze Stadtgebiet ist nun von Befestigungsanlagen umgeben, doch es dauert nicht lange, bis erste Bauwerke außerhalb der Mauer entstehen.

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

681: 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 Phexgeweihten sofort zum göttlichen Abgesandten des Einweihungszeremoniells erklärt.

690: Die Pferdezucht wird größtenteils in ein Gestüt südlich der Stadt am rechten Svelltufer verlegt. Gleichzeitig verfügt ein Erlaß, daß die Pferde unverzüglich in die Stadt zu bringen seien, wenn Gefahr im Verzuge ist.

737: Außerhalb der Mauern entsteht zudem nördlich von Eydal das Dorf "Bunte Flucht", in dessen Zentrum ein neugegründeter Tsatempel steht. Dort lassen sich auch einige Elfen nieder.

752: Der Lowanger Mauererlaß: Mit einer zunächst provisorischen Mauer wird ein für allemal eine Stadtgrenze festgelegt. In einem Umkreis von 100 Schritt um die Stadtmauer herum darf kein Gebäude errichtet werden. Wer innerhalb der Mauern wohnt "oder sich darinnen herumtreybet" untersteht dem Stadtrecht und hat "alle Pflichten eines ordentlichen Bürgers" zu tragen. In den folgenden Jahren wird die provisorische Mauer nach und nach durch eine ordentliche Befestigungsanlage ersetzt.

753: Auf dem letzten größeren unbebauten Fleck innerhalb der Stadt entsteht der Rahjatempel nebst Parkanlage.

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

785: Fertigstellung der Neuen Mauer. Lowangen hat etwa 6500 Einwohner.

800: Die Regenbogenbrücke, zum größten Teil aus Mitteln des örtlichen Tsatempels finanziert, verbindet die Altstadt Lowangens mit dem jüngsten Stadtteil "Bunte Flucht".

823: Der Gildenrat beschließt, die Stadtmauer in Sektionen zu unterteilen, deren Instandhaltung selbstverantwortlich jeweils von einer Gilde übernommen wird.

870: Riva tritt dem Städtebund bei - neue Handelswege tun sich auf.

874: "Markt und Spiele" finden jetzt zweimal jährlich, jeweils im Phex und im Travia, statt.

917: Einige Bereiche des Marktplatzes werden zur Bebauung freigegeben, jedoch dürfen dort nur Gebäude errichtet werden, "die dem Handel im Allgemeinen oder im Besonderen dienen".

941: Die "Halle der Macht", eine schwarze Magierschule, verlegt ihren Sitz von Greifenfurt nach Lowangen.

955: Zum ersten Mal seit 590 droht das jährliche Hochwasser wieder die Stadt zu überfluten - die am rechten Svelltufer gelegenen neuen Stadtteile sind nicht vollständig von Mauern umgeben. Eine Katastrophe kann durch das Errichten von notdürftigen Dämmen gerade noch verhindert werden. Die Eydaler Brücke wird so umgebaut, daß der rechte Svelltarm ("das Svelltje", wie die Lowanger ihn nennen) bei Bedarf abgeschottet werden kann. Nördlich der Regenbo-

genbrücke wird zu diesem Zweck ebenfalls eine Schleuse gebaut.
988: Die Zorgan-Pocken gehen um. Doch die Lowanger kommen glimpflich davon: Die Seuche fordert nur 274 Todesopfer, etwa 600 Erkrankte überleben die Epidemie. Die Einwohnerzahl beläuft sich zu diesem Zeitpunkt auf etwa 8700.
1010: Orks überfallen die Städte am Svellt. Der Städtebund ist zerschlagen. Gashok und Tiefhusen fallen. Überlebende aus diesen beiden Städten und viele Bewohner der umliegenden, ungeschützten Dörfer und Städtchen flüchten nach Lowangen. Zeitweise beherbergt Lowangen mehr als 10000 Menschen.
1010-1011: Lowangen wird vom Heer der Orks belagert.
1012: Die Belagerung wird aufgehoben, nachdem Lowangen sich zu Tributzahlungen verpflichtet hat.

Einige gastfreie Häuser:

Wirtshaus **"Hammer und Amboß"**
In dem großen, zweistöckigen Bau am Marktplatz können bis zu 100 Personen einen Sitzplatz finden, doch meistens sind mehr Gäste anwesend, als die Tische fassen. Die Einrichtung des Schankraumes ist schlicht, aber nicht ungemütlich. Wer zu lange durchgemacht hat, kann gegen geringe Gebühr eine Lagerstatt des Schlafsaales im oberen Stockwerk in Anspruch nehmen.
In das Wirtshaus kehren Leute vom einfachen Volk, Gardisten, Elfen, Zwerge, Händler, Abenteurer, Reisende, aber auch höhergestellte Persönlichkeiten der Stadt ein. So herrscht tagein, tagaus reges Treiben im "Hammer und Amboß", und ein bunt gemischtes Publikum wartet auf den Besucher.
Der Ruf des Wirtshauses reicht weit über die Grenzen der Stadt hinaus. Nicht etwa, daß ein besonders gutes Bier ausgeschenkt, oder eine breite Palette erlesener Getränke angeboten würde. Im Gegenteil, Kost und Logis im "Hammer und Amboß" sind von eher durchschnittlicher Qualität, die Auswahl begrenzt. Es ist das Publikum selbst, welches das Wirtshaus so interessant macht: Da werden die unglaublichsten (manchmal aber wahren) Geschichten aus fernen Ländern zum Besten gegeben, und man kann so manchen ungewöhnlichen Menschen kennenlernen. Der "Hammer und Amboß" ist auch genau der richtige Anlaufpunkt für Leute, die außergewöhnliche Händel abschließen wollen. Ohne daß in dem Wirtshaus direkt irgendwelche Waren den Besitzer wechseln würden, werden hier eine Menge Geschäfte abgewickelt, deren Gegenstand vor allen Dingen Diebesgut aus dem Mittelreich, seltene oder nicht frei käufliche Kleinodien, sowie wichtige (und oft wirklich brauchbare) Informationen darstellen.
Der Wirt, Torik Jostran, ist wahrscheinlich einer der reichsten Bürger Lowangens. Zwar ist er selbst selten Drahtzieher eines Handels, doch kassiert er oftmals in Form von Schweige- und Schutzgeld mit ab, wenn in seinem Lokal seltsame Geschäfte abgewickelt werden.

Taverne **"Hammer und Amboß"**
Die Taverne in der Nähe des Ingerimmtempels in Eydal profitiert vom Ruf des gleichnamigen Wirtshauses im Zentrum der Stadt. Oftmals stoßen Reisende, die von Süden kommen, zunächst auf die kleine Kneipe, und bevor sie bemerken, daß es sich dabei nicht um das berüchtigte Lowanger Gasthaus handelt, haben sie bereits einige Biere bestellt.
Es kommt manchmal vor, daß sie daraufhin ihrem Unmut handfest Luft machen. Meistens bleiben sie aber gelassen, und, da die Wirtin Alara Zanderod ein Gästezimmer mit sechs Betten in einem umgebauten, ehemaligen Pferdestall zu bieten hat, auch über Nacht.
Die Stammgäste der Taverne sind Handwerker, insbesondere Schmiede, außerdem ist die Kneipe ein beliebter Treffpunkt für die in Lowangen ansässigen Zwerge. Die Einrichtung ist ganz auf dieses Publikum zugeschnitten: schmuckloses, stabiles Mobiliar, eine offene Feuerstelle in der Mitte des Schankraumes und schmiedeeiserne Kunstgegenstände an den Wänden bestimmen die Atmosphäre im "Hammer und Amboß".

Wirtshaus **"Fuchsstübchen"**
Das Fuchsstübchen ist eine beliebte Adresse für Händler, die einen wichtigen Handel in Ruhe abschließen, oder in gemütlicher Atmosphäre bei gutem Essen ein wenig über Geschäftliches schwatzen wollen. Das kleine Wirtshaus liegt im Zentrum der Stadt am Marktplatz, jedoch ein wenig abseits der belebten Hauptstraßen. Für den Abend müssen die Tischplätze meistens vorbestellt werden. Dafür erwartet die Gäste auch dezente Bedienung und kulinarisch anspruchsvolle Kost.
Die Einrichtung ist gediegen, aber nicht übermäßig protzig. Man kann es sich durchaus auch einfach nur auf einen Wein oder ein besseres Bierchen im Fuchsstübchen gemütlich machen, wenn man sich vom turbulenten Treiben auf dem Marktplatz erholen möchte.
Im oberen Stockwerk des kunstvoll verzierten Fachwerkbaus hält Wirt und Besitzer Eolan Vanderen - Nachkomme des berühmten Lowanger Baumeisters - ein Konferenzzimmer zur Anmietung bereit.

Taverne **"Am Wassergraben"**
Die Taverne am Wassergraben in Eydal besitzt einen geräumigen Schankraum, in dem immer etwas los ist. Die Kneipe ist im Vergleich zu den Preisen der Getränke und Speisen ungewöhnlich geschmackvoll und teuer eingerichtet. Hierhin verschlägt es nach Feierabend eine Menge Handwerker und einfache Leute, die sich vom Arbeitsalltag erholen wollen.
Zu Handgreiflichkeiten und Schlägereien kommt es nur sehr selten. Als besondere Dienstleistung werden übermäßig alkoholisierte Gäste, die handgreiflich werden, von Wirt Alrik Abelmir Anderweg eigenhändig im nahegelegenen Wassergraben ernüchtert.

Schänke **"Salamanderstein"**
Im Salamanderstein, der im Zentrum des Stadtteils Bunte Flucht liegt, verkehren viele der in Lowangen beheimateten Elfen. Die Schänke fällt schon von außen durch eine kunstvolle bemalte Fassade auf, auf der ein stimmungsvolles Landschaftsbild der Salamandersteine dargestellt ist. Der Innenraum ist mit Bildern, Wandteppichen, Vasen, Statuetten und allerlei anderen feinen Handwerksarbeiten geschmackvoll gestaltet worden. Tische und Stühle sind mit Schnitzarbeiten verziert, ja sogar die Krüge und Becher, in denen der Wein ausgeschenkt wird, sind kleine Kunstwerke.
Eine große Auswahl erlesener Weine und Liköre und ein paar ausgesuchte Menüs erwarten die Gäste. Von Zeit zu Zeit arrangiert die Wirtin Galiel Finkenfarn - eine Elfe, deren Familie nun schon seit mehreren Generationen in Lowangen ansässig ist - Vorführungen von Musikern, Barden und kleinen Theatergruppen. Zu diesem Zweck gibt es eine kleine Bühne im Lokal. Wenn solche Veranstaltungen stattfinden, ist der Salamanderstein immer gut gefüllt - gleiches gilt für die Kasse der Wirtin.

Schänke **"Orkentod"**
Noch bis vor drei Jahren war das Lokal unter dem Namen "Tjolmarer Stuben" bekannt, und stellte eine eher unauffällige, langweilige Kneipe dar. Inzwischen hat sich so einiges geändert, angefangen bei der Einrichtung: Wo früher Landschaftsbilder an den Wänden hingen, sind heute Trophäen angebracht, die bei der Jagd auf die belagernden Orks erbeutet wurden. Dazu gehören vor allen Dingen Waffen, aber auch geschmacklosere Dinge wie zum Beispiel Skalps. Der Wirt, Eslam Eiderstein, ist ein erbitterter, rachsüchtiger Orkhasser, seit seine Frau und seine beiden Kinder beim großen Aufmarsch der Orks getötet wurden. Seither gibt es im Lokal Freibier, wenn jemand die Trophäensammlung um ein Stück bereichert. Von der ehemals urgemütlichen Atmosphäre der "Tjolmarer Stuben" ist nichts geblieben. Es herrschen rauhe Sitten, und Schlägereien sind an der Tagesordnung, oftmals vom Wirt selbst provoziert. Eines hat sich erstaunlicherweise kaum gewandelt: Die meisten Stammgäste, die früher ihren Abend in der Tjolmarer Stube verbrachten, sind ihrer Kneipe treu geblieben.

Hotel **"Kreuzer und Dukat"**
In einer Seitengasse des Marktplatzes findet der Reisende in einem gepflegten, aber nicht besonders auffälligen Haus das Hotel "Kreuzer und Dukat". Meistens sind die 25 Betten des Hotels belegt, weil hier durchreisende Händler gern absteigen. Die Einrichtung der insgesamt 11 Fremdenzimmer ist zweckmäßig und gemütlich. Natürlich sind an den Wänden hängende Sinnspruchtafeln wie etwa "Wer den Kreuzer nicht ehrt, ist des Dukaten nicht wert" nicht jedermanns Geschmack. Die Lage des Hauses bietet aber auf jeden Fall eine ungestörte Nachtruhe, und Belästigung durch Ungeziefer braucht der Gast nicht zu fürchten, da im Hotel besonderer Wert auf Reinlichkeit gelegt wird.
In einem kleinen Speisesaal kann gefrühstückt werden, außerdem wird abends die Gelegenheit geboten, eine Brotzeit zu sich zu nehmen. Auf Vorbestellung wird auch zur Mittagszeit ein warmes Gericht zubereitet. Es ist möglich, abends im Haus ein Bad zu nehmen, wenn man den dafür vorgesehenen Raum ein bis zwei Stunden vorher reservieren und herrichten läßt. Besitzer des Hotels ist der 50jährige Demion Vask, dessen Familie den "Kreuzer und Dukat" nun schon seit 7 Generationen in der Stadt betreibt.

Hotel **"Das Weiße Haus"**
Wie der Name schon verrät, ist das Hotel in einem weißen Haus untergebracht. Das große, dreistöckige Gebäude steht direkt am Rahjapark, und die meisten Gästezimmer bieten auch einen Blick auf die einzige nennenswerte Grünfläche in der Stadt. Noble Einrichtung sowie ein Bedienungskomfort der gehobenen Spitzenklasse sind Markenzeichen des Hauses.
Alle Zimmer sind geräumig und besitzen große, bequeme Betten. Ein kleines Bad gehört üblicherweise zu jeder Suite. Das Restaurant des Hotels ist von außen über einen separaten Eingang zu erreichen und bietet Platz für etwa 50 Gäste. Die Speisekarte umfaßt eine Reihe ausgefallener und teurer Gerichte. Die Qualität der hier kredenzten Speisen stellt auch Gäste zufrieden, die schon einmal im Seelander zu Gareth eingekehrt sind.
Die Besitzerin, Umya Tjolgarn, hat das Haus übrigens vor etwa 20 Jahren beim Glücksspiel gewonnen. Da sie diesem Laster noch immer frönt, wird sie es eines Tages vielleicht auf dem gleichen Wege wieder verlieren.

Hotel **"Bunte Flucht"**
Die Bunte Flucht ist eine empfehlenswerte Adresse für jeden Reisenden, der gleich nach seiner Ankunft etwas erleben will. In diesem Hotel werden die Regeln der Etikette nicht so streng beachtet, aber der gebotene Komfort gehört trotzdem zur gehobenen Klasse. Die Einrichtungsgegenstände in den Zimmern und dem großen Speise- und Gesellschaftssaal stellen eine bunte Mischung verschiedenster Stilrichtungen dar, und vermitteln eine lebhafte Atmosphäre.
Neben den Reisenden kehren abends auch oft Bürger der Stadt ein, und so manches Mal ergibt sich im Gesellschaftssaal eine kleine Feier, wenn die Wirtin Alvinia Zuliban Musiker oder Gaukler engagiert. Reisenden bietet sich dabei die Gelegenheit, ein paar Freunde im Ort zu gewinnen (zum Beispiel durch das Vortragen von Heldengeschichten oder eine Runde Freibier). Zur verdienten Nachtruhe kommen die Gäste des Hotels dann oft erst nach Mitternacht.
Alvinia Zuliban ist eine fanatische Anhängerin der Göttin Tsa, und trägt beinahe täglich zwei Zehnt ihrer Einnahmen als Opfer in den nahegelegenen Tempel.

Pension **"Haus Eydal"**
In einem der ausgedienten Gebäude des ehemaliges Brükkenkopfes der Eydaler Brücke hat die Familie Onder vor gut 30 Jahren eine kleine Pension eröffnet. Elgor und Thalia Onder sind inzwischen beide 50 Jahre alt, doch sie helfen

ihren beiden Kindern Traviadane und Xalver immer noch bei der Führung des Geschäftes.
Die Zimmer der Pension sind klein, aber nicht ungemütlich. Die Betten enthalten auffällig wenig Untermieter. Gäste, die hier einkehren, schätzen vor allen Dingen die familiäre Atmosphäre. Das im Übernachtungspreis inbegriffene Frühstück wird in der geräumigen Küche serviert. Die weiteren Mahlzeiten muß man schon außer Haus zu sich nehmen, es sei denn, Mutter Thalia hat den beliebten *Tjolmarer Pamps* (ein Eintopf aus Weißkohl, Fisch und Leberknödeln) zubereitet, zu dem sie alle Gäste herzlichst einlädt.

Herberge **"Die Herberge"**
In vier Schlafsälen bietet die Herberge 60 Gästen Platz. Das große Haus gehört zu den ältesten Gebäuden Lowangens und steht am Marktplatz in der Nähe des Traviatempels. Die Übernachtung ist wenig komfortabel, aber billig. Bei Wirt Ulfried Gundahl können Getränke aus dem "Medizinschrank" bestellt werden, Mahlzeiten sind dagegen nicht vorgesehen.
Für reisende Abenteurer ist die Herberge genau das Richtige, wenn sie nicht mehr viel Geld im Beutel haben. Es gibt, gemessen an der Preisklasse der Herberge, recht wenig Ungeziefer, und der Wirt mischt sich nicht in die Angelegenheiten seiner Gäste ein.

Herberge **"Wegrast"**
In Weidengrund steht das von Selvion und Isdira Wanneck geführte Haus. Reisende, die nach Toresschluß Lowangen erreichen, oder die Stadt umgehen möchten, um Zölle zu sparen, finden hier gute, wenn auch teure Unterkunft. Zug- und Reitpferde können im angebauten Stall untergebracht werden. Der junge Irian Wanneck kümmert sich dann um die Tiere, während seine ältere Schwester die Gäste in der kleinen Speisestube bewirtet. Die älteste Tochter Thekla widmet sich nach Ansicht ihrer Eltern manchmal mit etwas zu viel Hingabe der männlichen Kundschaft, und Selmion pflegt bei solchen Gelegenheiten den Gast mit der Mistforke aus dem Haus zu treiben - mit oder ohne Hose.

Lage	*Name*	*Q*	*P*	*B*	*A*	*Bemerkungen*
J6x	Wirtshaus "Hammer und Amboß"	4	5	5	3	30 Betten (Schlafsaal)
M8o	Taverne "Hammer und Amboß"	4	6	1	1	6 Betten
I5x	Wirtshaus "Fuchsstübchen"	9	10	1	4	Konferenzzimmer
N9/10o	"Taverne am Wassergraben"	5	4	2	1	-
J10x	Schänke "Salamanderstein"	7	9	1	2	-
L6x	Schänke "Orkentod"	3	4	2	1	ehem. "Tjolmarer Stuben"
J7i	Hotel "Kreuzer und Dukat"	7	6	4	4	25 Betten
H10x	Hotel "Das Weiße Haus"	10	10	2	8	32 Betten
I10o	Hotel "Bunte Flucht"	8	8	3	4	35 Betten
M8v	Pension "Haus Eydal"	5	4	4	-	12 Betten
J6o	Herberge "Die Herberge"	3	1	6	2	60 Betten
O12x	Herberge "Wegrast"	5	7	6	-	17 Betten

Tjolmar

Einwohner: 1100
Garnisonen: 20 Stadtbüttel
Tempel: Firun, Ingerimm (alter Kult), Ifirn, Rahja

Hoch gen Ifirn, dort wo das Svellttal in die Brinasker Marschen übergeht, liegt die Stadt Tjolmar. Man kann sie wahrlich als letzten Posten der Zivilisation im wilden Norden bezeichnen. Hier endet die Svelltstraße, und die Piste über Kvirasim nach Riva nimmt in Tjolmar ihren Ausgang. Die wenigen Waren, die nach Enqui gehen, werden hier auf flache Kähne verladen und den Fluß hinunter verschickt. Der Umschlag ist jedoch gering, so daß Tjolmar nur wenig Bedeutung im Svelltschen Städtebund hat. Meist wird die Stadt nur als bessere Wegestation für die Wagenzüge auf der Fahrt von Lowangen nach Riva gesehen.
Wie lange schon diese Siedlung im Norden besteht, ist unklar. Gelehrte mutmaßen, daß das Land einmal von Orks oder Zwergen besiedelt war. Tatsächlich finden die Bauern beim Umpflügen immer wieder Schädel und Knochen der Schwarzpelze, doch kann niemand sagen, ob diese aus der Zeit der Orkkriege vor vierhundert Jahren stammen oder noch älter sind. Überhaupt läßt sich wenig über die Geschichte Tjolmars ausfindig machen, da Urkunden und Dokumente, sofern sie überhaupt angefertigt wurden, weitgehend verschollen sind. Gut erhalten ist lediglich das Pergament aus dem Jahre 843 n. B. F., auf dem Tjolmars Stadtrecht und der Beitritt zum Svelltschen Bund niedergeschrieben stehen.
Regiert wird die Stadt, wie die meisten Svelltstädte, von einem Magistrat, der sich aus Vertretern der Geweihtenschaft, des Handels und Handwerks zusammensetzt. Erklärtes Ziel der Stadtoberen ist es, die Svelltstraße auszubauen und auch im Winter befahrbar zu halten, so daß mehr Kaufleute den Weg von Lowangen nach Riva über Tjolmar als über Gashok wählen. Im Bund scheiterte diese Eingabe freilich am Widerstand Gashoks, und um das Tjolmarer Stadtsäckel ist es so schlecht bestellt, daß man den Ausbau der Svelltstraße nicht selber in die Hand nehmen kann. So träumt die Stadt vor sich hin und wird es wohl auch noch eine Weile tun.
Die Menschen hier sind ein besonderer Schlag. Sie sind mürrisch, wortkarg und Fremden gegenüber sehr verschlossen. Gastfreundschaft, wie man sie aus Thorwal, Olport oder Prem kennt, wird man hier vermissen. Doch man kann es den Tjolmarern kaum verdenken, sie haben es hier wirklich nicht leicht. Der Winter ist lang und hart, und der Svellt tritt jedes Frühjahr über die Ufer, so daß ein Großteil der Häuser auf Pfählen errichtet wurde. Auch mit den wenigen Zwergen, die

hier leben, gibt es ständig Streit. Die Leute des Kleinen Volkes hängen dem alten Ingerimmkult an und mögen mit den Menschen wenig zu tun haben. Sie ordnen sich nur halbherzig den Tjolmarer Gesetzen unter und zahlen ihre Steuern unregelmäßig. Doch vertreiben kann man sie nicht, da sie immerhin einen Großteil der Tjolmarer Handwerker stellen und somit für die Stadt lebenswichtig sind.
Mit den Orks versteht man sich hingegen gut, man treibt sogar Handel mit ihnen. Regelmäßig werden Erze und Schmiedewaren aus dem Land der Schwarzpelze geholt, und somit hat die hiesige Brücke über den Svellt durchaus eine - wenn auch geringe - Bedeutung. Das Bauwerk stammt noch aus der Zeit, als Zwerge in den Bergen rings um das Orkland lebten und war Teil einer Straße, die vom nördlichen Firunswall bis in die Walberge führte. Die uralte Brücke wird noch heute von Zwergen unterhalten.
An beiden Rampen befinden sich Festen, die ebenfalls von Zwergenkriegern besetzt sind. Dieser Umstand führte in jüngster Zeit zu einem beispiellosen Verrat: Die Tjolmarer Zwerge bauten den Orks ein Katapult und gestatteten es ihnen, mit dem schweren Geschütz die Brücke zu passieren. So war es ihnen möglich, Tiefhusen einzunehmen und Lowangen zu belagern. Als Gegenleistung mußten die Orks den Zwergen ein uraltes Artefakt, über dessen Art leider nichts bekannt ist und das lange Zeit als im Orkland verschollen galt, beschaffen. Außerdem sollten sie Tjolmar verschonen.
Auch wenn man sich in Tjolmar mit den Orks gut versteht, das ging entschieden zu weit. Man kann sich denken, daß die Menschen außer sich vor Wut waren, als sie vom Verrat erfuhren. Es kam zur Tjolmarer Henkersnacht, in der sechzehn Zwerge aus der vielleicht achtzig Köpfe zählenden Population zum Tode verurteilt und hingerichtet wurden. Doch auch die Verräter wurden verraten. Angrik, Sohn des Angrasch, wollte das Artefakt für sich behalten und verschwand damit. So wurden zwischen Menschen und Zwergen ein Waffenstillstand geschlossen, und eine Gruppe aus Mitgliedern beider Völker hat sich Angrik auf die Fersen gesetzt, um der falschen Schlange den Kopf abzuschlagen.
Die Orks jedoch hielten ihr Versprechen und sahen bisher von einer Plünderung Tjolmars ab. So findet der Reisende hier nicht die Veränderungen, die das Gesicht der anderen Svelltstädte, die den Orks inzwischen tributpflichtig sind, wandelten.

Tiefhusen

Einwohner: 1719 (Königl. Volkszählung v. 2. Firun 1010)
Garnisonen: 20 Stadteigene
Tempel: Hesinde, Firun, Boron, Rondra, Travia, Rahja

Der Reisende findet das Städtchen Tiefhusen nördlich von Lowangen, an der Stelle, wo der Ror in den Svellt mündet. Erbaut wurde es auf den Trümmern des einst stolzen Roremund, jener Stadt, die die Orks im Jahre 398. v. H. erstürmt und verwüstet hatten. Die Schwarzpelze hatten ein schier unbeschreibliches Massaker unter dem Volk angerichtet, nur wenigen Menschen war es gelungen, den wilden Horden zu entkommen. Die Seelen derjenigen, die bei dieser Tragödie das Leben ließen, fanden lange Zeit keine Ruhe, und die Legenden wissen von Klagerufen und Geistergestalten in den Ruinen Roremunds zu berichten. Ein Fluch lag über diesem unseligen Ort, und es sollte hundertfünfzig Jahre dauern, bis sich hier wieder ein Mensch niederließ.
Der erste war Radher Westak, ein Kaufmann aus dem Mittelreich. Zusammen mit seinem Gold und wenigen Getreuen kam er auf der Flucht vor des Kaisers Gerichtsbarkeit hierher. Natürlich war es ihm unheimlich zumute inmitten der Ruinen, doch ließ sich ein Aufenthalt nicht vermeiden, denn Radher hatte sich beim Sturz vom Pferd so übel verletzt, daß an eine Weiterreise nicht zu denken war.
Trotz aller Befürchtungen wollte sich kein Gespenst zeigen, und so beschloß Radher, hier eine neue Bleibe zu errichten, ja sogar eine Stadt zu gründen. Der Kaufmann wollte schon immer in der hohen Politik mitmischen, und außerdem stellte er sich vor, daß es wesentlich vergnüglicher sei, Steuern einzunehmen als zu zahlen. So rief er sich selber zum König aus, und seine Angestellten waren von jetzt an seine Untertanen.
Ein Name für die neue Stadt war rasch gefunden: Tiefhusen sollte sie heißen, weil die Husen (Nordgarethi: Häuser) tief im Tal lagen. Wir wollen an dieser Stelle nicht verschweigen, daß Radhers Leute ihn hinter vorgehaltener Hand für irre erklärten, doch sie sahen keinen Grund, ihm davonzulaufen, solange er zahlte. Und so unglaublich es auch klingen mag, alle Spötter wurden Lügen gestraft. Immer mehr Menschen kamen nach Tiefhusen, und bald stand hier wieder eine kleine Stadt.
Radher starb als glücklicher Mann, und seine Tochter Irina trat sein Erbe an. So folgten Königinnen und Könige einander, bis zur heutigen Zeit, in der Arion III. von Westak-Tiefhusen regiert. Alles in allem waren es glückliche Jahre für die Stadt. Handel und Wandel blühten, und schon unter Irina schloß man sich dem Svelltschen Bunde an.
Doch diese friedlichen Zeiten wurden jäh unterbrochen. Erst jüngst verließen die Schwarzpelze ihre Heimat, um gegen die Menschen zu ziehen. Auch Tiefhusen wurde arg gebeutelt. Zuerst schien es, als könne die kleine Stadt der Belagerung standhalten, doch die Orks zogen mit ihrem von den verräterischen Tjolmarer Zwergen gebauten Katapult heran. Nur zu bald hatte man eine Bresche in die Mauer östlich des Lowanger Tors geschossen, und die Schwarzpelze strömten zu Hunderten in die Stadt.
Wer immer sich noch retten konnte, versuchte, die Tiefhuser Burg zu erreichen. König Arion hatte ein Herz für seine Untertanen und ließ jeden ein, der den Schwarzpelzen entkam. Die Feste hielt noch eine Weile stand, während die Orks

unten in der Stadt ihr grausames Unwesen trieben.
In der Burg herrschte indessen qualvolle Enge. Auch leerten sich die Speicher zusehends, die Alten und Schwachen starben Hungers. Es blieb Arions Soldaten, die wacker jeden Angriff auf die Feste zurückgeschlagen hatten, schließlich nichts anderes übrig, als auf dem Bergfried die weiße Fahne zu hissen.
Der König selbst und sein Waffenmeister verhandelten mit den Siegern. Man kam darin überein, daß die Orks die Stadt wieder freigeben, aber einmal im Mond Tribut von ihr erhalten. Auch die Schwarzpelze wissen, daß man eine Kuh, die man melken will, nicht schlachten darf. So fielen die Forderungen zwar hoch, doch nicht völlig unerträglich aus. Nur zwei Wochen später zogen die Orks tatsächlich ab. Sie ließen aber genügend Krieger zurück, um die monatlichen Zahlungen sicherzustellen. So gehören Gruppen von schwer bewaffneten Orks heute zum alltäglichen Straßenbild Tiefhusens.

1. Borontempel
Das große, mit dunkelgrauem Schiefer verkleidete Gebäude steht nördlich der Rormündung außerhalb der Stadt. Geleitet wird es nun schon seit vierzehn Jahren von Bruder Harad, einem typischen Vertreter seines Standes. Der Geweihte ist hager, hoch aufgeschossen und hat eine wachsbleiche 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. Auch ist er von sehr ernster Art und äußerst zurückhaltend, aber dennoch in der Stadt so bekannt, daß er bereits eine Redensart geprägt hat: "Ausgelassen wie der schwarze Harad", sagen die Tiefhusener, wenn sie einen besonders humorlosen Menschen beschreiben wollen.
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. Daher sagt man in Tiefhusen auch, "er ist den Svellt hinunter", wenn jemand gestorben ist. Meist geht das Gefährt dann nach kurzer Zeit unter, doch manchmal "kommt halt einer durch", wofür die flußabwärts hausenden Tjolmarer besonders im Sommer sehr dankbar sind...

2. Hesindetempel
Der Hesindetempel zu Tiefhusen hat unter der aventurischen Gelehrtenschaft einen hervorragenden Ruf, da Forschung und Lehre hier Freiheiten genießen, die im Mittelreich oder Bornland undenkbar wären. Doch schaut man ins Innere des siebeneckigen Gebäudes, das übrigens eine architektonische Meisterleistung darstellt, ist nicht alles eitel Sonnenschein. Es ist ein offenes Geheimnis in der Stadt, daß die Hohe Lehrmeisterin Tersana Godal sehr unter ihrem Bibliothekar Lokratz Faldem zu leiden hat. Lokratz ist der "dienstälteste" Geweihte in Tiefhusen und intrigiert heimlich, um Tersanas Posten zu erhalten, der seiner Meinung nach ihm und nicht der fünfundzwanzig Jahre jüngeren Frau gebührt.

3. Firuntempel
Direkt gegenüber vom Hesindetempel findet man das Haus des Jagdgottes. Drei Geweihte versehen dort ihren Dienst. Woanders würden sie sicherlich ein einsames Dasein fristen, doch hier gibt es viele Jäger, die oft den Tempel aufsuchen, um Bogen und Pfeile weihen zu lassen oder um Jagdglück zu erbitten.

4. Rondratempel
Am Weg, der zur Burg hinaufführt, steht einsam der Rondratempel Tiefhusens. Hier lebt und wirkt Odelinde Radker, die einzige Geweihte. Sie ist inzwischen uralt, und ihre Lebenstage sind gezählt. Ob sich die Oberen in Arivor nach Odelindes Tod des kleinen Hauses in Tiefhusen überhaupt erinnern, oder ob sich ein Geweihter freiwillig meldet, hierher zu ziehen, ist ungewiß. Eines steht jedoch fest: Obwohl Odelinde seit Jahren nicht mehr in der Lage ist, einen Schwertstreich auszuführen, ist ihr Geist noch wach, und sie kann einem jungen Krieger so manchen guten Rat erteilen.

5. Traviatempel
Das Haus der Travia steht direkt am Lowanger Tor, und es mag seltsam klingen, doch hier gibt es so etwas wie eine "Reichenspeisung". Anderenorts kochen die Geweihten ein Süppchen, um den Ärmsten der Armen eine Mahlzeit bieten zu können. In einer kleinen Stadt wie Tiefhusen gibt es aber nur wenige Bettler, so daß man sich hier anderen Aufgaben zuwendet:
Jedes Jahr im Frühling findet in Tiefhusen eine Auktion statt, auf der die kostbaren und begehrten Winterpelze verkauft werden. Zu dieser Zeit ist die Stadt überfüllt, und jeder, der ein Bett vermieten kann, tut dies auch. Trotzdem reichen die Nachtlager für all die Händler aus dem Süden mitsamt ihren Knechten, Schreibern und Prüfern nicht aus. So rüstet die Geweihtenschaft der Travia ihren Andachtsraum zu einem großen Schlaf- und Speisesaal um, in dem etliche Händler Platz finden. Natürlich ist dieser Dienst kostenlos, doch würde ihn niemand in Anspruch nehmen, ohne ihn mit einer großzügigen Spende zu entlohnen.

6. Rahjatempel
Geht man die Fuhrmannsstiege vom Marktplatz aus entlang in Richtung Süden, trifft man auf den Rahjatempel. Das Haus liegt inmitten eines kleinen, wohlgepflegten Parks, und fünf Geweihte kümmern sich hier um das Wohl der Gläubigen. Bemerkenswert sind die Weinstöcke im Tempelgarten. Sie sind das ganze Jahr über kahl, nur im Rahjamond tragen sie reiche Frucht. Werden sie dann abgeerntet, sind sie am nächsten Tage wieder mit prächtigen, dichten Trauben behangen. Aus den Beeren wird im Tempel der Tharf gekeltert, jener geweihte Wein, der dem Gläubigen zu Beginn des Rahjafestes gereicht wird.

10. Burg Tiefhusen
Hoch auf einem Felsen über dem Svellt thront König Arions Feste. Wer von außen die trutzigen Mauern aus grobem Stein

sieht, wird ein eher karges Inneres vermuten, doch weit gefehlt. Den Tiefhusener Königen mangelte es niemals an Geld, und so findet man Tischchen und Stühle mit fein gedrechselten Beinen und raffinierten Verzierungen. Die Wände sind zu großen Teilen mit Wandteppichen, die teils religiöse und teils weltliche Motive zeigen, behangen. So hat man eher den Eindruck, ein Schlößchen im Lieblichen Feld zu betreten als eine windumtoste Trutzburg im kalten Norden.
Unter der Führung von Hauptmann Broderich Garin hielt der König hier hundert Krieger unter Waffen. Die kleine Truppe genoß im Svelltschen Bunde einen recht guten Ruf und blieb auch von den Orks unbesiegt. Heute verfügt der König nur noch über die ihm von den Orks gestattete Wache von 20 Mann.

16. Pelzmarkt
In der Tiefhusener Markthalle werden Pelze im großen Maßstab gehandelt; wer rasch einmal ein warmes Mützchen kaufen möchte, ist hier fehl am Platze. 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. So drängen sich zu dieser Zeit Händler aus aller Herren Länder in der Stadt.

Nr.	*Etablissement/Name*	*B*	*A*	*Q*	*P*	*Eigentümer*
1	Borontempel	2	-	-	-	
2	Hesindetempel	5	1	-	-	
3	Firuntempel	3	-	-	-	
4	Rondratempel	1	-	-	-	
5	Traviatempel	3	-	-	-	
6	Rahjatempel	5	-	-	-	
7	Schenke "Zum Entenschnabel"	1	-	6	3	Arne Graks
8	Kräuterladen	1	-	5	5	Ariona Silbertau
9	Barbier	2	-	1	3	Rupert Harsam
10	Burg Tiefhusen	70	-	-	-	
11	Ruine d. Feste Roremund	?	?	-	-	
12	Herberge "Firuns Gruß"	7	1	3	5	Gropus Gelbesacht
13	Hufschmied	5	1	4	5	Tjall Hövensson
14	Waffenhändlerin	3	-	6	7	Runhild Hermertal
15	Pelzhändler	5	3	7	8	Rogard Gernebsen
16	Pelzmarkt	-	-	-	-	
17	Gaststätte "Goldschatz"	6	6	8	9	Ruprecht Groppel
18	Herberge "Nordlicht"	4	1	5	5	Maline Melders
19	Schenke "Der Dolch & das Schwert"	1	1	3	4	Grassbert Kendrarer

In obiger Liste finden Sie Angaben zu Häusern, die im Stadtplan kenntlich gemacht wurden, aber teilweise in der Beschreibung nicht aufgeführt sind.
Kurze Erläuterung: *B* steht für die Anzahl der ständigen Bewohner des Hauses, *A* für die der Angestellten, die nur zu bestimmten Tageszeiten anwesend sind. *Q* und *P* geben das Qualitäts- bzw. Preisniveau der Waren an. Die Werte rangieren zwischen 1 (besonders schlecht oder billig) bis 10 (sehr gut, sehr teuer).

Gashok

Einwohner: 900
Garnisonen: 20 Stadtbüttel
Tempel: Praios, Boron, Phex

In den nördlichen Vorbergen des Finsterkamms findet man das Städtchen Gashok. Hier kreuzt sich die Straße von Lowangen nach Donnerbach mit der von Trallop nach Tiefhusen und Riva. So ist Gashok ein wichtiger Knotenpunkt, und die Zolleinnahmen haben der Stadt einen beachtlichen Reichtum beschert.
Seit 677 gehört Gashok dem Svelltschen Städtebund an und wurde aufgrund der günstigen Lage an den fünf Straßen ein wichtiges Mitglied. Dadurch konnte es sich Gashok sogar herausnehmen, für Händler aus dem Bunde höhere Zölle zu verlangen als Tjolmar oder Tiefhusen. Einige Kaufleute benutzen daher im Sommer auf ihrer Fahrt von Lowangen nach Tiefhusen den kürzeren, aber beschwerlicheren Weg über die Svelltstraße. Im Winter ist diese allerdings nicht befahrbar, so daß man über Gashok ausweichen muß.
Die Gashoker sind, genauso wie die Bewohner Neu-Lowangens, fanatische Dualisten, die Praios als Bewahrer allen Heils und Boron als Bringer allen Übels verehren. Auch dem Totengott muß man genügend Huldigung entgegenbringen, weil er sonst noch mehr Unheil über die Menschen hereinbrechen läßt. Boron und Praios aber könne man am besten ehren - so meint man in der Stadt - wenn man allen Frohsinn und Gelächter meidet. So sind die Gashoker äußerst sittsam. Sie haben den Alkohol aus der Stadt verbannt, und schon das Entblößen einer Wade oder der Schultern gilt als große Sünde. Amüsierhäuser und Tavernen sucht man hier vergebens, und der Reisende sollte sich hüten, nach solchen Etablissements zu fragen, wenn er nicht mit Unrat beworfen und aus der Stadt gejagt werden will. Es ist also nicht verwunderlich, daß ein weltoffener Lowanger Kaufmann Gashok umgeht, wann immer es möglich ist.
Auch sind die Gashoker sehr dem Geld hinterher, denn wer arbeitsam ist und sich im diesseitigen Leben Wohlstand schafft, kann diesen auch in Borons Hallen genießen. So gehören Fleiß und Sparsamkeit zu den Idealen des Gashoker Bürgers, und damit steht auch schon fest, wer hier als Gast gerne gesehen ist: Der emsige, sittsame Kaufmann, der an nichts anderes als seine Geschäfte denkt.

Riva

Einwohner: 2300
Garnisonen: 50 Stadtgardisten
Tempel: Firun, Efferd, Phex, Tsa, Travia, Rahja

Hoch im Norden Aventuriens, an der Mündung des Kvill, liegt die Stadt Riva. Gegründet wurde sie nach offiziellen Urkunden im Jahre 432 n. B. F., doch soll es hier schon Jahrhunderte vorher eine thorwalsche Siedlung (Hjalmefjord) gegeben haben.
Die ersten Rivaner waren Bauern und Handwerker aus dem unteren Yaquirtal, aus Albernien und der Gegend von Salza. Sie alle machten sich auf, um in den menschenleeren Weiten des Nordens ihr Glück zu finden. Land war hier mehr als genug vorhanden, jeder konnte sich nehmen, so viel er bestellen konnte. Nun könnte man annehmen, daß es dabei zum Streit mit den Nivesen gekommen sei, doch dem ist nicht so. Die Nomaden des Nordens hatten allenfalls ein Lächeln für diese Südländer übrig, die meinten, Land abstecken und besitzen zu müssen. So machten die Nivesen einfach einen Bogen um das neue Dorf, denn das Land nördlich der Salamandersteine bot ja genug Platz für alle. Das Verhältnis von Siedlern und Nivesen war also von Anfang an ein Gutes, und schon bald handelte man emsig miteinander. Die Nomaden tauschten von den Südländern Eisenwaffen gegen Pelze und Schnitzwerk ein. Diese Waren wurden wiederum an Kapitäne verkauft, die von Paavi kommend in der Kvillmündung ankerten, um frisches Wasser an Bord zu nehmen. Der Handel mit den Elfen und Nivesen blühte, der Ort selber brachte prächtige Handwerker hervor. 870 n. B. F. schloß man sich dem Svelltschen Städtebund an, der dadurch endlich einen Seehafen hatte, was Riva zusätzliche Einkünfte verschaffte. Bei den guten Beziehungen zu den Nivesen blieb es natürlich nicht aus, daß sich beide Völker vermischten. So sieht man hier in Riva auffällig viele Rotschöpfe und Leute, die von Statur und Gesichtsschnitt eher südlicheren Gefilden zuzuordnen wären, aber schräge, mandelförmige Augen haben.

1. Feste Riva

Die trutzige Burg an der Hafeneinfahrt ist das Erste, was der Schiffsreisende von Riva zu sehen bekommt. Hier sind die Stadtgarnison und der Kerker untergebracht. Fünfzig Gardisten tun in Riva Dienst, wovon etwa die Hälfte auch in der Feste wohnt.
Ein stehendes Heer unterhält man hier nicht. Riva ist eine friedliche Stadt und Angriffe sind kaum zu befürchten. Dennoch widmen sich viele Bürger für einige Tage im Mond freiwillig dem Wehrdienst: Sie unterstützen die Gardisten bei der Wache auf den Mauern oder führen Waffenübungen durch.

2. Hafen

Der Hafen nimmt einen Großteil der Stadt ein. Wer glaubt, hier nur altersschwache Potten aus Olport oder Paavi zu sehen, irrt sich. "Sonne von Brabak", "Hylailos" oder "Stern von Neetha" kann man auf den Rümpfen der Schiffe lesen, und in der Vielfalt der bunten Wimpel aus aller Herren Länder kann sich Riva durchaus mit anderen Hafenstädten wie Festum oder Havena messen. An den Kais reiht sich ein Speicher an den nächsten, und jedes aventurische Handelshaus, das etwas auf sich hält, hat hier ein Kontor errichtet.

3. Neues Rathaus

Im Süden der Stadt, am Ufer des Quill, steht das neue, erst vor 10 Jahren fertiggestellte Rathaus. Der Backsteinbau - eines der wenigen steinernen Gebäude in der Stadt - wurde von einem zwergischen Baumeister errichtet, wie ein Architekturfachmann leicht an den wuchtigen Mauern und den relativ spärlich gesetzten und schmalen Fenstern erkennen kann.
In dem Gebäude, in dem etwa 60 Beamte und Schreiber untergebracht sind, tagt auch der Magistrat. Er besteht aus den Tempelvorstehern, den Zunftmeistern und der Bürgerversammlung. Den Vorsitz hat der Bürgermeister.

4. Rupert-Gnorre-Brunnen

Seltsam, daß man hier einem Mann ein Denkmal errichtet, dessen Namen nur hundert Meilen weiter niemand kennt, nicht wahr? Nun ja, die Ehre, die dem Herrn Gnorre zuteil wird, ist durchaus zweifelhafter Natur.
Der Brunnen steht direkt beim Rathaus am Kvillufer. Rupert Gnorre ist ein Rivaer Bierbrauer, der von der Zunft dazu eingeteilt worden war, im Ratskeller auszuschenken. Doch Gnorres Bier erwies sich als mäßig, fad und wässrig.
Bürgermeister Peradan Harsberger, der ein gutes Bier nach einer anstrengenden Sitzung zu schätzen weiß, war über den neuen Ratslieferanten überaus verärgert. Er bestellte ihn ein und wies ihn an, gefälligst der Stadt einen Brunnen zu stiften, da er "mit dem Wasser so außerordentlich gut umgehen" könne. Der Brunnen sollte die Gestalt eines großen Bierfasses haben. Und falls Gnorre nicht von Stund an dem Rat ein besseres Bier liefern würde, so wollte man ihn einmal pro Woche in dem neuen Brunnen öffentlich in seinem eigenen Bier baden...
Übrigens wird seit einiger Zeit bei den Rivaer Ratssitzungen ein ganz vorzügliches Bier ausgeschenkt.

5. Gericht

Der verwinkelte Bau am Marktplatz beherbergte einst den Magistrat, war jedoch für diese Aufgabe zu klein geworden. Mit dem Bau des neuen Rathauses zog dann hier Stadt- und Landrichter Bosper Jarnug mit seinen Sekretären und Archivaren ein. Jarnug ist zwar für seine gestrenge Rechtsprechung bekannt, doch hat er eine besondere Schwäche für das andere und auch das eigene Geschlecht. Wer es also versteht, die Reize seines Körpers wirkungsvoll zur Geltung zu bringen, kann mit einem milderen Urteil rechnen.

6. Firuntempel

Südlich des Kvill steht der Tempel des Jagdgottes. Von außen macht er gar nicht den Eindruck eines solchen, sondern wirkt eher wie ein etwas zu groß geratenes Blockhaus. Die Wände bestehen aus groben Stämmen und das Dach aus hölzernen Schindeln. Besonders stolz ist die Geweihtenschaft darauf, daß beim Bau kein einziger Eisennagel verwandt wurde, sondern alles durch Holzzapfen zusammengehalten wird. Auch das Innere läßt den Besucher an eine Jagdhütte denken: Bögen, kunstvoll verzierte Köcher und Trophäen von Wildebern und kapitalen Zwölfendern zieren die Wände. Lediglich die Statue am Kopfende, die ein Wesen, teils Mensch, teils Eisbär darstellt, erinnert daran, daß man sich hier nicht auf einen Schnaps nach geglückter Hatz, sondern zum Gebete trifft.
In Ermangelung eines Borontempels wird dessen Aufgabe auch

von den Firungeweihten wahrgenommen. In einer alten Stadtverordnung heißt es dazu:
"Und wenn denn eyner sterbet, so traget man die Leych zu den Geweyheten des Firun, weyl sie zum trauerigen Anlasz s' rechte Gesicht zeygen"

7. Markthallen
Hier findet die berühmte Rivaer Warenschau im Tsamond statt. Zu diesem Ereignis kommen Händler von weit her, sogar aus dem Bornland scheut man die winterliche Reise nicht. Zur übrigen Zeit des Jahres kann sich hier jeder einen Stellplatz für seinen Stand mieten, was allerdings um einiges teurer ist als auf dem Marktplatz.

8. Nivilaukaju
Hinter diesem seltsamen Namen verbirgt sich eine alte Legende, die sich einst an dieser nivesischen Kultstätte abgespielt haben soll. Hier steht ein acht Spann hoher Stein, der an die Gestalt einer jungen Frau erinnert. Der Sage nach schickte Gorfang, der Himmelswolf, aus einer Laune heraus seine Tochter Liska hinab zu den Menschen. Sie sollte schauen, ob die Menschen aus der Strafe, die ihnen die Himmelswölfe zu Anbeginn der Zeit geschickt hatten, gelernt hätten.Bei ihrer Wanderung fand Liska Gefallen an einem jungen Jäger und wollte sich mit ihm in Liebe vereinen. Doch Nivilaukaju, des Jägers Braut schlich dem Jüngling nach und erstach ihn mitten im Liebesakt von hinten mit einem Dolch. Liska war außer sich vor Trauer und Zorn. Ihr Grollen klang tiefer als der Donner, und der Blick aus ihren gelben Augen, der Nivilaukaju dann traf, ließ das Mädchen zu Stein werden. So steht sie heute noch hier.
Heute noch bringen die Nivesen an jedem Neumond ein Karen an diesen Ort, um Liska zu besänftigen.

9. Instrumentenbauer Vardari
Ein kleines, unscheinbares Haus im Norden der Stadt beherbergt die Werkstatt des Storanio Vardari. Vor zweihundert Jahren kamen seine Vorfahren aus Belhanka nach Riva und setzten hier die Familientradition des Instrumentenbaus fort. Es scheint fast, als läge dieses Handwerk den Vardaris im Blut, denn schon seit Generationen bauen sie Saiteninstrumente mit bemerkenswert schönem Klang. So ist eine neue Laute aus Storanios Händen mit ihren kunstvollen Intarsien ein richtiger Schatz, und so mancher Spielmann würde sich glücklich schätzen, ein solches Instrument zu besitzen oder wenigsten spielen zu dürfen. Je älter eine Vardari ist, desto voller wird ihr Klang. Ihr Wert steigt, und eine zweihundert Jahre alte Laute aus der Werkstatt von Storanios Urahn Borsepe ist schier unbezahlbar.
Auch ein neues Instrument ist sehr teuer, doch hat es noch kein Familienmitglied in der langen Tradition des Instrumentenbaus zu wirklichem Reichtum gebracht, denn in jedem Stück steckt sehr viel Arbeit.

10 Schenke "Zum fröhlichen Spitzohr"
Das Haus wird von dem Elfen Eraion Schattenlauf geführt, das heißt, eigentlich ist er gar kein rechter Elf mehr. Bei einem Sturz vom Baum verlor er sein Gedächtnis. Rivaer Bürger fanden ihn hilflos im nahegelegenen Wald umherirren und nahmen sich seiner an. So lernte er die menschlichen Sitten kennen und sich in der Stadt zurechtfinden. Da er ein fröhlicher Bursche ist und das Leben in den Schänken immer am unterhaltsamsten fand, entschloß er sich, den Beruf des Wirts zu ergreifen.
Die Wirtschaft ist gut besucht, den bei Eraion geht es immer lustig zu. Der Elf hat sehr viel Humor und lacht selbst über Witze, die sein Volk betreffen, genauso gerne wie ein Mensch. Daher hat er die Kneipe auch nach dem Spitznamen benannt, bei dem man ihn oft gerufen hat.
Wer schon einmal einige Zeit mit "normalen" Elfen verbracht hat, erkennt bald, daß Eraions Geist bei dem Sturz sehr gelitten hat. So kann er die Elfen nicht verstehen, die ihm andauernd klarmachen wollen, daß er eigentlich einem anderen Volk angehört als dem menschlichen. An die elfischen Sitten und Traditionen erinnert er sich nicht mehr, und auch die Magie, die er einst beherrschte, ist ihm fremd geworden. Lediglich wenn Eraion betrunken ist, was gar nicht so selten vorkommt, überkommt ihn plötzlich eine übermütige Freude an der Zauberei: Er unterhält seine Gäste dann mit einem Flim-Flam, Solidirid Farbenspiel oder läßt mittels Visibili seine Kleider in gespenstischer Weise durch den Raum schweben. Glücklicherweise ist ihm bisher kein Fulminictus herausgerutscht...

Nr.	*Etablissement/Name*	*B*	*A*	*Q*	*P*	*Eigentümer*
1	Burg Riva	25	25	-	-	
2	Hafen	-	-	-	-	
3	Neues Rathaus	-	25	-	-	
4	Rupert-Knorre-Brunnen	-	-	-	-	
5	Gericht	-	15	-	-	
6	Firuntempel	4	-	-	-	
7	Markthallen	-	-	-	-	
8	Nivilaukaju	-	-	-	-	
9	Instrumentenbauer	5	-	15	10	Storanio Vardari
10	Schenke "Zum fröhlichen Spitzohr"	1	1	6	5	Eraion Schattenlauf
11	Schenke "Hafenmaid"	3	2	1	5	Wulf Larensson
12	Schenke "Fuchsfell"	4	1	3	5	Farfex Plotz
13	Herberge "Am Ufergraben"	3	1	5	6	Pryshia Lutan
14	Herberge "Trutzburg"	2	-	4	3	Cyber Vorlopdan
15	Hotel "Blauer Kvill"	4	8	7	6	Lana Torbens
16	Hotel "Rivastube"	5	11	9	10	Ardor Zitenau
17	Rattenfänger	1	-	4	5	Xebbert Dürbann
18	Wahrsagerin	1	-	?	?	Quenya Sternenstaub
19	Hufschmiedin	3	2	6	7	Jisila Bardenberg
20	Helmschmied	3	1	5	5	Burian Rodebrecht
21	Krämerladen	6	-	2	4	Isida Ingstrok
21	Krämerladen	3	-	5	6	Gorm Doldrecht
22	Efferdtempel	7	-	-	-	
23	Phextempel	2	-	-	-	
24	Tsatempel	3	-	-	-	
25	Traviatempel	5	-	-	-	
26	Rahjatempel	6	-	-	-	
27	Bogenbauerin	3	1	7	8	Caya Sennscheid
28	Seilerei	3	2	4	5	Jette Hafgebel
29	Schneider	3	2	4	6	Yeto Orbegast
30	Kartenzeichnerin	2	-	6	7	Elya Ords

ENQUI

Einwohner: 3270
Garnisonen: 70 Krieger der Ingibjara, ca. 250 schlecht bewaffnete Kämpfer der Svelltschen Bürgerwehr
Tempel: Peraine, Firun, Efferd, Swafnir, Rondra

»Was auch immer die Gelehrten und Geographen noch vor wenigen Jahren über Enqui geschrieben haben - über 'hartgesottene Gesellen', 'nördliche Einöde' und 'ärmliches Dasein weitab der Zivilisation' - all dies stimmt seit dem 29. Efferd 17 nicht mehr, viel weniger noch seit dem Ansturm der Orks auf den Svelltschen Bund:

Seit jenem schicksalsschweren Jahr ist nichts mehr, wie es einstmals war.

Am 29. Efferd liefen, nach mehrmaliger Warnung, drei Drachenschiffe der Thorwaler mit gehißten Kriegswimpeln in den Hafen ein, hundertfünfzig Männer und Frauen stürmten in die Stadt, erschlugen wohl alle Walfänger und verbrannten die Läden der Beinschnitzer. Zuletzt stürmten sie den Palast des Stadtfürsten auf dem Irrlichterhügel, knüpften den Fürsten auf und plünderten die Schatzkammern. Aber anstatt abzuziehen, ernannten sie den siebzehnjährigen Ingald Ingibjarsson zum Hetmann von Enqui, beließen ihm eine Garde von dreißig Kriegern und stellten die Stadt unter ihr Recht.

Welch ein Glück, ist man versucht zu sagen, denn wenige Monate später überfielen die Orks den Svelltschen Städtebund und nahmen Tjolmar und Tiefhusen im Handstreich, wagten sich jedoch nicht in die Brinasker Marschen, sei es wegen der ständigen Präsenz Thorwaler Drachenschiffe, sei es wegen der nahezu unpassierbaren Sumpflandschaft.

Aber statt der Orks kamen Flüchtlinge. Zu hunderten erreichten sie - oft am Ende ihrer Kräfte und völlig mittellos - auf Booten und Flößen Enqui und ließen sich in der Stadt nieder.

Und so stellt sich die Situation heute dar: Neben den alten Pfahlbauten der Pelzhändler, Transieder und Seefahrer am Westarm des Svellt ist eine Unzahl neuer, ärmlicher Hütten entstanden, zum Teil auf aufgeschütteten Erdhügeln, zum Teil ebenfalls auf Pfählen oder den Rümpfen alter Schiffe. Hier wohnen die ehemaligen Bauern aus dem Svelltschen Bund, ohne Unterschied ihres einstmaligen Standes. Viele der neuen Bürger wohnen auch in schlecht gezimmerten Hausbooten und auf Hüttenflößen, über denen stets dicke Rauchschwaden stehen, wenn sich die ärmsten Enquiner an Feuern aus nassem Holz zu wärmen versuchen.

Am westlichsten der Svelltarme befinden sich die Kais des eigentlichen Seehafens. Hier stehen auch einige Steinhäuser, die in erster Linie Kontore und Lager beherbergen. Auch das einzige ernstzunehmende Hotel der Stadt, das "Svellttor", ist hier zu finden. Bewohnt wird das Viertel von ehrlichen Handwerkern, die ihr Brot mit efferdgefälligem Tun verdienen.

Mehr als zwei Dutzend Schritt ragt der Irrlichterhügel über die Stadt, wo sich nach der Vertreibung der Fürsten allerlei zwielichtiges Gesindel in den alten Palastmauern niedergelassen hat. Ein Spielhaus und zwei Bordelle findet man hier und allerlei Hehler, die den armen Svelltschen Bauern für ein Brot oder eine Handvoll Nägel den letzten Kreuzer aus dem Beutel ziehen.

Die Thorwaler dagegen, die eigentlichen Herren der Stadt, scheuen diesen verwunschenen Ort, wohnen abseits in einem neu erbauten Ottaskin und lassen sich nur selten in der Stadt sehen. Ständig präsent sind nur ihre schwerbewaffneten Kriegsflöße, die Stunde um Stunde auf dem Svellt patrouillieren.

Nun, es hat sich offensichtlich nicht alles geändert: Enqui ist immer noch die Heimstatt für allerlei übles Gelichter, das andernorts steckbrieflich gesucht wird. Solcherart Volk findet man vor allem im alten Enqui, den verfallenen, untereinander durch schwankende, bemooste Stege und verrottete Hängebrücken verbundenen Pfahlbauten am westlichen Arm des Svellt. Und auch jetzt herrscht meistens Langeweile in der Stadt, denn die Orks sind weit, die Thorwaler führen ein lasches Regiment und fremdes Söldner- und Seefahrervolk bringt viel gutes Gold in die Stadt, von dem es sich - zumindestens am Irrlichterhügel - gut leben läßt.

Wahrlich, so trägt es sich zu in Enqui. Ich selbst habe es gesehen.«

Phexcaer

Wenn man von Thorwal den Bodir strom-aufwärts fährt - was wegen Hoch-, Niedrigwasser oder Eisgang normalerweise nur im Ingerimm, Rahja, Efferd und Travia möglich ist -, gelangt man nach etwa 200 Meilen zu einer seltsamen, geheimnisvollen Ansiedlung. Von einer hohen, wehrhaften Mauer umgeben, erhebt sie sich zu beiden Seiten des Bodir. Merkwürdig verloren ragen ihre Türme über die düsteren Bodir-Sümpfe und die öde Kaltsteppe des südwestlichen Orklandes. Ein scharfer Nordwestwind pfeift fast den ganzen Winter hindurch über Turmspitzen und Zinnen. Dann ist der Himmel meist grau wie Blei, mannshohe Schneewehen wachsen an den Hausecken empor.

Nur während des kurzen, heißen Sommers säuselt eine milde Südwestbrise den Bodir hinauf, die Nächte sind hell und warm.

Zwar ist die Stadtmauer von einem Gürtel kargen, von Dornhecken und Steinwällen durchzogenen Acker- und Weidelandes umgeben, aber einzelne Gehöfte oder gar weitere Bauerndörfer sind in der Umgebung der verlorenen Stadt nirgends zu entdecken. Das kann auch niemanden verwundern, denn wer sich ein wenig in Nordaventurien auskennt, weiß, daß fast der gesamte Lauf des Bodir durch das Gebiet der Zholochai führt, eines Orkstammes, den man getrost zu den wildesten und mächtigsten dieses Volkes zählen darf.

Was aber kann Menschen bewogen haben, mitten im Zholochai-Gebiet eine Stadt zu bauen, und wieso leben sie heute noch dort, warum wurden sie nicht längst von Häuptling "Wolfgesicht" Tharlork niedergemacht und fortgejagt?

Das alles ist nicht leicht zu erklären, denn nichts, das mit jener Siedlung am Bodir zu tun hat, ist einfach oder gar alltäglich zu nennen. Zwar leben auch einige ganz gewöhnliche Menschen in ihren Mauern, aber die spielen für unsere Betrachtung kaum eine Rolle; viel bedeutsamer sind die anderen Einwohner der Stadt und jene Reisenden, die wie Zugvögel dort einfallen, kurz verweilen, um sich nach wenigen Monden wieder davonzumachen... Sie prägen das Bild in den Straßen und den zahllosen Tavernen, denn diese Stadt, die sie vor vielen Jahren dem Gott der Diebe geweiht haben, ist noch immer ihre Stadt:

Phexcaer!

Aus alten Tagen

In Aventuriens Mittelalter, als die sogenannten 'Klugen Kaiser' die Grenzen des Garether Imperiums bis in unvorstellbare Weiten vorgetrieben hatten, und die Thorwaler, nachdem sie auf See und an Land einige Schlachten verloren geben mußten, nach friedlichem Ausgleich mit dem Kaiserreich strebten, gelang es einem kaiserlich/thorwalisch/andergastischen Heer, tief ins Orkland vorzustoßen. Längs des Bodir 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.) Eine jener Festungen lag an einer Stelle, an der die vom Kaiser Raul III. geplante Reichsstraße von Andergast nach Olport den Bodir überqueren sollte. Also errichtete man zunächst eine Brücke, ein prächtiges, steinernes Bauwerk mit einer Wehrmauer und soliden Pfeilern, die dem alljährlichen Eisgang trotzen konnten. Auch die Palisadenzäune an beiden Ufern wurden schnell durch eine hohe, steinerne Stadtmauer ersetzt. Die Arbeiten an der Mauer waren im Jahre 725 v.H. abgeschlossen, und man gab der Stadt den Namen 'Myrburg', um Talia Myr, die erste Festungskommandantin zu ehren.Die Brücke erwies sich als ein Segen für die kleine Stadt. Zwar dürfte es auch damals nicht allzu viel Handelsverkehr im Bornland gegeben haben, doch zu gewissen Zeiten, wenn die Bodir-Furten unpassierbar waren, bot die "Kaiser-Raul-Brücke", wie sie damals hieß, auf viele Meilen die einzige Möglichkeit, den launischen Fluß zu überqueren. Myrburg blühte auf. Händler, Schmiede und Stellmacher siedelten sich an; fast täglich wurde eine neue Taverne eröffnet.

Hin und wieder zogen - fast schüchtern - ein paar Orks in die Nähe der Stadt, aber fast immer begnügten sie sich damit, die mächtigen Mauern zu bestaunen oder ein paar Flüche zu den Zinnen hinaufzukrächzen.

Myrburg war bald das Herz einer stetig wachsenden Siedlerkolonie geworden. Die Bauern aus dem Umland fuhren ihre Waren zu den Märkten und liebten es, nach getaner Arbeit durch die Straßen zu schlendern, um den Prahlereien der weit gereisten Fuhrleute zu lauschen oder einer dieser hübschen Frauen mit schlechtem Ruf nachzuschauen, kurz: um das Stadtleben zu genießen...

Wie wir alle wissen, ging die Zeit der Klugen Kaiser viel zu schnell zu Ende. Das Reich litt unter der Knute der Priesterkaiser und versank schließlich in der Agonie des *"Kriegs der Magier"*.

Die Orks sahen ihre Stunde gekommen: Sie marschierten nach Süden auf Gareth und Ferdok und natürlich den Bodir entlang, Richtung Thorwal. Die Ansiedlungen längs des Flusses gingen eine nach der anderen in Flammen auf. Wer hätte die verbündeten Orkstämme aufhalten sollen? Von den

Anmerkung der Redaktion:
Die Stadt Phexcaer ist nicht auf den beiliegenden Karten abgebildet, sondern auf dem Kartenblatt, das der "Thorwal-Box" beliegt. Wir haben uns dennoch entschlossen, die Stadt im Rahmen der Publikation über das Orkland vorzustellen, da die Geschichte der Stadt und ihr heutiger Zustand eng mit dem Leben und Treiben ihrer orkischen Nachbarn verbunden ist.

kaiserlichen Armeen waren nur erbärmliche Reste geblieben, kaum stark genug, um die Hauptstadt des Reiches zu schützen.
Im Jahre 369 v.H. schien Myrburgs Schicksal besiegelt: Die Stadt war von allen Seiten von Rudeln haßerfüllter Orks eingeschlossen. Wieder und wieder hatten die Schwarzpelze die Mauern berannt. Auch die Unverdrossensten unter den Verteidigern mußten sich eingestehen, daß Myrburgs Zeit fast abgelaufen war. Alle Gebete an Rondra, Efferd und selbst an die sanfte, gütige Ifirn waren ungehört geblieben.
Und nicht genug damit: Eines Tages stapfte aus den fernen Hügeln eine unglaubliche, gigantische Kreatur heran. Sechs Meter ragte die Gestalt in den Himmel auf. In einen Mantel aus Bärenfellen war sie gekleidet; viele solche Pelze waren da bunt zusammengestückelt, so wie wir es von den Karnikkelmänteln der Norbarden kennen.
Um die Füße des Riesen scharwenzelte ein Schwarm von Orks. Eifrig zupften sie an seinem Pelz, deuteten auf die Stadt und dirigierten den Giganten in die Reichweite der Mauern.
Damals wie heute maß die Stadtmauer zweieinhalb Mannslängen in der Höhe, aber der Riese konnte bequem über die Zinnen hinweg und in die Stadt hineinschauen, wo sich das Volk von Myrburg verzagt in die Hauseingänge drückte. Eben griff er mit gewaltigen Fäusten nach der Mauerkrone, um sie einzureißen, als ihm - das blanke Schwert in der Faust - eine blonde junge Frau auf dem Wehrgang entgegenstürmte. Schön war sie wohl nicht, jene Lysmina Berian (auch wenn ihr Bild im Ratssaal der Stadt uns das Gegenteil glauben machen will), eher zierlich und unscheinbar. Niemand weiß, was sie damals zu dem Riesen sagte, ob sie überhaupt mit ihm sprach, und wenn, ob er sie verstanden hätte. Mag sein, daß es allein ihr Anblick war - verzweifelt, von Furcht geschüttelt und doch zu allem entschlossen -, der das Herz des Riesen bewegte.
Jedenfalls stutzte der Koloß, seine gewaltige Pranke sank herab, sein Blick ruhte lange stumm auf der schmalen Gestalt, die bebend, aber mit geradem Rücken vor ihm stand. Irgendwann wandte er sich schwerfällig um, kehrte der Stadt den Rücken und marschierte hinüber zum Feldlager der Orks. Wenig achtete er dabei den erbarmungswürdig schreienden Kreaturen, die unter seine breiten, schweren Sohlen gerieten. Im Lager angekommen zupfte er mit spitzen Fingern die großen, ledernen Zelte in kleine Stücke, zerstampfte dann - fast gedankenverloren - die Karren und die Feuerstellen, griff auch hier und da nach einem Ork, um ihn in seinen massigen Fäusten zu zerquetschen.
Nach einem Moment des atemlosen Entsetzens stoben die Schwarzpelze nach allen Seiten davon.
Der Riese aber, die Myrburger hatten ihm bald den Namen 'Orkfresser' verliehen, kehrte in den kommenden Jahren in unregelmäßigen Abständen immer wieder zur Stadtmauer zurück. Dort trat er immer an jene Stelle, an der er damals die junge, mutige Lysmina erblickt hatte, und die Myrburger eilten sich, ihre Retterin zu rufen und zur Stadtmauer zu geleiten.
Lysmina gürtete dann ihr Schwert und begab sich hinauf auf den Wehrgang, um sich von Orkfresser mit großen Augen betrachten zu lassen.
Bei seinem ersten Besuch hatte der Riese einen sauber gehäuteten Bären mitgebracht und vor Lysmina auf eine Zinne gelegt. Als er aber sah, wie die Frau entsetzt vor dem blutigen Kadaver zurückwich, nahm er ihn wieder von der Mauer und verzichtete fortan darauf, Geschenke mitzubringen.
So hielten der Riese und Lysmina bei den späteren Besuchen nur eine stundenlange, stumme Zwiesprache ab, die immer damit endete, daß sich der Riese irgendwann abrupt umwandte und mit langen Schritten den Hügeln zustrebte.
Während dieser Zeit wagte sich kein Ork in die Nähe der Stadt, die unter der Obhut eines so mächtigen Beschützers stand.
Aber während die Wesen vom Volk der Riesigen ewig zu leben scheinen, steht den Menschen nur eine knappe Lebensspanne zur Verfügung: Irgendwann mußte Lysmina zum ersten Mal die Stufen zum Wehrgang hinaufgetragen werden, und während sie Orkfressers Blick auf sich ruhen ließ, saß sie auf einem Sessel, das alte Schwert quer über die dürren Schenkel gelegt.
Und eines Tages fand Orkfresser auf der Mauer statt Lysmina ein paar zitternde Myrburger vor, die ihm stumm ein Schwert entgegenhielten und das weiße Kleid, das Lysmina in all den Jahren bei den Begegnungen mit dem Riesen getragen hatte.
Man sagt, Orkfresser haben einen seltsamen Laut ausgestoßen, ein Gurgeln und Brummen, so dumpf, daß die Myrburger beinahe vor Schreck von der Mauer gesprungen wären... Orkfresser kam nie mehr nach Myrburg.
Auch heißt es, daß er seitdem die Menschen nicht mehr liebt. 'Wenn sie sterben wie die Hirsche, die Orks und die Bären und mich allein lassen' - so sagt er sich wohl - 'dann kann ich sie auch ebenso gut wie jene über dem Feuer braten und verspeisen.'
Viele Jahrzehnte vergingen, bis die Orks erkannten, daß der Riese seinen Schutz von der Stadt genommen hatte. Die Geschichte vom "Zorn des Riesen" war derweil von einer Orkgeneration zur nächsten weitergegeben worden, die Tairachpriester hatten das Wissen unauslöschlich in ihrem Gedächtnis bewahrt, und so hatten die Myrburger sich auch nach Lysminas Tod noch lange einer gewissen Sicherheit erfreuen können.
Auch später noch begnügten sich die Orks damit, hin und wieder vor der Stadt zu erscheinen, um ein paar Stück Rindvieh als Tribut zu fordern. Für einen solchen Preis ließen sie auch die Händler passieren, die gelegentlich von Thorwal oder Andergast nach Myrburg zogen.
Erst gegen Ende des dritten Jahrhunderts vor Hal mußte sich Myrburg wieder eines echten Ork-Ansturms erwehren. Zwar wurden die Angreifer zurückgeschlagen, aber sie waren nicht entmutigt. In jedem Herbst unternahmen sie von nun an einen neuen Versuch, und der Ausgang geriet knapper von Mal zu Mal...

Im Jahre 198 v.H. trugen sich in Gareth einige denkwürdige Ereignisse zu, die später die Geschicke des fernen Myrburg entscheidend beeinflussen sollten: In jener Zeit tobte in der

Unterwelt der Kaiserstadt ein erbitterter Kampf um die Vorherrschaft, um die Macht über das bunte, gesetzlose Volk der Dirnen, Halsabschneider, Straßenräuber, Bettler, Betrüger und Zuhälter. Lange sah es so aus, als ob Jirtan Orbas, genannt der "Graue Vogt", den Sieg davontragen würde.

Jirtan muß ein seltsamer Mensch gewesen sein, ein Erzschurke ohne Gewissen, der dennoch einem fast träumerischen Ideal nachhing: Er wollte die vielen Gesetzlosen der Kaiserstadt (und womöglich des ganzen Reiches) zu einem geheimen Bund zusammenschmieden, einer verschworenen Gemeinschaft, geeint von dem Ziel, Rache zu nehmen am Bürgertum für all das echte (und vermeintliche) Unrecht, das es den Außenseitern zugefügt hatte.

Jirtans Ideen übten durchaus eine gewisse Anziehungskraft auf viele Garether Schattengestalten aus, aber er hatte sich gleichzeitig mit den anderen Bandenchefs und den Mächtigen des bürgerlichen Gareth angelegt. Bald hatte sich eine bedenkliche Zweck-Allianz aus Stadtgardisten und Jirtan feindlich gesonnenen Schurken gebildet. Dem Grauen Vogt wehte mit einem Mal ein scharfer Wind ins Gesicht.

Binnen weniger Wochen waren viele seiner Anhänger im Kerker verschwunden oder auf dem Blutgerüst geendet. Nie zuvor hatte man die Garether Garde so gut informiert erlebt und so effektiv ihrer Aufgabe nachgehen sehen.

Nachdem Jirtans Steckbrief an jeder zweiten Hausmauer klebte, der Preis auf seinen Kopf auf 1000 Dukaten heraufgesetzt worden war und er zweimal nur mit knapper Not und viel Glück seinen Häschern entrinnen konnte, mußte er einsehen, daß er in Gareth gescheitert war. Mit etwa 40 Getreuen kehrte er der Stadt den Rücken. Bald aber stellte er fest, daß er die Geldgier der Garether unterschätzt hatte: Kaufmannssprößlinge und junge Adlige bildeten kleine Privatarmeen; die Garde stellte ihre fähigsten Reiter ab. Das neue Spiel hieß *"1000 Dukaten"* beziehungsweise *"Jirtans Kopf"*.

Die Flucht des Grauen Vogtes geriet zu einer Legende eigener Art, über die wir uns hier nicht auslassen wollen. Als sich Jirtan darüber klargeworden war, daß es wohl im ganzen Neuen Reich keinen sicheren Platz mehr für ihn gab, war die Schar seiner Getreuen auf knapp 20 geschrumpft.

Mit diesen Männern und Frauen zog er schließlich im Spätsommer 196 v.H. quer durch den Steineichenwald, den Bodir hinauf und gelangte endlich in eine kleine, dermaßen weltabgeschiedene Stadt, daß in sie die Kunde von den 1000 Dukaten noch nicht gedrungen war.

Die Myrburger betrachteten die Neuankömmlinge mit gemischten Gefühlen: Zwar hatten sie es noch nie erlebt, daß sich eine solche Schar von weitgereisten Menschen gerade in ihrer Stadt niederlassen wollte, in einer Stadt, deren Einwohnerzahl von Jahr zu Jahr kleiner wurde. Aber diese 20 Reisenden, an denen alles zerlumpt und verlottert wirkte - bis auf die blinkenden, langen Eisen, die an ihren Seiten hingen -, gehörten nicht eben zu der Sorte Mitbürger, die überall auf offene Türen und Herzen stoßen.

Jirtans Schar ließ sich durch die scheelen Blicke der Myrburger nicht aus der Fassung bringen. Endlich schienen die Flüchtlinge einen Ort der Ruhe, eine Zuflucht, gefunden zu haben. Leerstehende Häuser gab es viele in Myrburgs Mauern, so daß sie alle schnell ein Dach über dem Kopf gefunden hatten.

In der Stadt, in der die Türen seit alters her keine Schlösser hatten (wozu auch? gegen die Mitbürger brauchte man sich nicht zu schützen, und wenn die Orks einmal in der Stadt wären, würden sie sich von einem Türschloß nicht aufhalten lassen), verschwanden plötzlich Dinge: Kleider, Hühner, Silberlinge...

Am Tag, als der Stadtrat zusammentrat, um einen Plan gegen die unerwünschten Neubürger zu schmieden, meldeten die Fanfaren von den Mauern einen neuen Orküberfall.

Viel mehr Schwarzpelze hatten sich zusammengerottet als beim letzten Mal; und den Feldzeichen nach schienen sie zum Stamm der *Zholochai* zu gehören. Von diesen hatte man in Myrburg gehört, von ihrer Wildheit und der Grausamkeit, mit der sie unter Ihresgleichen gewütet hatten.

Die Bürger drückten den Alten, Gebrechlichen und den Kindern die vorbereiteten Giftbecher in die Hand, dann zogen sie auf die Mauern zu ihrem letzten Kampf...

Auch Jirtan und seine Schar hatten den Aufmarsch der Orks beobachtet. Mit eisiger Gelassenheit schärften und fetteten die Gesetzlosen ihre Klingen. Sie hatten einen weiten Weg hinter sich gebracht, um diesen Unterschlupf zu finden. Sie hatten es über alle Maßen satt, vor irgendwem oder irgend etwas davonzulaufen. Zwei lange Jahre waren sie kreuz und quer durch das Reich und die Provinzen gezogen. Sie hatten von Wurzeln gelebt und die Rinde von den jungen Zweigen genagt. Sie hatten in Höhlen, Ställen und bei Regen auf dem herbstlichen Waldboden geschlafen. Sie hatten manchen Strauß ausgefochten und die eine oder andere Söldnerschar das Fürchten gelehrt. Immer wenn sie zum Kampf gezwungen waren, hatten sie gegen eine Übermacht gestanden, und in diesen Kämpfen hatten sie viele Gefährten sterben sehen. Die Frauen hatten versteckt zwischen den Wedeln des Wurmfarns Kinder geboren, einen Holzstecken zwischen die Zähne geklemmt, um sich nicht durch ihr Stöhnen an die Häscher zu verraten, die einen Steinwurf weit durch das Unterholz streiften. Nein, sie würden nie wieder flüchten - der "Graue Vogt und sein Rudel".

Es war eine grimmig entschlossene Schar, die Jirtan durch das Thorwaler Tor und hinaus vor die Stadtmauer führte. Das sollten die Orks zu spüren bekommen, die von allen Seiten herbeigehechelt kamen, um die winzige Streitmacht - "vier Hände nur!" - im Vorbeilaufen niederzumetzeln.

Die Zholochai hatten vom Mut der Myrburger gehört und sie auf ihre Weise geehrt, indem sie eine gewaltige Übermacht gegen die Stadt aufboten; aber sie hatten nicht mit Jirtans Vogelfreien gerechnet.

Nun sollten sie erfahren, was scharfer Stahl in kundiger, kaltblütiger Hand anzurichten vermag. Von blankem Entsetzen gepackt, warfen sich die ersten Schwarzpelze herum und stoben in wilder Flucht davon. Auch weiter entfernte Orktrupps wurden von der Panik angesteckt und setzten sich in Bewegung, ohne eigentlich zu wissen, wovor sie flohen.

Jirtans Vogelfreie stürmten mit lautem Triumphgebrüll ("Für den Vogt! Für Phex!") hinterdrein. Auch die braven Myrbur-

ger, die alles von der Mauer mitangesehen hatten, stürzten nun aus dem Tor und formierten sich zu einem wuchtigen Keil; dabei schlugen sie mit den Schwertern auf die Schilde und brüllten ihr "Für Myrburg! Für den freien Bodir!"
Bald hastete das ganze, hoffnungslos in Verwirrung geratene Orkheer bodiraufwärts, Zelte, Karren und Zugtiere zurücklassend.
Die Myrburger fielen auf die Knie und stimmten Dankgebete an, Jirtan und seine Meute aber hetzten weiter. Ihr Ziel war ein schwerer Wagen, der den fliehenden Orks nur mit Mühe zu folgen vermochte. Bald hatten sie ihn eingeholt und schwangen sich über die Bordwand.
Vielleicht hatten die Garether Diebe gehofft, auf dem Wagen eine Art 'Regimentskasse' vorzufinden, sie stießen jedoch auf einen besonders groß gewachsenen Ork in prächtiger, goldbeschlagener Lederrüstung, der sie finster anstarrte. Ohne viel Federlesens setzte ihm die 'Schöne Halda' das Rapier an die Kehle und erklärte ihn zum Kriegsgefangenen.
Bald stellte sich heraus, daß man den großen Häuptling Bradratork persönlich gestellt hatte. Jirtan nahm sofort 'Verhandlungen' mit ihm auf: Bradratork sollte der Stadt einen Tribut von 100 Dukaten zahlen und schwören, daß niemals mehr ein Ork vom Stamme der Zholochtai seine Hand gegen die Siedlung erheben würde. Dafür würde Jirtan dem Häuptling nicht nur das Leben schenken, sondern sogar gnädig darauf verzichten, ihm die Ohren abzuschneiden.
Bradratork, dem nicht viel Auswahl blieb, stimmte zu. Der Pakt sollte besiegelt werden, indem er als Häuptling der Orks und der *Häuptling* der Menschen abwechselnd drei Blutstropfen auf einen Eichenstecken fallenließen.
Der Bürgermeister von Myrburg war nicht zugegen, und keiner der anwesenden Myrburger kam auf den Gedanken, Jirtan den Titel 'Häuptling der Menschen' streitig zu machen. Als Orks und Menschen sich getrennt hatten und Jirtan in die Stadt zurückkehrte, war aus dem Grauen Vogt plötzlich der 'Herr von Myrburg' geworden.
Für die Stadt begann eine neue Zeit. Jirtan gönnte sich nur wenige Monate der Ruhe, dann ging er unverdrossen daran, seinen alten Plan vom Geheimbund aller Gesetzlosen zu verwirklichen. 'Schattengefährten' sollte er heißen, oder einfach 'Schatten'. Bekannt geworden ist er aber auch unter dem Ork-Namen 'Sho-taka'sa.

Jirtan schickte Boten in viele aventurische Städte, zu einflußreichen und vermögenden Freunden, um sie über diesen Zufluchtsort für alle von den Gardisten und Bürgern Verfolgten ins Bild zu setzen.
Schon bald trafen die ersten Gesetzlosen ein, Männer und Frauen, denen daran gelegen war, der Heimat für geraume Weile den Rücken zu kehren, bis sich der Trubel, der aus dem einen oder anderen Grund um ihre Person entstanden war, wieder gelegt hatte. In den ersten Jahren kamen wenige, aber sie gingen zum Teil in ihre Heimatstädte zurück und verbreiteten dort gewollt oder ungewollt den Ruf jener Stadt, in der man 'Gesetzlose wie Menschen leben läßt'. Nun wuchs der Strom der Neuankömmlinge fast in jedem Monat. Hehler folgten und Wirte. Von Praios-Priestern verfolgte Dirnen (männliche und weibliche) stellten fest, daß man am Bodir-Ufer bei den Freunden von der Zunft auch kein schlechtes Geld verdienen konnte.
Natürlich wurde in Myrburg nur aufgenommen, wer zuvor dem Bund der Schattengefährten beigetreten war und dies durch das geheime Zeichen - ein in die Achselhöhle tätowierter sitzender Fuchs - zu erkennen. geben konnte. Dieses Zeichen war (und ist bis in unsere Tage) zugleich ein Freibrief für eine sichere Passage durch das Orkland.
Viel Geld floß in jenen Tagen (und fließt noch heute) nach Myrburg. Jirtan verstand es, den neuen Schattengefährten beachtliche Spenden zu entlocken. Denn nachdem sein Lebenswerk nun so überraschend gut in Gang gekommen war, blieb ihm nur noch eine Aufgabe: dem wohlwollenden Mentor all seiner Taten und Pläne seinen Dank abzustatten. Am Großen Markt von Myrburg ließ Jirtan das alte Bürgerhaus (und einige weitere Gebäude) niederreißen, um an dieser Stelle den größten Phextempel Aventuriens zu errichten. Acht Jahre bauten Myrburger und Schattengefährten gemeinsam an dem Gotteshaus - unter der Leitung eines Baumeisters, der Jirtan noch 'einen Gefallen schuldig' war. Dann war der Tag gekommen: Von einem Vogtvikar (einem Hochgeweihten) aus der Kaiserstadt wurde der Tempel geweiht und den Gläubigen übergeben.
In derselben Stunde erhielt die Stadt am Bodir einen neuen Namen. Fortan sollte sie für jedermann so heißen, wie die Schattengefährten sie schon lange nannten: Phexcaer, Haus des Phex...

Die Diebesstadt heute

Seit Jirtans Tagen ist eine Menge Wasser den Bodir hinuntergeflossen - sein Phexcaer würde der große Dieb nicht wiedererkennen. Zwar ist die Stadt noch immer ein Zufluchtsort für Gesetzlose aus allen Ländern, aber die Zeiten einer verschworenen Diebesgemeinschaft sind lange vorüber. Es gibt keine Büttel in Phexcaer, die den Flüchtlingen das Leben sauer machen, doch auch diese Stadt kennt ihre Herren und Knechte. Nur die Stärksten und die Listigsten verlassen sich auf ihre eigene Kraft; die weniger Mutigen haben sich zu einer Vielzahl von kleinen Banden zusammengeschlossen, zu Zweckbündnissen, deren Mitglieder einander Schutz und Beistand gewähren.

Da gibt es die "Krähen", die "Füchse", die "Dolche", die "Ottern" und viele mehr. Meist lungern Mitglieder mehrerer Banden an den Stadttoren herum und fordern Neuankömmlinge auf, in ihre Reihen einzutreten. Über die "Aufnahmegebühr" (1-10 Dukaten) entscheidet der Augenschein des Reisenden - Umfang und Art des Gepäcks, Qualität von Kleidung und Waffen usw. Entscheidet sich der Neue für eine Bande, so erhält er einen handgroßen Zettel mit dem Symbol der Bundes, eine Art "Mitgliedsausweis". Erklärt der Reisende, daß er keine Verbündeten benötigt, so wird er sich in den nächsten Tagen einiger Überfälle erwehren müssen: Er gilt als Freiwild in der Stadt.

Unter dem besonderen Schutz aller Banden stehen die "normalen" Phexcaerer Bürger und Bauern. Nach einem ungeschriebenen Gesetz würde es kaum ein Gesetzloser wagen, sich an diesen Leuten zu vergreifen. Schließlich sind sie es, die die Stadt am Leben erhalten. Natürlich gibt es immer ein paar Verzweifelte, die einen Bürger überfallen, um das eigene nackte Leben zu erhalten, aber insgesamt lebt ein Handwerker in Phexcaer sicherer als in mancher Stadt im Mittelreich.
Dagegen zählt das Leben eines Gesetzlosen nicht viel. Die häufigen Bandenkriege fordern einen hohen Blutzoll, und in den Hütten am Gelben Sand stirbt so mancher Elende einen erbärmlichen Hungertod. Nein - auch Phexcaer ist nicht das Güldenland.

Wichtige Gebäude in Stichworten:

(Es empfiehlt sich, die Gebäudebeschreibungen aufmerksam zu lesen, da sie eine Menge Informationen über die derzeitigen Verhältnisse in Phexcaer und seine Bewohner enthalten.)

1 Ufertor
Hier stehen während der Tagesstunden ein bis zwei bewaffnete Bürger Wache, um von jedem Neuankömmling einen Zoll von 10% auf alle Waren, Waffen, Ausrüstungsgegenstände, die er in die Stadt bringen will, zu kassieren.
Weigert sich der Fremde, so wird seine gesamte Habe beschlagnahmt, geschätzt und der Zoll mit Gewalt eingetrieben. Bei Streitigkeiten wird die Wache traditionsgemäß von allen in der Nähe befindlichen Bürgern und Gesetzlosen unterstützt.
Während der Dunkelheit sind alle Stadttore geschlossen.

2 Hotel "Grauer Vogt"
Wirt Rajop Dunkel führt ein "ordentliches Haus". Das heißt, er duldet keine bewaffneten Auseinandersetzungen in seiner Schankstube und auf den Zimmern deponierte Gepäckstücke sind relativ sicher.
Im Vogt steigen Gesetzlose und "ehrbare" Fuhrleute und Händler gleichermaßen ab.

3 Taverne "Wilder Bodir"
Telgin, Sohn des Tark leitet diese Schänke. Sie dient als Treffpunkt der Bürger und wird von Dieben gemieden.

4 Villa Sulamin
Über die Dame Sulamin ist in Phexcaer wenig bekannt. Die weißhaarige, aber alterslose und sehr attraktive Frau hält sich eine eigene kleine Garde aus fähigen Söldnern, greift aber in die Geschikke der Stadt kaum ein.

5 Altes Westtor
Das Tor wurde auf Dauer verschlossen. Im Torhaus haust eine Schar recht armseliger Gesellen.

6 Villa Gremob
Ektor Gremob, der 'Hochgeweihte' des Güldenen, nennt ein Park-Palais sein eigen, um das ihn mancher mittelländische Adlige beneiden würde. In Phexcaer gilt es als besondere Auszeichnung, zu einem der wilden Feste in Gremobs Villa eingeladen zu werden.

7 Villa Thiron
Pagol Thiron hält sich nur selten in Phexcaer auf, da er ein weit verzweigtes Netz von Hehlern und Dieben im Lieblichen Feld unterhält, ein Unternehmen, das häufig seine persönliche Anwesenheit erfordert. Die Villa am Stadtrand ist eine Art Sommerresidenz. Pagol - ein sehr leidenschaftlicher dunkelhaariger Mensch - zieht sich gern mit seiner jüngsten Eroberung für eine Weile in das Stadthaus zurück. Meistens reist er mit einem recht großen Gefolge von Gauklern und Musikanten an, die die Aufgabe haben, seiner Geliebten den Aufenthalt so kurzweilig wie möglich zu gestalten.
Die Villa enthält ein Sammelsurium von hochinteressanten Fallen, die während Pagols Abwesenheit gespannt und entsichert auf Eindringlinge warten.

8 Villa Natjal
Das schöne große Gebäude wird traditionell vom Hochgeweihten des Phex bewohnt. In vergangener Zeit waren die Säle und Flure erfüllt von Leben und Fröhlichkeit.
Die hübsche blonde Delia Natjal bewohnt die Villa gemeinsam mit einer steinalten, fast tauben Dienerin. Im Winter wird ein einziges Zimmer, die Küche, beheizt. Es fehlt an Geld für das Feuerholz. Delia trägt sich seit langem mit dem Wunsch nach einer Pilgerfahrt ins ferne Festum, mag aber den Tempel nicht für eine längere Zeit sich selbst überlassen, da sie fürchten muß, daß einige Phexcaerer Diebe auch vor dem Gotteshaus nicht haltmachen würden.

9 Waffenladen
Walrude Hesoch kauft und verkauft Waffen aller Art. So mancher Dieb mußte hier ein wertvolles Stück versetzen, um seinen teuren Aufenthalt in der Stadt noch um einige Zeit verlängern zu können. Einfache Waffen kosten kaum mehr als im Mittelreich; besser gearbeitete Stücke (und dazu zählen alle Waffen mit Standardwerten) kosten doppelt so viel wie anderswo.

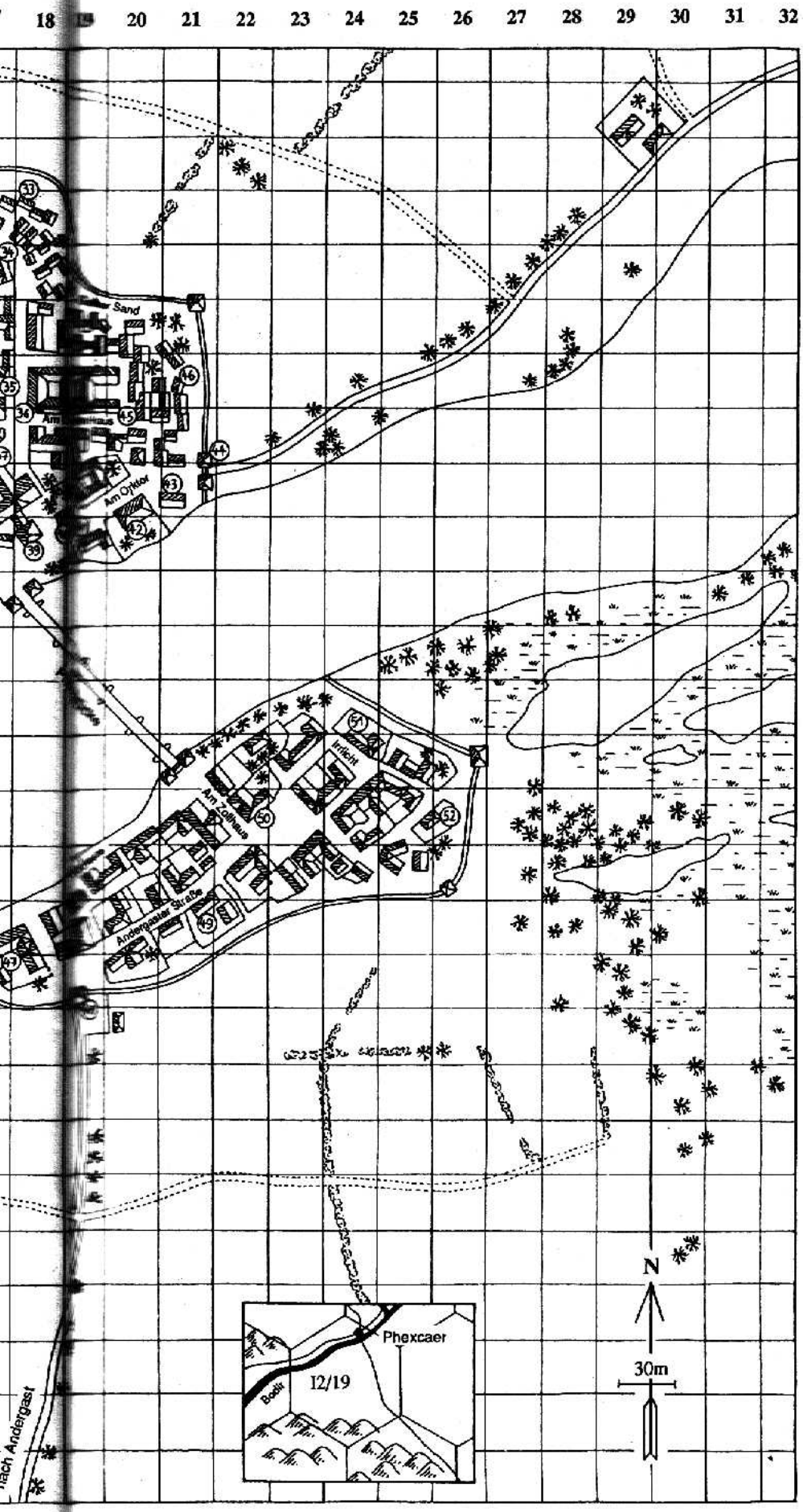
10 Perainetempel
Ein schmuckes kleines Gotteshaus, das aber fast den ganzen Tag über verlassen ist, da Dexter Grifft, der Geweihte, auf den Feldern vor der Stadt arbeitet.

11 Spielhaus "Bodirpalast"
Alle Arten von Glücksspielen werden angeboten - Falschspielerei ist streng verboten und wird mit Beschlagnahme der gesamten Habe des Falschspielers bestraft, der *gesamten* wohlgemerkt: Das heißt, dem Ertappten bleibt nicht mehr als ein Hemdchen, um seine Blößen zu bedecken. Für manch einen Unglücklichen bedeutet diese Strafe den sicheren Hungertod - in Phexcaer gibt es keine Bettelei, nicht weil sie verboten wäre, sondern weil sie sinnlos ist.
Natürlich wird auch im Bodirpalast falsch gespielt. Bei einer gelungen Probe+10 merkt niemand etwas...

12 Hotel "Phex' Sieben Himmel"
Teures, aber relativ sicheres Haus mit vielen wohlhabenden Dauergästen, deren Dienstboten in Kammern unter dem Dach untergebracht sind.

13 Tempel des "Güldenen"
Das Haus war einmal dem Efferd geweiht, stand dann aber lange Zeit leer. Vor etlichen Jahren nahm Ektor Gremob es in Beschlag, ließ das Innere der Tempelhalle schwarz streichen und mit einem vergoldeten Obelisk versehen.
In der Stadt wurde verkündet, das Bethaus sei nun einem neuen Gott geweiht, einem Herrscher, der keinen Namen habe, den man wegen seiner Macht aber den "Güldenen" nennen könnte. Dieser namenlose Gott sei Gremob erschienen und habe ihn zu seinem erwählten Diener bestimmt.
Gremob empfing jeden Neugierigen freundlich im neuen Tempel, schilderte ihm die Macht dieser Gottheit, ließ ihn einige beeindruckende Illusionen erblikken und speiste ihn mit einem göttlichen Brot, in dem "das Wesen des Güldenen

PHEXCAER
Gänse-
markt
Fisch-
markt
Gro Ber
Markt
Bodir
nach Olport
nach Thorwal
nach Andergast
Bodir-Ufer
Mooswund
Riesinsel
Am Brauhaus
Brückenstraße
Celta-Bogen
Bardo-Allee
Alles Gebeinfeld
Breiter Weg
Peraines Dank
Ucanastraße



Wichtige Gebäude:

1 Ufertor
2 Hotel "Grauer Vogt"
3 Taverne "Wilder Bodir"
4 Villa Sulamin
5 Altes Westtor
6 Villa Gremob
7 Villa Thiron
8 Villa Natjal
9 Waffenhändler
10 Perainetempel
11 Spielhaus "Bodirpalast"
12 Hotel "Phex' Sieben Himmel"
13 Tempel des "Güldenen"
14 Juwelier/Edelsteinschleifer
15 Apotheker
16 Fuhrhof
17 Arzt
18 Taverne "Pier Vier"
19 Taverne "Lämmlein und Wölfe"
20 Spielhaus "Silber und Gold"
21 Hotel "Roter Milan"
22 Taverne "Zwei Füchse"
23 Trödler
24 Taverne "Am Markt"
25 Phextempel
26 Taverne "Schnapphahn"
27 Trödler
28 Taverne "Lange Nase"
29 Bordell "Goldene Pfühle"
30 Waffenhändler
31 Nordtor
32 Hotel/Taverne "Sommerwind"
33 Heilerin
34 Taverne "Sieben Kreuzer"
35 Taverne "Am Großen Haus"
36 "Drei-Höfe-Haus"
37 Altes Kastell / Stadthaus
38 Brauhaus "Phexmet"
39 Kerker
40 Arzt
41 Taverne "Orkohr"
42 Jirtan-Schule
43 Bordell "Alles Geht"
44 Osttor
45 Taverne "Dickspecht"
46 Die Schöne Lutia
47 Hufschmiede & Stellmacherei
48 Südtor
49 Fuhrhof
50 Taverne "Südfeste
51 Spielhaus "Fredegors Salon"
52 Bordell "Junge Liebe"
53 Hafenzollturm

fühlbar zum Ausdruck käme".
Tatsächlich fühlt sich jedermann, der von diesem Brot speist, machtvoll, kräftig und über alle Mühsal erhaben... Hat er mehrfach vom göttlichen Brot gegessen, so kann er es nicht mehr missen, denn der Sturz von der Erhabenheit in die Widrigkeiten des Alltags wird von Mal zu Mal unerträglicher. (Siehe auch **40** Arzt Yantur)
Gremobs Vorrat an göttlicher Speise ist schier unerschöpflich, aber er macht sie nur *neuen* Gläubigen zum Geschenk, von Leuten, die häufiger in den Tempel kommen, wird jedesmal eine beträchtliche Spende erhoben.
Heute hat der "Güldene" viele Anhänger in Phexcaer - unter den Dieben wie unter den Bürgern - und Gremob dürfte inzwischen einen ungeheuren Reichtum gescheffelt haben. Seine einzige Sorge ist, daß einmal ein echter Geweihter des Namenlosen in die Stadt kommen und dem Spiel ein Ende bereiten könnte.

14 Juwelier
Dogron, Sohn des Duin, kauft und verkauft Preziosen aller Art. Er ist auch gern bereit, auffällige Stücke umzuschleifen. Dafür verlangt er mindestens 10% des ursprünglichen Wertes des Edelsteins. Beim Umschleifen verliert der Stein ca. 25% an Gewicht und Wert.

15 Apotheker
Der ideale Bezugsort für alle Arten bekannter und unbekannter Gifte. In Heilmitteln ist Hesindian Breteger weniger gut sortiert.

16 Fuhrhof
Xhindan Dorrfeld nennt vier große Planwagen und mehr als 10 Zugochsen sein eigen. Er ist ein sehr mutiger und fähiger Mann - und das muß er wohl sein, sonst hätte er nicht schon so viele Fahrten durch das Orkland überlebt.

17 Arzt
Derlin Drusch ist vor allem auf die Behandlung von Verletzungen aus Schlägereien oder Messerkämpfen spezialisiert. Auf diesem Feld kennt er sich aus. Vergiftungen und Krankheiten sind nicht sein Fach.

18 Taverne "Pier Vier"
Phexcaers Flußfischer sind ein recht verwegenes Völkchen. Diese Taverne ist "ihre" Schenke, aber dennoch ist jedermann willkommen, der eine Lage Premer Feuer in die Runde wirft.

19 Taverne "Lämmlein und Wölfe"
Die zierliche rothaarige Wirtin Thilia Djilat ist das 'Lämmlein', ihre raubeinigen Gäste sind die 'Wölfe'. Thilia gibt sich gern kindlich neugierig und furchtsam, so daß sich mancher Gast zu ihrem Beschützer berufen fühlt. Unter den selbsternannten Beschützern kommt es oft zu wilden Schlägereien - die unschuldige Thilia räumt den bewußtlosen Verlierern die Taschen aus...

20 Spielhaus "Silber und Gold"
Allgemeine Bedingungen wie im Bodirpalast (11), für erfolgreiches Falschspiel genügt eine Probe+8

21 Hotel "Roter Milan"
Das "erste Haus am Platz". Im Milan steigen wirklich nur Diebe ab, die es zu etwas gebracht hatten, bevor die Büttel auf sie aufmerksam wurden.
Auch vermögende Auftraggeber, die in der Stadt irgendwelche Spezialisten anwerben wollen, sind hier anzutreffen.

22 Taverne "Zwei Füchse"
Stammlokal der Füchse, eines der größten Diebesbünde. Ohne einen Passierschein dieser Bande, sollte man die Schenke besser meiden.

23 Trödler
Dies ist das Reich Meister Haimamuds, eines wohlbeleibten Norbarden, der lange Zeit in der Khom gelebt hat und es schätzt, wenn man ihn für einen Novadi hält. Haimamuds unter schattigen Arkaden gelegener Laden bietet die ausgefallensten Güter aus der ganzen Welt - nützliche Dinge aber wird man hier wohl vergeblich suchen.

24 Taverne "Am Markt"
Bauernschänke, wird von Dieben strikt gemieden.

25 Phextempel
Wer das sündige Phexcaer längere Zeit in seiner Gottlosigkeit erlebt, der zweifelt unwillkürlich daran, daß diese Stadt tatsächlich unter dem Schutz des Gottes steht, den sie für sich beansprucht. Niemand, der heute in Phexcaer lebt, konnte je ein Wunder des Diebesgottes beobachten, und seit Jirtans Tod sind auch keine wundersamen Ereignisse überliefert.
Die Phexcaerer beten eher zu Peraine oder dem geheimnisvollen Güldenen als zum Diebesgott, und Delia Natjal, die Geweihte, hat seit langem das Gefühl, daß ihre Gebete ungehört verhallen. Dennoch unterhält sie den Gottesdienst für eine Schar von Unentwegten und hofft auf bessere Zeiten.
Der Tempel ist immer noch Phex' größtes Haus in Aventurien, aber das riesige Gebäude wird inzwischen zu mancherlei Zwecken genutzt: eine Stiefelsohlerei ist dort untergekommen, ein Seiler hat in einem der langen Korridore seine Spanner aufgestellt, und die Schenke "Zum Tempel" bietet billiges Bier unter "heiligem Dach".

26 Taverne "Schnapphahn"
Stammlokal der Ottern. Wirt Rude Tavo läßt es sich jedoch nicht nehmen, auch Bürger und fremde Reisende zu begrüßen. Schlägereien sind im Schnapphahn eher selten und werden meistens von Rude (Boxen 16, KK19) schnell beendet.

27 Trödler
Halika Terres zahlt nie mehr als den halben Schätzpreis, wenn sie etwas kauft. Sie fordert für alle Waren prinzipiell den doppelten Schätzpreis, hat aber Spaß an einer gepflegten Feilscherei und läßt unter Umständen bereitwillig herunterhandeln.

28 Taverne "Lange Nase"
Ein wenig bemerkenswertes Haus. Die alte Wirtin Gerhild Elstein ist eine der wenigen ernsthaften Phexgläubigen in der Stadt. Sie wird nicht müde, ihre Gäste vor dem verderblichen "Tempel des Namenlosen" zu warnen. Gremob läßt die alte Frau gewähren, da er sie für ungefährlich hält.

29 Bordell "Goldene Pfühle"
Schon die Fassade der "Pfühle" - sie ist ganz vom rosafarbenen Glanz einer aus gemahlenen Schneckenschalen gewonnenen Farbe bedeckt - weist jeden nicht dukatenschweren Besucher ab. Im Innern des Hauses, das dem ehrenwerten Herrn Kaji gehört vermengt sich unbeschreibliche Pracht mit einer seltsamen Düsternis. Es gibt auf der Welt wohl keine Leidenschaft, die Kajis wunderschöne Bediensteten nicht zu stillen wüßten, aber eine Nacht in diesem Haus kostet ein kleines Vermögen.

30 Waffenladen
Schmied Regolan Russil stellt seine Waffen selbst her; er ist auf Wurfmesser spezialisiert. Der Laden bietet guten Standard bei bis zu 100% erhöhten Preisen.

31 Nordtor
Beschreibung wie Ufertor (1)

32 Hotel/Taverne "Sommerwind"
Eines der wenigen Häuser, das Gesetzlose und gewöhnliche Reisende gleichermaßen beherbergt. Es empfiehlt sich, keine Ausrüstungsgegenstände auf dem Zimmer zurückzulassen.

33 Heilerin
Mada Huilin ist - wenn man sie nüchtern antrifft - wahrscheinlich die fähigste Heilkundige am Ort. Sie versteht sich auf das Verarzten von Wunden wie auf das Kurieren von Krankheiten und Vergiftungen. Leider setzt sie jedes Honorar sofort in billigen Fusel um, und wenn sie betrunken ist, hat sie all ihre Künste vergessen - würde das aber niemals zugeben.

34 Taverne "Sieben Kreuzer"
Ein recht ordentliches Haus, in dem bevorzugt die Knechte und Dienstmägde der begüteteren Phexcaerer Bürger verkehren.

35 Taverne "Am Großen Haus"
Billigstes Bier, billigster Fusel, erbärmlichstes Rauschkraut in einem schmuddeligen Schankraum serviert. Die Kneipengäste beklagen sich nicht, es gibt in Phexcaer keine Möglichkeit, für weniger Heller an einen ordentlichen Rausch zu kommen.

36 Das "Drei-Höfe-Haus"
Vor mehr als 100 Jahren erbaut, um Minenarbeitern eines nahegelegenen Silberbergwerks als Wohnung zu dienen. Die Mine ist lange erschöpft, in der baufälligen Mietskaserne hausen Rauschkrautraucher und Säufer. Besitzer Valdan Thiron kassiert einmal wöchentlich die Miete. Wer nicht zahlen kann, wird von seinen Schergen an die Luft gesetzt - das mag im Sommer zu ertragen sein, im Orkland-Winter dagegen...

37 Altes Kastell/Stadthaus
Einmal im Monat treffen sich die zwölf gewählten Vertreter der Bürgerschaft zu einer Ratssitzung in einem alten Festungsgebäude. Täglich tun im Stadthaus 6 Schreiber ihren Dienst; ihre vornehmliche Aufgabe ist es, die eingehenden Zollgelder zu verwalten.

38 Brauhaus "Phexmet"
Phexmet ist ein süßliches Braunbier von einer Stärke, die kaum ein Südwein erreicht. Brauer Ettel Plumbion beliefert die meisten Schenken am Ort. Die besseren Hotels und Tavernen brauen jedoch zumeist ein eigenes Bier.

39 Kerker
Der Kerker, ein alter Festungsturm, wird selten benutzt. Die Diebeszunft hat ihre eigene Gerichtsbarkeit - meist sind Kläger, Richter und Vollstrecker in einer Person vereint. Ins Gefängnis geworfen werden nur vermeintlich "ordentliche" Phexcaerer Bürger, die aus irgendeinem Grund den Pfad der Tugend verlassen haben. Das Urteil über solche Delinquenten wird vom Stadtrat verhängt.

40 Arzt
Yantur Shabanas ist eher Kräuterkundler und Alchimist als Wundarzt. Er hat lange Zeit mit eßbaren Rauschpilzen experimentiert und entdeckte schließlich einen Stoff, der sich direkt auf die Gemütsverfassung des Rauschgiftessers auswirkt ohne aber die typischen Wirkungen anderer Rauschmittel zu verursachen.
Yanturs Arzneien heilen zwar nicht, doch sie geben manchem Patienten das Gefühl vollständiger Gesundung; ein Prozeß, der seinerseits eine tatsächliche Heilung stark begünstigen kann.
Seit einiger Zeit macht sich Yantur kaum noch die Mühe, seine Praxis zu öffnen. Er verdient genügend Dukaten an dem Elixier, das er Gremob verkauft, damit dieser es dem "göttlichen Brot" beimengen kann. (Siehe auch 13 "Der Tempel des Güldenen")

41 Taverne "Orkohr"
Das Stammlokal der Krähen. Ogdan Herlob, Anführer dieser Bande und Wirt des "Ohrs" ist ein hübscher blonder Lockenkopf, trägt einen mächtigen Ohrring nach Thorwaler Art und hat schon so manchem Phexcaerer Bürgertöchterlein das Herz gebrochen. Ogdan schert sich wenig darum, was aus seinen Verflossenen wird, soll sogar schon die eine oder andere an Kaji, den Besitzer der Goldenen Pfühle verkauft oder verspielt haben.

42 Schulhaus
Nach Jirtans Wunsch sollten in diesem Haus Phexcaerer Bürger und Diebe, Alte und Junge, gemeinsam das Schreiben und Lesen lernen. Aus unerklärlichen Gründen hat sich die Institution bis in unsere Tage am Leben erhalten. Zwar gibt es keinen regelmäßigen Schulbetrieb, aber Lehrer Cordovan Feenwald empfängt fast täglich mehrere Schüler, um sie zu unterrichten. Seinen Lohn erhält er teilweise von den Schülern selbst, teilweise aus der Stadtkasse.

43 Bordell "Alles Geht"
Ein wirklich billiges Haus. Klebrige Tische und schmuddelige Betten, gepanschter Wein und mit Fusel versetztes Bier schaffen eine Atmosphäre, die kein Freier länger als nötig erträgt.

44 Osttor
Beschreibung wie Ufertor (1)

45 Taverne "Dickspecht"
Armselige Schenke für eine armselige Kundschaft vom "Gelben Sand" und aus dem "Großen Haus". Ein Besuch im Dickspecht ist auf jeden Fall eine elende Art, einen Abend zu verbringen.

46 "Die Schöne Lutia"
Lutia Dunkelfarn, eine völlig dem Rauschkraut verfallene Elfe, betreibt viele Dinge, die ein wenig Geld einbringen. Sie stellt Horoskope, nimmt Heilungen vor, empfängt auch wohl den einen oder anderen Freier. Ihre Horoskope sind der reine Schwindel, aber ihre BALSAM-Heilungen sind durchaus wirkungsvoll.

47 Hufschmiede und Stellmacherei
Terake Urmsdotter versteht ihr Fach. Sie gehört zu den wenigen Dieben, die sich fest in Phexcaer niedergelassen und ein "ehrbares" Handwerk erlernt haben. Da sie schon eine lange Zeit in der Stadt weilt, kennt sie die hiesigen Verhältnisse recht gut. Sie schätzt es gar nicht, wenn man ihr Geld für Informationen bietet, weil sie sich dann wie ein bezahlter Spitzel vorkommt. Es ist wenig ratsam, auf diese Weise Terakes Zorn zu erregen.

48 Südtor
Beschreibung wie Ufertor (1)

49 Fuhrhof
Yanis Gutsen besitzt zwei leichte Wagen und zwei komplette Vierergespanne. Sie hat sich auf "eilige" Transporte spezialisiert und wählt meistens die Route am Bodir entlang nach Thorwal.

50 Taverne "Südfeste"
Die Taverne ist ein bevorzugter Treffpunkt fahrender Händler und Fuhrleute und gleichzeitig das Stammlokal der "Kapuzen", eines kleinen Diebesbundes, der

vorwiegend aus weiblichen Mitgliedern besteht.

51 Spielhaus "Fredegors Salon"
Allgemeine Bedingungen wie im Bodirpalast (11), für erfolgreiches Falschspiel genügt eine Probe+7. Bei Fredegor kann man auch auf allerlei Kraft- und Geschicklichkeitsspiele (Messerwerfen, Armdrücken, Ringkämpfe) wetten oder selbst aktiv an einem solchen Vergnügen teilnehmen.

52 Bordell "Junge Liebe"
Das Haus wird von Lana Falbun, einer ehemaligen Rahja-Geweihten betrieben. Die Hausdiener(innen) mögen nicht so jung sein, wie der Name des Etablissements verspricht, aber sie sind allesamt recht hübsch und meistens gut gelaunt. Viel mehr kann man bei den maßvollen Preisen wirklich nicht verlangen...

53 Hafenzollturm
Für Waren, die per Schiff in die Stadt gelangen, werden die gleichen Zölle erhoben wie für auf dem Landweg transportierte Güter.
Der Hafenturm, der mit fast 30 Schritt das höchste Gebäude am Ort ist, dient außerdem zur Beobachtung des Umlands. Zwar haben sich die Orks schon sehr lange friedlich verhalten, aber man kann ja nie wissen. Darum ist die obere Plattform mit schweren Armbrüsten bestückt, die die gesamte Flußbreite bestreichen können

Persönlichkeiten im Orkland und am Svellt

Sadrak Whassoi, Marschall der Orks

Von den drei Herrschern der vereinigten Orkstämme ist Sadrak Whassoi sicherlich der bekannteste, nicht nur, weil er noch vor dem Großen Marsch bei der Uhdenberger Legion, einer bunt gemischten Söldnertruppe, diente, sondern vor allem wegen seiner "Queste", die der Vorbereitung des Orkensturms diente - der Ermordung von Gardeoberst Heldar von Arpitz, einem der bedeutenderen Strategen des Mittelreichs.

Sadrak Whassoi ist der jüngste einer langen Ahnenreihe von Jägern und Kriegern der Zholochai und war schon in seiner Jugend für seine wagemutigen Überfälle auf das Gebiet des Svelltschen Bundes und Andergasts berühmt. Als er jedoch im Streit einen Gravesh-Priester tötete, mußte er seine Sippe, die Girikh, verlassen. Er schlug sich einige Zeit in Weiden und Tobrien als Räuber durch und landete schließlich bei der Uhdenberger Legion. Bei einer Patrouille am Hilvalskopf begegnete er - nachdem sein Rudel bis auf den letzten Mann aufgerieben worden war - dem Aikar Brazoragh, der ihn sogleich als den Richtigen für seine Sache erkannte und ihm versprach, ihn mit Ehren wieder in die Gemeinschaft der Orks aufzunehmen, wenn es ihm gelänge, einen der Marschälle oder Heerführer des Mittelreichs auszuschalten.
Nach dem Tod von Oberst von Arpitz gelang Whassoi unter dramatischen Umständen die Flucht nach Khezzara, wo Ashim Riak Assai und Uigar Kai dabei waren, die Stämme des Bundes zu einigen. Trotz anfänglichen Widerstandes des Häuptlings der Girikh wurde er schließlich zum Obersten Kriegsherr der Orks ernannt. Binnen weniger Monate gelang es Whassoi, eine Kriegsmaschinerie aufzubauen, die in der aventurischen Geschichte ihresgleichen sucht.
Whassoi ist ein Krieger mit Leib und Seele, ein getreuer Diener des Brazoragh. Aber wo andere Orks den persönlichen Zweikampf suchen, um ihre Kräfte zu messen, da konzentriert sich der Marschall auf den Kampf ganzer Heerscharen. Der blitzartige Überfall auf den Svelltschen Bund, der Marsch über den Finsterkamm, die Vernichtung der Legion Thuranien und die Disziplin in seinem Heer belegen seine militärischen Fähigkeiten nur zu gut. Und es versteht sich natürlich von selbst, daß er stets in vorderster Reihe kämpft (oder, um die Übersicht zu behalten, in direkter Nähe der Front sein Marschallszelt aufstellt).
Während er auf dem Schlachtfeld Tricks und Winkelzüge schätzt, käme es ihm nie in den Sinn, im Triumvirat zu intrigieren, um vielleicht selbst oberster Herrscher aller Orks zu werden. Er ist zufrieden mit seinem Platz in der Gesellschaft der Orks, und er weiß, daß er im Jenseits jeglichen Kampf bestehen kann und schließlich von Tairach mit Ruhm überschüttet wird. Dazu muß ihm jedoch noch das Meisterstück seiner militärischen Pläne gelingen - die Eroberung Gareths...

MU:	16	**AG:** 4	Stufe: 13	Alter: 36	
KL:	13	**HA:** 1	**MR:** 6	Größe: 1,68	
CH:	7/15*	**RA:** 3	**LE:** 62	Haarfarbe: braunschwarz	
GE:	13	**GG:** 5	**AE/KE:** --	Augenfarbe: grau	
KK:	19	**TA:** 4	**AT/PA:** 18/17 (Arbach)		

*Wert vor demSchrägstrich: Charisma aus Menschensicht , nach dem Schrägstrich: Charisma aus Orksicht

Herausragende Talente: Akrobatik 11, Orientierung 10, Reiten 11, Kriegskunst 14, Prophezeien 10, Selbstbeherrschung 13

Ashim Riak Assai, Aikar Brazoragh, Träger der Gespaltenen Hörner und der Blutroten Mondscheibe, Gottgesandter oberster Herrscher der Stämme des Bundes.

Im Frühling des Jahres 10 Hal tauchte im Stammesgebiet der Korogai ein Ork von enormer Größe auf, den die Ältesten und Priester keiner Sippe zuordnen konnten, der aber auch kein bekannter Yurach war. Dieser Ashim beeindruckte die Assai, die Sippe bei der er aufgenommen wurde, in kürzester Zeit durch seine enormen Leibeskräfte und geistigen Fähigkeiten: Binnen zweier Wochen hatte er alle Häuptlinge und Veteranen der Umgegend und auch alle Tairachpriester zum

Duell gefordert und erschlagen; er kannte die Geschichte der Orks noch aus den Tagen der Angroschim und früher; er war ein Herr der Geister und er konnte durch ein Gebet die Moral seiner Krieger bis zur Todesverachtung steigern.
Doch anstatt sich selbst zum Häuptling zu ernennen, erklärte Ashim seiner Sippe nur, sie sollten auf ein weiteres Zeichen warten und sich für den Beginn eines neuen Zeitalters bereitmachen, dann wandte er sich um und zog die nächsten Jahre durch die Wildnis des Orklands, erschlug unüberwindlich scheinende Kämpen verschiedener Stämme und verbreitete, wo er auch ging, die Botschaft, daß für die Orks demnächst eine neue Zeit herandämmern würde.
Unter dem Namen Ashim von den Assai wurde er bald zur Legende, und schließlich ging auch den Tairachpriestern auf, daß es sich bei ihm um niemand anderen handeln konnte als den Aikar Brazorach, den göttergesandten Streiter, Sohn des Jenseits, Bewahrer der Vergangenheit, Herr der Gegenwart und Herausforderer der Zukunft...
Im Jahre 15 schließlich, als er bereits ein Dutzend ihm treu ergebene Streiter für die orkische Sache um sich versammelt und eine Unzahl von Häuptlingen und Oberhäuptlingen hinter sich oder umgebracht hatte, verkündete er, daß es nun an der Zeit sei, der orkischen Macht einen Mittelpunkt und Anker zu geben, und befahl, eine Stadt zu errichten, in der sich noch vor Beginn des Großen Jahres 2000 alle geistigen und weltlichen Führer der Orks zu versammeln hätten. Gleichzeitig weissagte er, daß die Zeit für den von Ukhorr, Tairachpriester der Tordochai, gepredigten Großen Marsch gekommen sei...
Über Ashim Riak Assais Persönlichkeit ist uns wenig bekannt. Von gefangenen Orks und von Menschen, die die fragwürdige Ehre hatten, ihn in Khezzara zu treffen, wissen wir jedoch, daß ihn eine Aura von Macht umgibt, derer sich kaum ein menschlicher Fürst rühmen kann. Er soll großen Mut besitzen, eine klare Rede in allen Zungen führen und schnelle und weise Entscheidungen treffen können. Feigheit und Heuchelei allerdings verachtet er, und ein überwundener Gegner kann keine Gnade von ihm erwarten, außer der, schnell zu Tairach geschickt zu werden.
Der Aikar Brazoragh ist das Symbol der Einheit der Orks, und aus diesem Grunde residiert er auch in Khezzara, der Stätte der Einheit. Ihn in einem unwichtigen Scharmützel zu verlieren (falls er nicht ohnehin gegen Pfeil und Schwert gefeit ist), würde die Moral der Stämme des Bundes empfindlich treffen. Er hat schließlich häufig genug bewiesen, daß er den Mut und die Kraft besitzt, in allen Welten zu bestehen, so daß er nicht ständig an den Brennpunkten des Geschehens eingreifen muß. Wenn es aber schlußendlich gen Gareth geht, kann man sicher sein, daß Ashim Riak Assai unter dem Roten Banner die vereinigten Truppen anführen wird.

MU:	19	**AG:** 0	Stufe: 19	Alter: 36	
KL:	14	**HA:** 0	**MR:** 19	Größe: 1,89	
CH:	9/18	**RA:** 0	**LE:** 68	Haarfarbe: schwarz	
GE:	14	**GG:** 0	**AE/KE:** 86	Augenfarbe: rot	
KK:	21	**TA:** 0	**AT/PA:** 18/17 (Gruufhai, 1W+12)		

Herausragende Talente: Menschenkenntnis 10, Prophezeien 18, Staatskunst 10, Selbstbeherrschung 18, Geschichtswissen (orkisch) 18, Sprachen 18

Uigar Kai, Verkünder des Tairach, Träger des Schwarzen Stabes, Meister der Drei Welten, Oberster Schamane und Hohepriester aller Orks

Vor seiner Begegnung mit dem Aikar Brazoragh war der mittlerweile vierundvierzigjährige (und damit für einen Ork bereits sehr alte) Uigar Kai Schamane der Uktiar, des mächtigsten Sippenverbandes des Siburash und inoffiziell der höchste Tairachpriester des Stammes.
Seine gesamte Kindheit, seit dem Empfang der Blutroten Mondscheibe im Alter von sieben Jahren, verbrachte er bei seinem Meister Charmek, der ihm all sein Wissen und seine Künste mitteilte und dann - wie es sich gehört - den Forderungen Tairachs freiwillig ins Auge sah. Charmek erkannte bald, daß zwar die Bindung Uigars zu Tairach nie so groß werden würde wie seine eigene, er aber dafür über ein großes Potential schamanischer Kraft verfügte.
Just diese Kraft setzte er auch bei seinem weiteren Fortkommen nutzbringend ein: Bei seinem kometenhaften Aufstieg innerhalb der Priesterschaft der Siburash sollen mehr als einmal konkurrierende Priester von Geistern in den Wahnsinn getrieben worden sein.
Auch Uigar Kai hat durch den Aikar Brazoragh weitere Erhöhung erfahren. Als Hohepriester aller Orks verfügt er über sicherlich mehr Macht als der Marschall der Stämme des Bundes, und er hat keine Skrupel, diese Macht über Personen und Güter auch einzusetzen. Wenn es nach ihm ginge, dann würde er selbst bald auf dem Roten Thron in Khezzara sitzen, denn seine Ehrfurcht vor dem Göttergesandten hat er schon lange verloren. Momentan sind es alleine Überlegung und gesunder Orkenverstand, die ihn von einer Usurpation des Thrones abhalten, denn ein Streit innerhalb der Orks - das hat die Geschichte bewiesen - würde sie bald alle ihre neugewonnenen Besitzungen kosten.

MU:	15	**AG:** 2	Stufe: 12	Alter: 44	
KL:	15	**HA:** 3	**MR:** 12	Größe: 1,68	
CH:	8/17	**RA:** 0	**LE:** 46	Haarfarbe: braunschwarz	
GE:	12	**GG:** 6	**AE/KE:** 72	Augenfarbe: grau	
KK:	14	**TA:** 1	**AT/PA:** 12/11 (Arbach)		

Herausragende Talente: Geschichtswissen (orkisch) 17, Staatskunst 10, Prophezeien 11, Selbstbeherrschung 12

Uigar Kai ist stets in Begleitung seiner zwei Streitoger anzutreffen (womit er wohl der einzige Orkschamane sein dürfte, der sich des Besitzes zweier Oger rühmen kann). Die riesigen Menschenfresser hören auf die Namen *Kharrasch* (Hammer) und *Morkha* (Blitz).
Kharrasch ist der ältere, stärkere und tumbere der beiden. Er versteht nur wenige Worte Orkisch und ist auch sonst recht ungeschickt, was Fingerfertigkeit oder Fährtensuche angeht. Morkha dagegen ist - für einen Oger - ziemlich helle und sowohl im Kampf als auch beim Klettern und Fährtensuchen recht geschickt. Zudem spricht er leidlich Orkisch.

Kharraschs Werte:

MU:	24	Alter:	24	Größe: 2,67	
KL:	3	**MR:**	-1	Haarfarbe: kahlgeschoren	
CH:	3	**LE:**	47	Augenfarbe: gelb	
GE:	7	**AT/PA:**	13/11	(Zweihandaxt, 4W+4)	
KK:	22	**RS:**	6	(Haut und Lederrüstung)	

Morkhas Werte:

MU:	25	Alter:	23	Größe: 2,54	
KL:	5	**MR:**	1	Haarfarbe: grellrot	
CH:	2	**LE:**	42	Augenfarbe: gelb	
GE:	8	**AT/PA:**	14/13	(spezieller Arbach, 2W+8)	
KK:	19	**RS:**	8	(Haut, Lederrüstung und großer Schild)	

Reno I., Kaiser des Svelltlandes

Der bejubelte "Herrscher der Lande an Svellt, Berg und Golf" kann auf eine bewegte Vergangenheit zurückblicken: Eigentlich war Reno Guttheil ja nur ein Pelzhändler, reichster und damit angesehenster Mann des kleinen Dörfchens Svallmund. Seine Position machte ihn zum inoffiziellen Schiedsrichter für alle kleinen Streitigkeiten, die in Svallmund vorkamen.

Dies - und sein Reichtum - stiegen Reno jedoch zu Kopf, und eines schönen Tages erschien er (der immer schon gerne Geschichten vom Garether Hof gehört hatte) im selbstgeschneiderten Hermelinmantel in seiner Lieblingskneipe und erklärte sich zum "Kaiser des Svelltschen Bundes".

Die Svallmunder erkannten rasch, daß es sich bei Reno I. um einen harmlosen Irren handelte und ließen ihn gewähren, als er Proklamationen herausgab und den Schankwirt zum Großherzog erhob, ja, sie unterstützten ihn noch, indem sie Durchreisende lachend aufforderten, um Audienz bei Hofe nachzusuchen - einem Kaufmann aus Gareth geschah es, als "Exzellenz, hochlöblicher Gesandter Unseres Bruders und guten Freundes Hal" empfangen und mit Orden ausgezeichnet zu werden.

Jetzt, nach dem Ansturm der Orks, hat die Sache allerdings tödlichen Ernst gewonnen: Immer mehr Fremde strömen zusammen, die sich in Zeiten der Not vom Kaiser Rettung und Heil erhoffen; bereit, in seinem Heer zu dienen und seinen Befehlen zu gehorchen. Das Problem ist nur, daß "Kaiser Reno I." völlig überfordert und total unfähig ist, ihre Wünsche zu erfüllen, auch wenn er sich für einen begnadeten Herrscher, den geraubten Sohn des letzten Kaisers (?) und den Liebling des Praios hält. Somit verbringt er seine Zeit damit, unsinnige Attackepläne zu schmieden, diplomatische Briefe zu schreiben und "verdiente Leute" in den Adelsstand zu erheben und mit Ländereien zu beschenken, die er noch nie gesehen hat.

MU:	11	**AG:**	6	Stufe: 5	Alter: 40	
KL:	12	**HA:**	7	**MR:** -3	Größe: 1,59	
CH:	14	**RA:**	2	**LE:** 43	Haarfarbe: kupferrot	
GE:	11	**GG:**	4	**AE/KE:** --	Augenfarbe: gelb	
KK:	10	**TA:**	4	**AT/PA:** 10/11 (Szepter)		

Herausragende Talente: Lederarbeiten 11

Rik Tarlanen, das "Gelbe Auge"

Wenige Menschen sind im Svellttal so gefürchtet wie das Gelbe Auge, einer der härtesten und kältesten Kopfgeldjäger überhaupt. Es heißt, daß er kaum eine andere Freude kennt, als sich auf die Spur eines gesuchten Verbrechers zu heften wie der Jäger auf die des Wildes.

Im Kampf mit einem gesuchten Raubmörder verlor Rik das linke Auge, doch das scheint den kleinwüchsigen und zähen Nivesen ebenso wenig zu stören, wie die Feindseligkeit, die ihm die meisten entgegenbringen: Statt auf Freundlichkeit setzt er auf die Furcht, die selbst die rauhbeinigsten Waldläufer zu befallen scheint, wenn sie sein regloses bleiches Gesicht, die schwarze Augenklappe und die mit Fett gebändigte rote Haarmähne erblicken - Rik hat sich den Ruf eines eiskalten Kämpfers erworben, dem ein Menschenleben nur so viel gilt, wie auf dem Steckbrief steht.

So manche geraunte Geschichte dreht sich um die Herkunft seltsamer Trophäen am Band seines breitkrempigen Hutes, die Natur seltsamer Flecken auf seinem alten, speckigen Ledermantel oder den Verbleib der Kopfgelder, die er einnimmt... Doch wenn der Nivese dann in eine Destille kommt und die Anwesenden mit seinem geschlitzten wolfsgelben Auge mustert, verstummen solche und andere Gespräche rasch.

MU:	16	**AG:**	3	Stufe: 12	Alter: 40	
KL:	14	**HA:**	2	**MR:** 8	Größe: 1,59	
CH:	11	**RA:**	3	**LE:** 56	Haarfarbe: kupferrot	
GE:	14	**GG:**	7	**AE/KE:** --	Augenfarbe: gelb	
KK:	12	**TA:**	2	**AT/PA:** 14/13 (Schwerer Dolch)		

Herausragende Talente: Schußwaffen 14, Fährtensuchen 13, Fallenstellen 10, Sinnenschärfe 10, Menschenkenntnis 12, Selbstbeherrschung 10

Dai Kersham

Selbst unter den rauhen Svellttalern des Orkgebietes, deren Lebensgeschichten wohl alle recht absonderlich sind, ist der junge Streuner Dai Kersham eine Legende: Früh von zu Hause, einem kleinen Bauernhof, ausgerissen, wurde er mit 13 Viehtreiber, tötete mit 15 seinen ersten Menschen im Streit um ein Pferd, wurde zwei Jahre lang gesucht, beging einige Überfälle auf Handelszüge, gründete mit 20 eine eigene Räuberbande, die für drei Jahre das Gebiet zwischen Tjolmar und Tiefhusen unsicher machte, nur um jetzt, nach dem Ansturm der Orks, ins andere Lager zu wechseln und sich in Rabangen als Gesetzeshüter zu verdingen und seine alten Gefährten ebenso zu jagen wie einzelne Orktrupps.

Heute ist er die unzweifelhaft wichtigste Person der kleinen Stadt, ein Gesetzesmann, der am ehesten in der Destille beim verbotenen Glücksspiel zu finden ist, ein Ordnungshüter, der die Habseligkeiten derjenigen, die er in die Ausnüchterungszelle wirft, gern selber einsteckt - und ist ein wohlhabend Aussehender nicht betrunken genug, wirken zwei schnelle Fausthiebe Wunder; zumal man dann noch eine Geldbuße wegen betrunkenen Randalierens verhängen kann...

Noch sind die Rabanger bereit, solche Eskapaden zu ertra-

gen, solange Dai sie und ihre Stadt vor weit schlimmeren Räubern und Orks verschont; eine Aufgabe, die er tatsächlich gewissenhaft verfolgt. Sollte sich allerdings der Druck der ehrbaren Bürger auf ihn verstärken, wird er wohl seinen Sattel nehmen und wieder das Räuberleben ergreifen.

Kupfermond

Die Priesterin des Rikai ist die wohl einzige Orkfrau, die sich einen eigenen Namen und gewisse Bedeutung erworben hat: Als Tochter des Häuptlings der Keschuwai-Orks geboren, war sie seit langem als Weib für den Sohn des Stammesschamanen und Tairachpriesters vorgesehen. Dann aber wurde sie von einem Angehörigen der Grishik, der niederen Bauernkaste, geraubt.

Auf der sich nun anschließenden langen Flucht kamen das Paar von Stamm zu Stamm, wo die ungewöhnlich energische Kupfermond nach und nach viele Künste der Priester des Rikai, des Gottes der Fruchtbarkeit erlernte - vor allem die Heilkunst.

Endgültig als Auserwählte des Rikai begann die Orkfrau sich zu fühlen, als sie in einer verlassenen Siedlung von Echsenmenschen einen blau leuchtenden Kristall und einige große Eidechsenschuppen fand (vermutlich Artefakte der Tsa), die eine gewisse heilkräftige Wirkung besitzen.

Heute lebt Kupfermond - außer ihrem Namen hat sie wenig mit dem Tairachkult gemein - an einem kleinen Zufluß des Hilval im Gebirge, umgeben von einer kleinen Schar von orkischen Anhängern und Verehrern, die sie als eine Art Gottheit betrachten. Die Orkin ist recht herrisch und aufgrund einer gewissen Eitelkeit mit der Verehrung durchaus zufrieden - am liebsten hört sie es, wenn man den (kaum zu erkennenden) Goldglanz ihres Pelzes rühmt. Ihr Ruhm hat sich unter den Bewohnern der Umgebung schnell verbreitet, und heute kommen immer öfter Orks und auch Menschen zu der geheimnisvollen "Medizinfrau", um Heilung zu suchen. Tatsächlich kann Kupfermond gewisse Heilungen vollbringen, die in etwa den Zaubern BALSAMSALABUNDE und RUHE KÖRPER, RUHE GEIST ähneln, bei denen sie aber völlig von ihren Artefakten abhängig ist.

MU:	12	**AG:**	5	Stufe: ?	Alter: 29
KL:	13	**HA:**	4	**MR:** 0	Größe: 1,67
CH:	13	**RA:**	6	**LE:** 29	Fellfarbe: schwarz*
GE:	14	**GG:**	3	**AE/KE:** 17	Augenfarbe: hellblau
KK:	12	**TA:**	5	**AT/PA:** 12/8 (Kampfstab)	

*mit Goldschimmer

Herausragende Talente: Heilkunde Wunden 13, Heilkunde Krankheiten 10

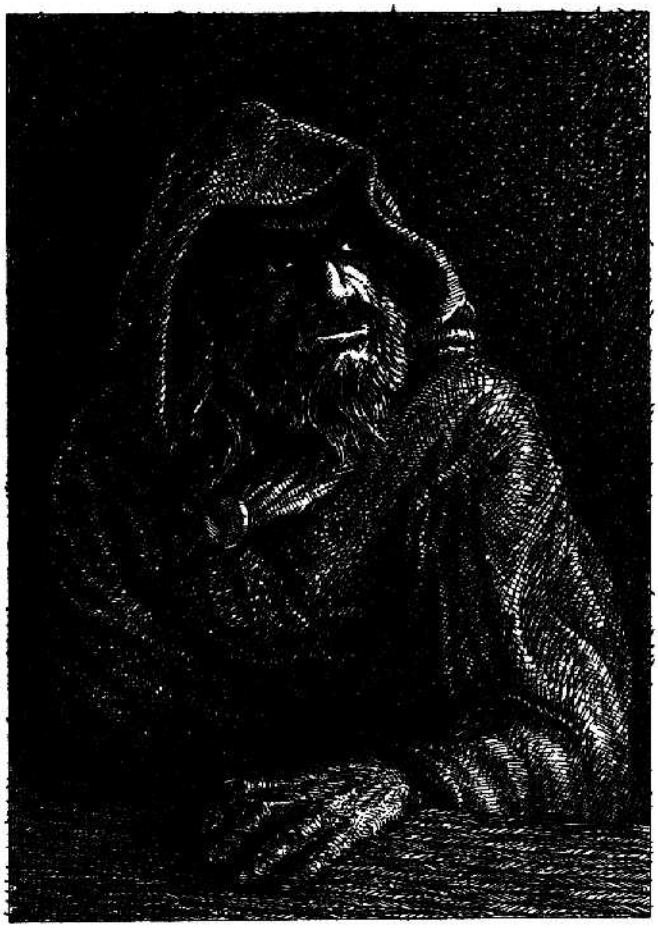
Doctor Hierosebia Damicilia Pantalogereon

Die selbsternannte Heilerin und Alchimistin, Doctor Pantalogereon, ist eine buntschillernde Figur und wohlbekannt im ganzen Svellttal. Einst der Lehrling eines Lowanger Kräuterhändlers, gab sie diese langweilige Position rasch auf, um Interessanteres zu erleben - heute reist sie mit einem großen Planwagen und zwei Ochsen umher und bietet mit großem Trara "Medicinysche Behandlungen & Wunderwirckende Elixire" an.

Ihre Kenntnisse der Heilkunde beschränken sich auf einige allgemeine Dinge, so versteht sie es, Brüche zu schienen und Wunden zu verbinden, die eigentlichen Gewinne aber macht sie mit ihren Tränken, geradezu gemeingefährlichen Mixturen aus Alkohol, Saft, Schlaf- und Traumkräutern, die zuverlässig gegen alle Leiden helfen sollen... Nun, nach dem Genuß dieser Säfte spürt man seine Wehwehchen tatsächlich nicht mehr, und hat sie den Patienten mit dem Elixier genügend betäubt (und sich selbst Mut angetrunken), zieht Hierosebia sogar Zähne und führt kleinere Operationen durch... Im Umgang mit den Orks, denen sie in letzter Zeit immer öfter begegnet, hilft ihr der Umstand, daß sie beim ersten Zusammentreffen mit einem Orktrupp gerade vom Elixiermischen und -kosten hoffnungslos berauscht war - so sehr, daß sie die lästigen Orks laut fluchend mit Peitschenschlägen vertreiben wollte; ein unfreiwilliger Mut, der ihr den ehrfürchtigen Respekt der Schwarzpelze eingetragen hat: Seit dieser Zeit verkauft Doctor Pantalogereon ihr Elixier an Orks genauso wie an Menschen und ist recht zufrieden mit ihrer neuen Kundschaft, die die 'Tinckturren' geradezu begeistert verschlingt.

Tsathalan Halbork

Tsathalan ist das Kind einer wahrhaft schaurigen Verbindung: Seine Mutter war eine junge Menschenfrau aus dem



Svellttal, die bei einem Orküberfall von einem der Unholde geschändet wurde. Vermeintlich tot, blieb sie zurück und konnte sich später zu Verwandten retten, wo sie schließlich bei der Geburt eines Sohnes starb.
Die Familie der Unglücklichen gehörte zu einer Gruppe überzeugter Tsa-Anbeter, die das Leben des kleinen Halborks schonten und ihn nach ihrem Glauben erzogen. Als Tsathalan allerdings 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 Tsathalan heimatlos durch das Svellttal und sucht nach Frieden, immer wieder von Schwermut und Zweifeln geplagt - seine größte Furcht ist, daß er nur ein widernatürliches Monstrum sein könnte, das ohne rechtmäßigen Platz in der Welt ist, eine Furcht, die er immer öfter mit Alkohol zu betäuben versucht.
Sein Kontakt mit anderen Zweibeinern beschränkt sich normalerweise darauf, sich diversen 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 seine kräftigen Kiefer zu verbergen.
Wird er allerdings erkannt und angegriffen, trägt er gleichzeitig zweierlei Kämpfe aus, den mit seinem Gegner und den gegen den Drang, sich ganz der orkischen Raserei hinzugeben. Bislang hat er beiderlei Kämpfe immer gewinnen können...

MU:	12	**AG:** 3	Stufe: 5	Alter: 22
KL:	12	**HA:** 3	**MR:** 3	Größe: 1,75
CH:	10	**RA:** 3	**LE:** 47	Haarfarbe: rostrot
GE:	14	**GG:** 1	**AE/KE:** --	Augenfarbe: braun
KK:	16	**TA:** 5	**AT/PA:** 10/8 (Säbel)	

Herausragende Talente: Wildnisleben 11, Selbstbeherrschung 10

Azzek, der Orkmensch

Als Kind fahrender Messerschleifer erblickte Azzek vor 35 Jahren im elterlichen Wagen auf der Straße zwischen Tiefhusen und Tjolmar das Licht der Welt. Doch die Freude der Eltern war kurz, denn nur einen Tag nach des Knaben Geburt wurde der Wagen von Orks überfallen.
Der Kampf war kurz, heftig und blutig: Die Schwarzpelze töteten Azzeks Vater und ließen seine Mutter schwer verwundet auf der Straße liegen - Tairach würde sich schon das Seine holen. Eigentlich sollte auch das Kind den Eltern folgen, doch auf einen Wink des jungen Schamanen Orcheggz verschonte man es und schleppte es mit ins Lager.
So kam es, daß Azzek-u-gorromp ("Kind im Karren") bei den Orks vom kleinen Stamme der Ochazzi (auch 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 vielen Pelzjäger der Gegend. So schickte man ihn, wann immer es zu rauben und plündern galt, auf Kundschaft in die menschlichen Siedlungen und auf die Svelltstraße. Daß Azzek nur wenige Brocken der menschlichen Sprache beherrscht, störte dabei kaum, denn die Jäger sind ein wortkarger Schlag und reden nicht viel.
Zuerst hielt man in den Städten des Svellt 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 übles Wirken bestätigen konnten. So ist es nicht verwunderlich, daß inzwischen ein hübsches Sümmchen von 200 Golddukaten auf seinen Kopf ausgesetzt ist - tot oder lebendig.
Leider trifft die im Steckbrief gegebene Beschreibung auf viele Bewohner des Svelltlandes zu, und so mußten schon zwei unschuldige Jäger ihr Leben lassen, nur weil sie schwarzhaarig waren und in einer Schänke ein paar aufgeschnappte orkische Redewendungen benutzten...

MU:	15	**AG:** 4	Stufe: 11	Alter: 35
KL:	12	**HA:** 4	**MR:** 4	Größe: 1,62
CH:	9	**RA:** 3	**LE:** 69	Haarfarbe: schwarz
GE:	16	**GG:** 6	**AE/KE:** --	Augenfarbe: hellbraun
KK:	15	**TA:** 3	**AT/PA:** 15/12 (Stoßspeer)	

Schußwaffen: 20 Wurfwaffen: 18
Herausragende Talente: Sinnesschärfe: 10, Schleichen: 12

Ginaya

Vor 53 Jahren wurde Ginaya im Bornland geboren. Im Alter von sechzehn heiratete sie den jungen Scherenschleifer Jagotin. Glücklich und zufrieden zog sie mit ihrem "Jago" durch die Lande, und als sie siebzehn war, merkte sie voller Freude, daß sie in der Hoffnung war. Im Praiosmond des nächsten Jahres brachte sie dann einen gesunden Jungen zur Welt. Das Kind, im Wagen auf der Svelltstraße geboren, sollte später von den Orks den Namen Azzek erhalten.
Welche Tragödie sich am Tag nach der Niederkunft abspielte, ist weiter oben beschrieben - auch Ginaya wäre damals gewiß in Borons Hallen eingegangen, wäre nicht der Jäger Eran gewesen. Eran fand die verletzte Frau, versorgte ihre Wunden und nahm sie mit in seine nahegelegene Hütte. Es dauerte drei Monde, bis Ginaya wieder vollständig genesen war.
Die nächsten Jahre verbrachte sie bei Eran, teils als Magd, teils als Geliebte. Über den grausamen Überfall sprach sie nie. Als sie aber dennoch einmal danach fragte, ob der Jäger damals neben der Leiche ihres Gemahls auch ein totes Kind gefunden hatte, verneinte er dies. Da wurde Ginaya klar, daß

ihr Sohn wahrscheinlich noch lebte, irgendwo dort draußen bei den Orks.
So wuchs ihre Unruhe von Tag zu Tag, bis sie schließlich aufbrach, um das Kind zu suchen. Seither streift sie durch die Lande, ernährt sich durch die Jagd, die sie von Eran erlernte. Ginaya ist bei den Orks gleichermaßen verhaßt und gefürchtet. Sie kennt keine Gnade mit den Schwarzpelzen. Unter ihrem Wams, direkt auf der Brust, trägt sie eine Kette mit den Eckzähnen getöteter Orks. Ihr Rachedurst ist noch lange nicht gestillt und wird nur von der Sehnsucht, ihr Kind wiederzufinden, übertroffen. So ist sie nicht nur für die Schwarzpelze, sondern auch für menschliche Kopfgeldjäger, die ihrem Sohn ans Leben wollen, äußerst gefährlich.

MU:	14	**AG:** 5	Stufe: 10	Alter: 53	
KL:	12	**HA:** 2	**MR:** 2	Größe: 1,70	
CH:	14	**RA:** 4	**LE:** 64	Haarfarbe: grau	
GE:	14	**GG:** 1	**AE/KE:** –	Augenfarbe: braun	
KK:	11	**TA:** 3	**AT/PA:** 13/12	(Stoßspeer, Dolch)	

Schußwaffen: 20 Wurfwaffen: 21
Herausragende Talente: Fährtensuche: 11, Fallen stellen: 10, Schleichen: 10

Bären-Benja

Die Jäger im Nordland sind schon 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 ganz verschweigen...
Benja ist solch eine Nordlandjägerin. Schon ihr Auftreten ist derart absonderlich, daß wir Ihnen eine Beschreibung nicht vorenthalten wollen: Die Frau ist klein von Wuchs und rund wie ein Faß. Gekleidet ist sie in weichgegerbtes Leder. Darüber trägt sie ein arg verschlissenes, tief ausgeschnittenes Brokatkleid. Es reichte ihr wohl einmal bis zu den Knöcheln, wurde der Praktikabilität halber aber an den Schenkeln gekürzt. Ob das teure Gewand einst zur Garderobe einer Prinzessin gehörte oder der Stolz einer Kusliker Hafenhure war, ist unklar. Ebenso weiß niemand, wie das gute Stück seinen Weg in die Wildnis des Nordens fand.
Um den Hals trägt Benja eine Bärenzahnkette, im Band ihres großen Schlapphutes, den sie Gerüchten zufolge auch zum Schlafen nicht absetzt, stecken rundherum die Ohren von Meister Petz, darunter auch einige weiße, die zeigen, daß die Jägerin selbst den Händel mit einem Firunsbären nicht scheut.
Benjas Alter 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 in den freundlichen Häusern der Hafenviertel kennt. Das karottenrote Haar hat die Jägerin auf einen Daumenbreit gekürzt. Doch ob dieser lächerlichen Erscheinung sollte man sich hüten, über sie zu spotten, denn Benja kann sehr ungemütlich werden und ist schnell bereit, ihre liebste Prophezeiung - "du wirst dich gleich an deinen Zähnen verschlucken" - höchst 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, und es muß wohl kaum erwähnt werden, daß die Frau auch mit Langbogen, Kurzschwert und Dolch umzugehen versteht.
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. Was sie dazu bewegt, vermag niemand zu sagen, vielleicht wartet sie auf ihren Märchenprinzen.

MU:	14	**AG:** 8	Stufe: 11	Alter: 32	
KL:	11	**HA:** 2	**MR:** -4	Größe: 1,57	
CH:	8	**RA:** 7	**LE:** 67	Haarfarbe: rostrot	
GE:	15	**GG:** 4	**AE/KE:** --	Augenfarbe: braun	
KK:	15	**TA:** 5	**AT/PA:** 15/13	(Kurzschwert)	

Schußwaffen: 22, Wurfwaffen: 21, Boxen: 17/16,
Herausragende Talente: Fährtensuche: 13, Schleichen: 10 Wildnisleben: 12