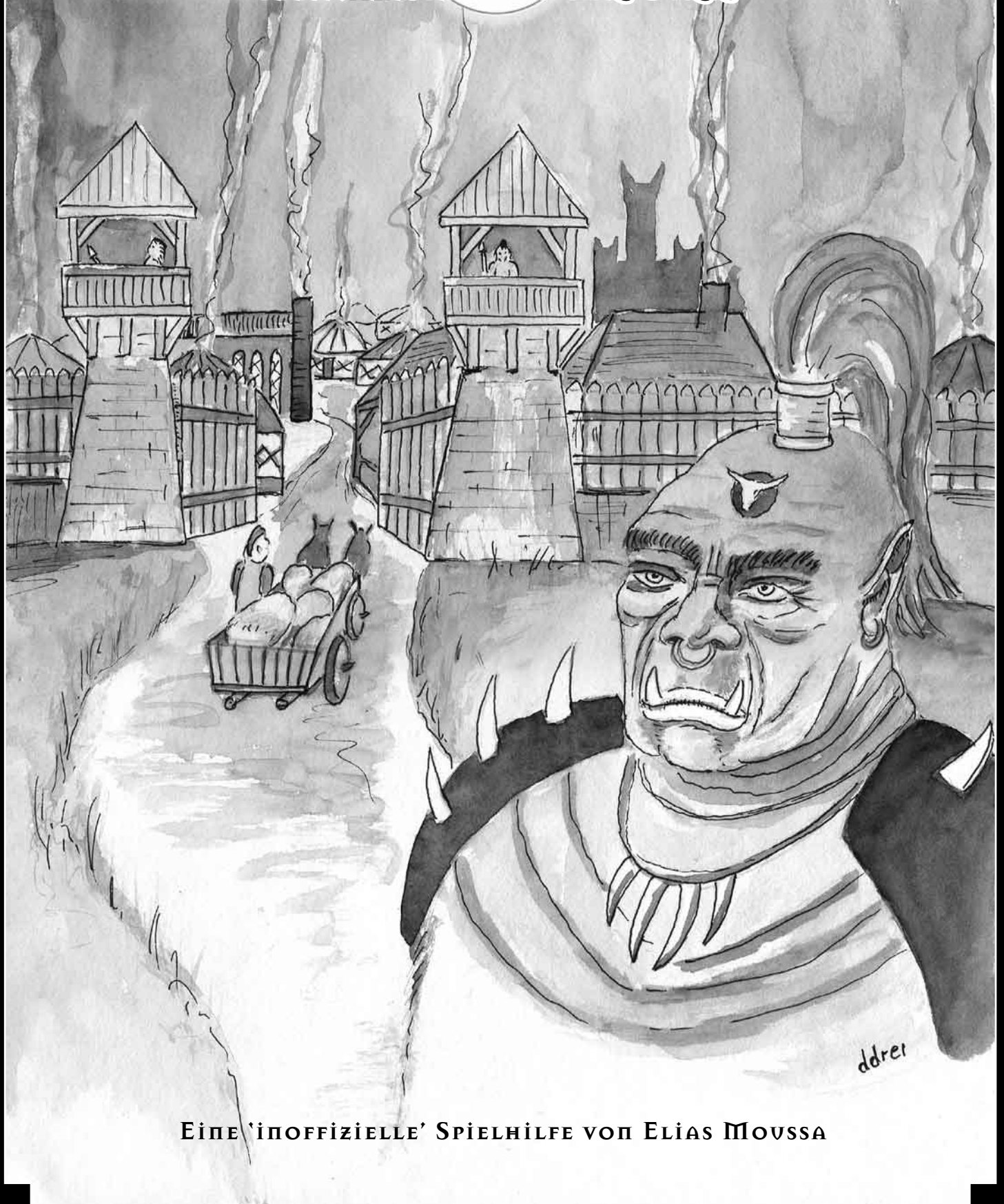


KHEZZARA

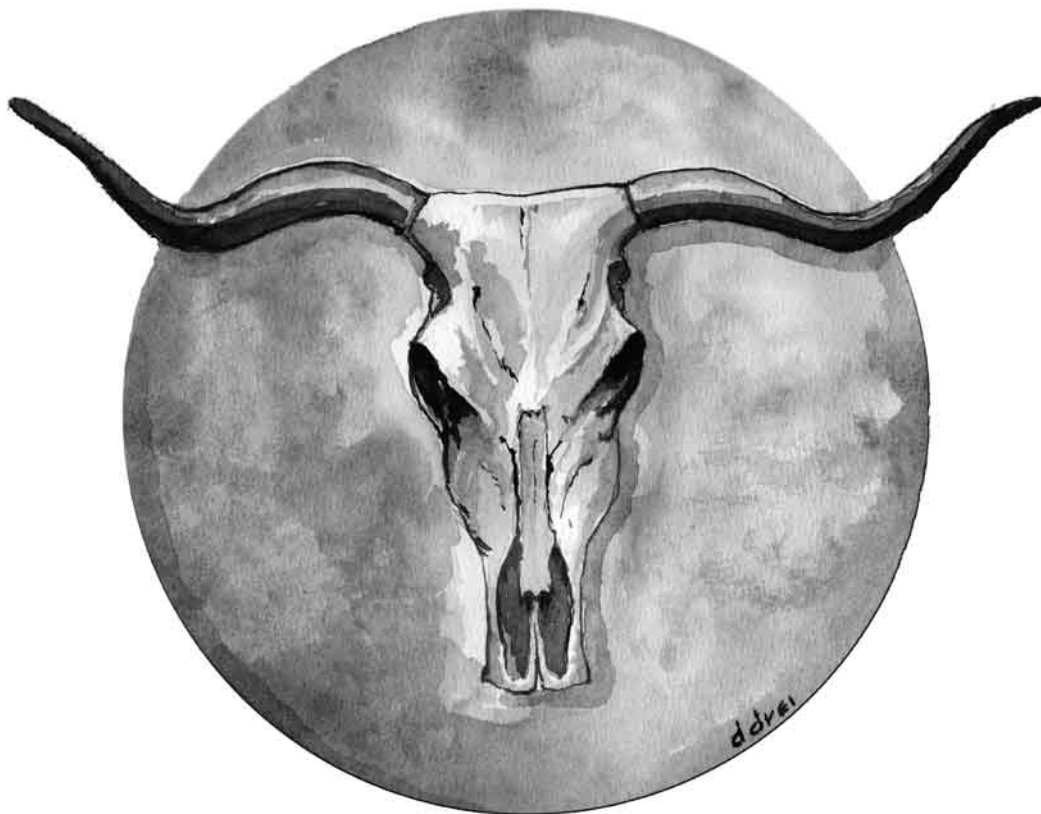
HAUPTSTADT DER ORKS



EINE 'INOFFIZIELLE' SPIELHILFE VON ELIAS MOUSSA

KHEZZARA

HAUPTSTADT DER ORKS



Autor

Elias Moussa

Bei Fragen und Anregungen elias_moussa@bluewin.ch

Titelbild, Graphische Konzeption und Satz

ddrei

Bei Fragen und Anregungen ddrei@arcor.de

Innenillustrationen

FanPro, Caryad, Maxim Becker, ddrei

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Produktions. Copyright © 1997. Alle Rechte vorbehalten. Diese Beschreibung enthält nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel "Das Schwarze Auge" und zur Welt "Aventurien". Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziellen Texten stehen.



EIN WORT VORAB!

Tairon hielt einen Augenblick lang inne. Scharf zog er die Luft ein. Der Geruch hatte sich verstärkt. Er kniff die Augen zusammen, um im spärlichen Lichte der untergehenden Sonnenscheibe besser sehen zu können. Er war ein Yurach, ein Ausgestoßener seiner Sippe und seines Stammes. Alleine zog er durch die weiten Steppen des Landes seiner Ahnen, auf der Jagd nach Rotpüschel und Hirschen. Ein Unterfangen, das ihm eigentlich verboten war. Doch bisher ist er noch jedem seiner Vettern entkommen. Er setzte sich wieder in Bewegung. Ohne große Mühe

erklimm er den nächsten Hügel. Der scharfe Geruch seines Volkes wurde immer intensiver. Er hatte erst vor kurzem erfahren, dass es einen Ort in dieser Gegend geben soll, bei der es selbst einem Yurach, sofern genügend geschickt und mutig sei (und Tairon zählte sich zu diesen), offen stand, wieder in eine der ehrbaren Kasten aufzusteigen. Khezzara wurde der Ort genannt, Heimstatt des gefürchteten Gottgesandten Aikar Brazoragh. Und Tairon war auf dem Weg dorthin, seine dunkle Vergangenheit hinter ihm lassend ...

Vor 4 Jahren setzte ich mich, unerfahren und voller Ideen, zum ersten Mal an einen größeren DSA-Text. Im Rahmen des (mittlerweile leider eingestampften) AMORK-Projektes entstand die Beschreibung der orkischen Hauptstadt Khezzara, welche ein Jahr später auf diversen DSA-Archiven zum Download zur Verfügung stand.

Als ich dann vor einigen Monaten beim Stöbern in alten Dateien wieder auf den Text stieß, wusste ich sogleich,

dass da noch mehr herauszuholen ist. Voller Tatendrang setze ich mich an die Überarbeitung der Texte, um all den orkisch interessierten Leser, Spielleitern und Spielern neuen Lesestoff zu bieten, der sich mit den Schwarzpelzen befasst. Freundlicherweise war ein gewisser ddrei dazu bereit, die Gestaltung der Spielhilfe zu übernehmen, um den gestiegenen Ansprüchen meinerseits und der Leser gerecht zu werden.

Diese Spielhilfe soll jedem interessierten Spielleiter helfen, eine Kampagne oder ein Abenteuer rund um die Hauptstadt des Orklandes zu verfassen. Selbstverständlich sind sämtliche Dinge in der folgenden Spielhilfe Meisterinformationen, lediglich ein Orkischer Held sollte über gewisse Kenntnisse verfügen. Ausserdem möchte ich noch anmerken, dass die Spielhilfe keinesfalls

in Anspruch nimmt, Khezzara bis ins kleinste Detail zu beschreiben. Ich wollte einfach jedem Spielleiter ein wenig unter die Arme greifen und eine Basis schaffen, auf welcher er sein (und das seiner Spielrunde) Khezzara aufbauen kann. Mehr bleibt nicht zu sagen, ausser: Viel Spass beim Lesen und erkunden der jüngsten aventurischen Großstadt.

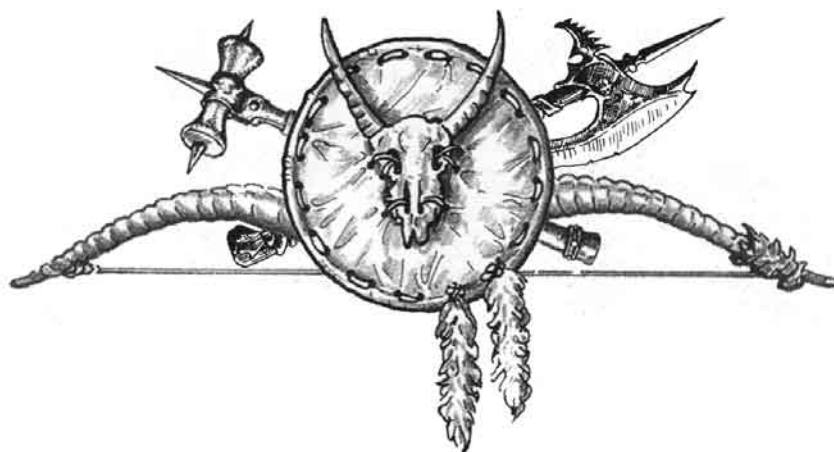
Mögen euch Brazoragh und Tairach stets gewogen sein!

Elias Moussa, November 2005



ЀПНАЛТ

Impressum	S.02	Das Viertel der Zholochai	S.24
Ein Wort vorab	S.03	Das Haus der Menschenfresser	S.24
Inhalt	S.05	Der Hundezwinger	S.25
Rede des Aikar	S.05	Das Viertel der Truanzhai	S.25
Das Leben in Khezzara	S.07	Schrein der Zwölfgötter	S.26
Überblick	S.07	Das Viertel der Korogai	S.26
Sklaven	S.10	Tempel des Feuers	S.27
Lebensweise	S.11	Münzprägerei	S.27
Handel und Wirtschaft	S.12	Das Viertel der Olochtai	S.28
Politik	S.13	Das Viertel der Mokalash	S.28
Khezzara aus... (Sicht anderer Völker!)	S.13	Das Viertel der Todrochai	S.28
Stadtbeschreibung	S.16	Ortschaften rund um Khezzara	S.29
Das Viertel der Orichai	S.16	Machtgestalten Khezzaras	S.30
Stellmacherei	S.16	Szenariovorschläge	S.34
Taverne & Bordel „Arrach Arrai“	S.17	Kulturvarianten	S.35
Das Palastviertel	S.17	Glossar	S.37
Der Palast des Aikar Brazoragh	S.18	Stadtkarte mit Beschreibung	S.38
Die Garde des Roten Mondes	S.21	Stadtkarte als Handout	S.39
Rundzelt des Rates der Stämme	S.21		
Heiligtum des Brazoragh	S.22		
Stierschlag; Torbogen; Ponyweiden	S.23		





»Ihr Harordaks, sammelt euch und lauschet meinen Worten!

Einst, vor vielen Chruag, da trug es sich zu, dass der stärkste Sohn des mächtigen Tairach aufbegehrte und seine Hand gegen den Vater erhob. Dass ihm dies überhaupt gelang, zeigte, dass Tairach schon an Macht verloren hatte und die Zeit seines Sohnes, des großen Stiers Brazoragh gekommen war. Und er forderte seinen Vater zum Kampfe, da in seinen Adern das heiße Blut des Krieges loderte und seine Macht diejenige seines schwächlichen Vaters überragte.

Ihr Kampf dauerte viele Kriag lang, und ließ die ganze Welt erzittern. Sie zerstampften Berge und verwüsteten ganze Landstriche und ihr ebenbürtiger Kampf vernichtete manches schwächliche Lebewesen.

Ja, ihr Kampf formte die ganze Welt neu, doch es kümmernte sie nicht.

Sie kämpften so verbissen, wie es nur zwei Götter tun können (...)

Und nachdem ihr Ringen schon so lange andauerte und keiner die Oberhand gewann, da entschloss sich der wilde Brazoragh, Erstgeborener der Söhne Tairachs, seinen Vater endgültig zu vernichten. Er war des Kampfes Leid geworden und wollte endlich die Macht erlangen, die

ihm zustand. Zu diesem Behufe sammelte er seinen Willen und rief Yar`rgra. Dies aber war sein Yagrik, sein Jagdspeer, mit dem er schon so manches Tier erlegte und dessen Spitze bereits einmal göttliches Blut gekostet hatte. Und er schleuderte seinen Speer Yar`rgra, den Bezwinger, mit der ganzen Kraft des wilden Stieres auf seinen Vater. Als das göttliche Geschoss die Stirn Tairachs traf, da zersplitterte Yar`rgra in sieben Teile, welche sich tief und kreisförmig in den Boden bohrten. Was ihr hier noch seht, sind nur die äußersten Spitzen der Speersplitter, denn ihre Spitzen reichen bis tief in den Leib der Erde hinein. Tairach aber war bezwungen.

Nachdem er durch die Wunde des Speeres schwer verwundet war, konnte der wilde Stier mittels seiner mächtigen Axt seinen Vater ins Totenreich schicken, um sich selbst zum obersten aller Götter auszurufen.

Dem Todesgott gelang es allerdings, einen Blutstropfen aus der Wunde an seiner Stirn dicht neben die eingebohrten Splitter tropfen zu lassen. Auf dass sich an diesem Orte seiner Niederlage und seines Sieges, denn Tairach ergriff sogleich die Herrschaft über das Totenreich und vertrieb





die ehemaligen Totenherrscher, ein Tor öffnen möge, durch welches er einst wieder an die Oberwelt gelangen und Rache an seinem Sohne nehmen könne.

Dieses Tor aber ließ der neue Gott Brazoragh von seinem schwächlichen Bruder Rikai überwachsen, so dass er dieses Mahnmal seines besiegten Vaters nicht sehen müsse. Die Wasserquelle, welche aus dem Wald entspringt, entstand aus der Vermischung dieses Blutes mit dem Schweiß des Brazoragh. Rikai selbst ließ die giftige Flüssigkeit umwandeln, auf dass unser Volk es nützen könne. Allerdings solltet ihr nie vergessen, dass seine rote Farbe daher rührt, dass das Blute Tairachs unversiegbar ist. Sollte euch der Todesgott zürnen, wird er es mir kundtun, indem er die Farbe des Baches verändern wird.

Die Priester aber, die sich im Zeichen Tairachs weihen lassen wollen, müssen den Wald durchqueren, auf dass der alte Gott sie berühren und für würdig erachten möge. Denn wisset, nur die Starken überleben (...)

Die Splitter Yar`rgras, des Bezwinners, das göttliche Geschoss des Brazoragh, aber besitzen immer noch große Macht, doch allein mir ist es gestattet, diese zu nutzen. Solange wir dem Stier regelmäßig Opfer darbringen, solange werden die Splitter ihre Macht beibehalten und solange wird unsere Stadt durch den wilden Stier geschützt werden. Und wie ihr alle wisst, bevorzugt Brazoragh seit jeher magisches Elfenblut, denn die Spitzohren sind ihm ein Greuel, oder Menschenblut. Auf dass ihr dies niemals vergessen mögt, denn bald werden wir über die Glatthäuter herfallen und sie vernichten. So tue ich euch hiermit kund, dass dereinst, wenn die

heilige Stadt Khezzara steht, an jedem Blutmond sich die zwei stärksten Kämpfer einfinden sollen und den heiligen Kampf innerhalb des Steinkreises vollführen müssen. Yar`rgra wird sie stärken, und das Auge des Brazoragh auf ihnen ruhen. Der wilde Stier selbst wird dann denjenigen Krieger auswählen, welcher in seinem Namen streiten und siegen wird (...)

Viel Blut ist seit dem Kampfe der Götter in den beiden Heiligtümern des Brazoragh und Tairachs geflossen und hat ihre Macht gespeist, sodass sie beide gestärkt sein mögen für ein erneutes Zusammentreffen. Dies aber wird der Untergang der diesseitigen Welt bedeuten. Und nur der, welcher den

rechten Glauben besitzt und in seinem Herzen mutig und tapfer war und beiden Göttern so manches Opfer

darbot, wird am Ende dieser Tage als göttliches, übermächtiges Wesen weiterleben.

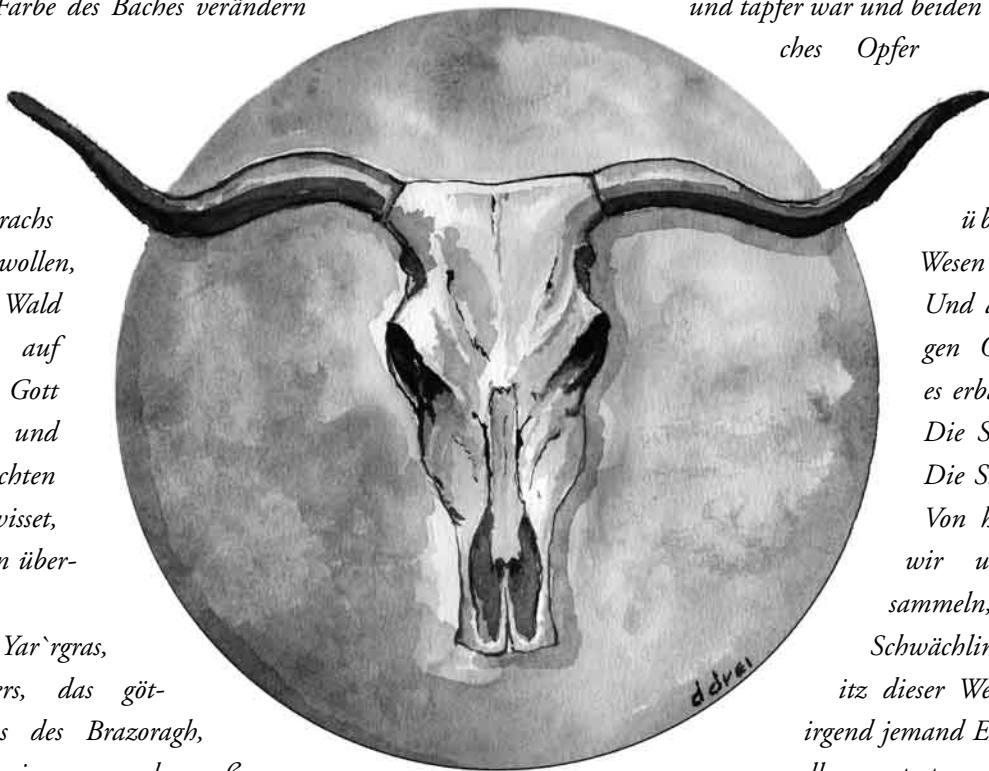
Und an diesem heiligen Ort wollen wir es erbauen. Khezzara! Die Stadt des Stieres! Die Stadt des Krieges! Von hier aus werden wir uns verbünden, sammeln, und all die Schwächlinge vom Antlitz dieser Welt tilgen. Sollte

irgend jemand Einwände haben, so soll er vortreten, auf dass ich ihm

den Willen des Stieres und des Blutmondes

kund tun möge! Denn so sprach zu mir der wilde Stier, der große Brazoragh! Und so spreche ich, Ashim Riak Assai, der Aikar Brazoragh, Gesandter der Götter, Sohn des Jenseits, Bewahrer der Vergangenheit, Herr der Gegenwart und Herausforderer der Zukunft, Träger der Gespaltenen Hörner und der Blutroten Mondscheibe, oberster Herrscher der Orks! So sei es!»

—Der Aikar Brazoragh bei seiner Rede zur Erbauung der Stadt Khezzara, aus dem orkischen, 1008 BF





DAS LEBEN IN KHEZZARA

ÜBERBLICK

Einwohner: geschätzt 8000 (ca. 5% menschliche Sklaven)

Wappen: weißer Stierschädel vor roter Scheibe auf Schwarz

Herrschaft/Politik: Als Haupt- und Palaststadt der Orks dem Aikar Brazoragh direkt untertan

Garnisonen: geschätzt 500 Khurkach aller Stämme, ca. 1000 weitere in der näheren Umgebung in Zelt-dörfern

Tempel: **Brazoragh**, Tairach, Gravesch, Rikai und verschiedenste Schreine orkischer Götter, einen heimlichen Schrein der Zwölfgötter

Handel und Gewerbe: Spärlicher Handel mit den Städten des Svelllandes; intensiver Handel mit verschiedenen Orkstämmen; stark florierendes Gewerbe im Bereich der Kriegsmaschinerie

Wichtige Fest- und Feiertage: Neumond ein jedes

Monats (*Nacht des Blutes*, Stieropferung), 22. Ron-dra (*Tag des Kampfes*, Gedenken an den göttlichen Zweikampf), 1. Boron (*Tag der Geister*, Feierlichkeiten zu Ehren Tairachs)

Lokale Helden/Heilige: *Aikar Brazoragh* (Gottge-sandter, Herrscher der vereinten Orkstämme), *Sharraz Eisauge* (Orkmarschall)

Besonderheiten: Palast des Aikar Brazoragh, Steinkreis des Brazoragh, Tairachs Totenwald

Stimmung in der Stadt: kriegerisch-barbarisch (auch orkisch-zivilisiert geheißen)

Was die Orks über ihre Stadt denken: »*Khezzara ist unbezwingbar, lang lebe der Aikar Brazoragh!*«, »*In Khezzara herrschen unorkische Sitten.*«

Quellen: *Das Orkland* S.21f, *Lexikon des Schwarzen Auges* S.143, *Geographica Aventurica* S.33





Historie: Die Stadt wurde einst, **1008 BF** um genau zu sein, auf einer Hochebene, welche sich ca. 50 Meilen hinter der Thaschpforte befindet, durch den Aikar Brazoragh gegründet. Dieser hat diesen Standort nicht umsonst gewählt, befanden sich an diesem Ort doch schon seit Urzeiten einige der größten Heiligtümer des wilden Brazoragh und des blutigen Tairach ...

Es gelang dem Aikar, innerhalb von wenigen Monden genügend Orksippen zur Arbeit an der Stadt zu bewegen (oder besser zu zwingen), so dass die Stadt vermutlich bereits zur Zeit des Orkensturmes **1010 - 1012 BF** fast ihre gesamte, heutige Größe erreicht hatte. Nach der Niederlage vor den Toren Gareths auf den Silkwiesen,leckte der Aikar hier seine Wunden und sann auf

Rache. In dieser Zeit strömten immer mehr Orksippen nach Khezzara und da die Stadt ziemlich bald überfüllt war, wurden Zelte und Hütten vor den Stadtmauern aufgestellt. Der Kriegsmaschinerie der Orks ist es zu verdanken, dass sich um Khezzara wohl jederzeit um die 1000 Orkkrieger befinden, was Khezzara wohl zu einer der bestgeschützten Städte macht (allerdings nicht zu der sichersten).

In den letzten Monden zogen wieder vermehrt Orksippen in die Peripherie Khezzaras und ließen sich im Schatten der mächtigen Stadtmauern nieder, was für die Menschen an den Grenzen des Orklandes nicht gerade eine gute Nachricht ist, denn wer weiß schon, was der Aikar für neue Greuelthaten ausbrütet...

Einst ein bloßes Gerücht, heute harte Tatsache: Khezzara!

Ein Name, der mittlerweile weit über die Grenzen des Orklandes bekannt ist.

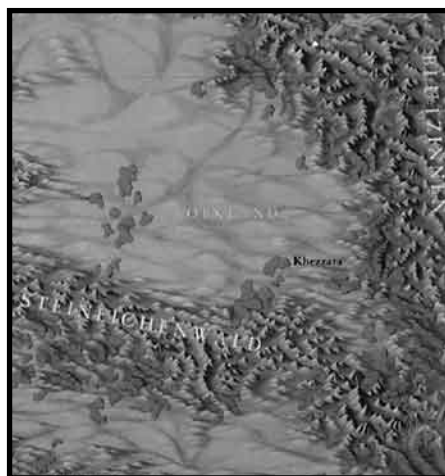
Khezzara, Inbegriff dessen, was der Aikar Brazoragh geleistet hat. Eine Stadt, in welcher sich die verschieden-

sten Orkstämme versammeln. Eine Stadt, welche man mittlerweile mit ruhigem Gewissen als Hauptstadt eines (mehr oder weniger) vereinten Orkreiches sehen kann und die von ihrer Größe her schon ein Arivor, Elenvina, Trallop oder Rashdul überragt.

*»Bei Brazoraghs Hörnern, willst du wohl, Glatthaut?!«
—orkischer Aufseher, neuzeitlich*

Die eigentliche Stadt erhebt sich auf einer Hochebene, deren Fuß eine große Anzahl von Zelten und Feldern säumt. Eine Strasse, oder eher ein breit ausgetretener Pfad, schlängelt sich durch diese Ansammlung an orkischen Bauten, welche hauptsächlich von Bauern und Jägern bewohnt werden. Tagsüber kann man auch den Großteil der Sklaven auf den Feldern beobachten, wie sie in der prallen

Sonne, völlig entkräftet und von der harten Peitsche ihres Aufsehers „motiviert“ ihre Arbeit verrichten. Diese Vororte Khezzaras dienen einzig und allein der Ernährung der gesamten Orkbevölkerung in und um



Khezzara. Es ist darum auch kaum verwunderlich, dass außerhalb der Stadt stets reges Treiben herrscht. Die Luft ist erfüllt von stickigem, trockenem Staub der Steppe und orkischen Stimmen und der Geruch der über die Fellzelte und Holzhütten schwebt, raubt einem fast den Atem - eine Mischung aus Schweiß, Blut und Fäkalien. Da die meisten Sklaven tagsüber ihre Arbeit vor den Toren Khezzaras

verrichten, sind hier verhältnismäßig viele nichtorkische Lebewesen unterwegs, hauptsächlich Goblins und Menschen, aber man kann auch immer wieder mal einen Zwerg oder ein Echsenwesen erblicken.



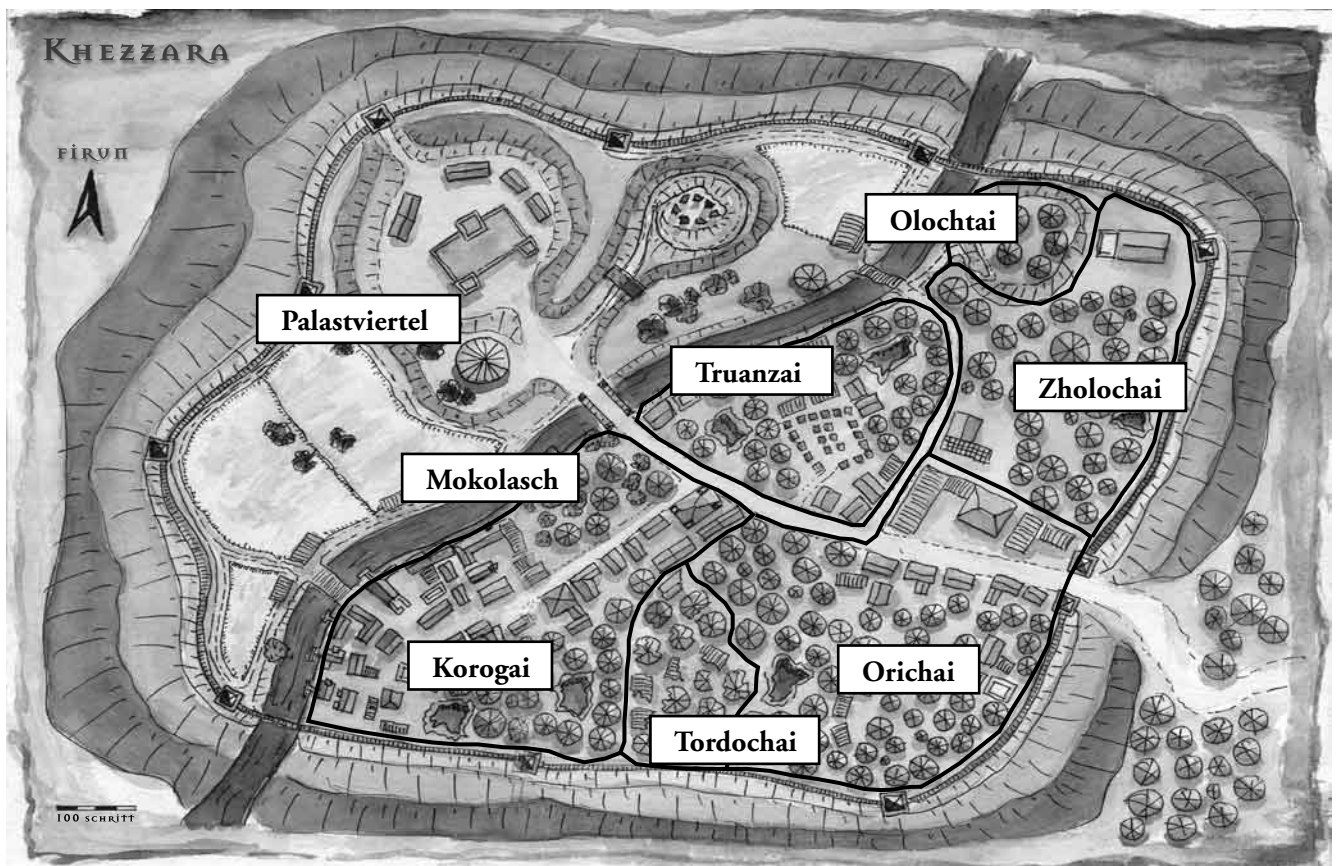
Tatsächlich fallen hier spionierende und herumschnüffelnde, nichtorkische Späher am wenigsten auf und es ist verhältnismäßig einfach, sich hier als Sklave auszugeben, sofern man nicht gerade schwer gerüstet und bewaffnet herumspaziert und bereit ist, die Repressalien der Orks über sich ergehen zu lassen. Allerdings, schon bis hierher zu kommen ist eine absolute Meisterleistung und es gibt nur wenige, die davon je wieder in ihrer Lieblingskneipe berichten konnten. Auch wenn solche Fremde in diesem Vorort eine relativ große Bewegungsfreiheit besitzen, bis ins Innere Khezzaras zu kommen dürfte wohl nur den wirklich geschicktesten und glücklichsten gelingen.

Die Vororte, größer als so manches Orkendorf, enden schließlich abrupt vor einem mächtigen, palisadengekrönten Erdwall, den Stadtmauern Khezzaras. Elf hölzerne Türme, deren Sockel aus festem Gestein bestehen, sichern das ganze ab. Ein hölzernes, zweiflügliges Tor bietet genügend Platz, dass selbst die größten orkischen Kriegswagen aus Khezzara heraus fahren können. Vor dem Tor halten allerdings stets an die zehn Khurkach Wache und kontrollieren strengstens jeden, der in die Stadt eintreten will. Die Bewohner der Stadt tragen, manche stolz auf der Stirn, andere auf der Schul-

ter oder an anderen Körperstellen, eine Tätowierung (ein weißer Stierschädel und das Zeichen der jeweiligen Sippe), welche sie als Stadtorks auszeichnet und ihnen erlaubt, sich frei in und um Khezzara zu bewegen.

Hat man erst einmal das Stadttor hinter sich gelassen, so schlägt einem fast der gleiche Geruch entgegen der auch draußen herrscht, nur ein wenig abgeschwächt. Die meisten Behausungen sind auch hier die typischen Riyachart-Rundzelte, nur die wichtigsten Gebäude sind Steinbauten, allerdings hat man sehr wohl vor, eines Tages Khezzara ganz aus Stein zu bauen.

Die Stadt ist in mehrere Viertel aufgeteilt, welche meistens keine klaren Grenzen besitzen und fließend ineinander übergehen. Nur das Palastviertel wird vom Flüsschen *Khez*, der einzigen Wasserversorgung Khezzaras, über welchen eine große, steinerne Brücke führt, vom Rest der Stadt abgegrenzt. Alle anderen Viertel sind jeweils einem der großen Orksstämme zugeteilt, wobei das größte Viertel auch den größten Stamm beherbergt. Über ganz Khezzara sind Sklavenlager verteilt, in welchen Menschen, Zwerge, Goblins und gar einige Echsenmenschen als Sklaven untergebracht werden, wenn sie nicht gerade arbeiten.





SKLAVEN

»Steh auf, Sklave!«

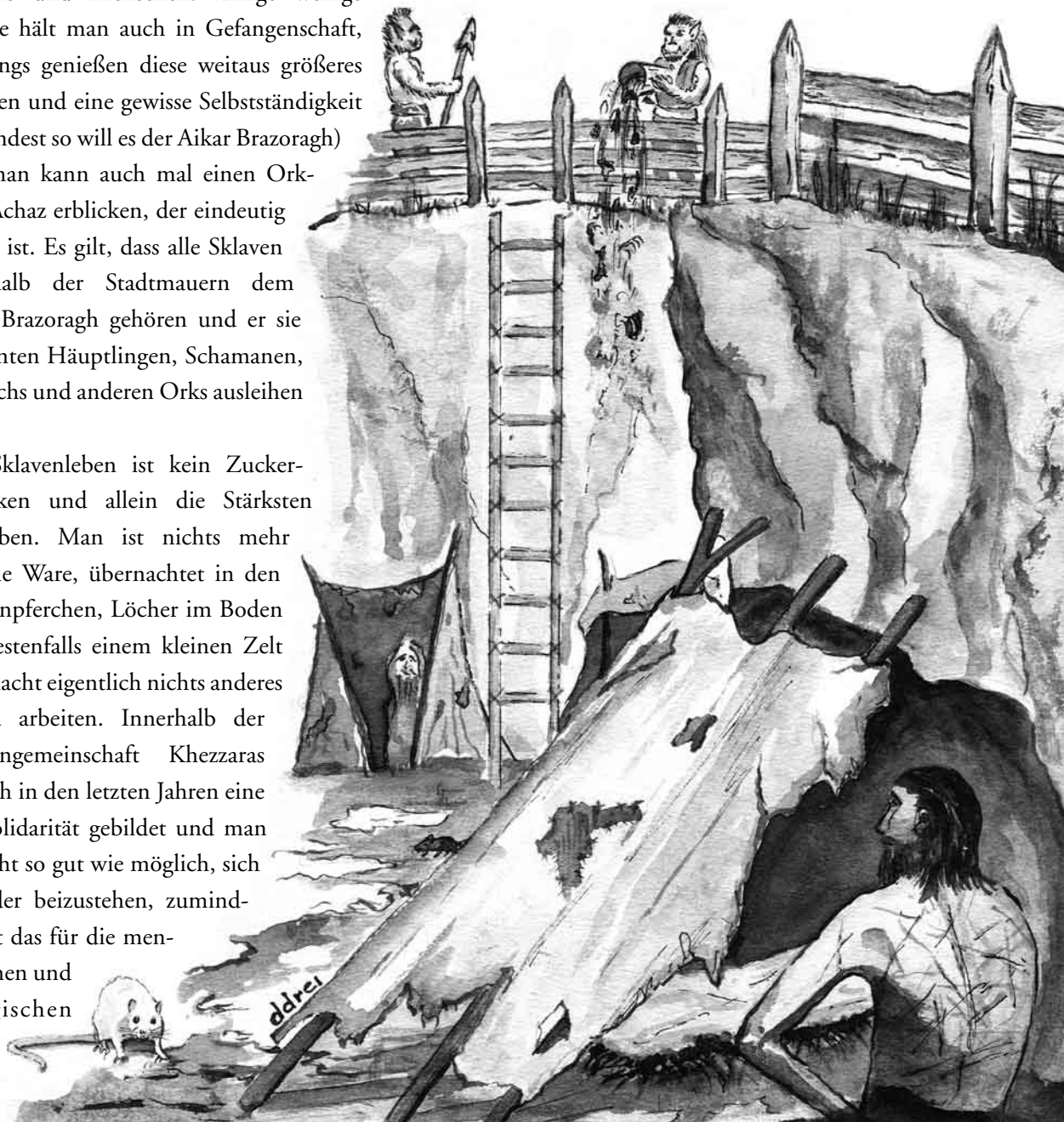
—Beliebter Spruch von orkischen Aufsehern

Die *Ergoch* (ork. Sklave/n) sind ein wichtiger Bestandteil Khezzaras, wurde die ganze Stadt doch hauptsächlich auf ihrem Blute aufgebaut. Heute werden alle niederen Arbeiten von ihnen ausgeführt, sei es auf den Feldern, in der Schmiede oder als Opfer in einem Tempel.

Der Großteil der Sklaven sind orkische Kriegsgefangene, Goblins und Menschen. Einige wenige Zwerge hält man auch in Gefangenschaft, allerdings genießen diese weitaus größeres Ansehen und eine gewisse Selbstständigkeit (zumindest so will es der Aikar Brazoragh) und man kann auch mal einen Orkland-Achaz erblicken, der eindeutig Sklave ist. Es gilt, dass alle Sklaven innerhalb der Stadtmauern dem Aikar Brazoragh gehören und er sie verdienten Häuptlingen, Schamanen, Okwachs und anderen Orks ausleihen kann.

Das Sklavenleben ist kein Zuckerschlecken und allein die Stärksten überleben. Man ist nichts mehr als eine Ware, übernachtet in den Sklavenpferchen, Löcher im Boden mit bestenfalls einem kleinen Zelt und macht eigentlich nichts anderes als zu arbeiten. Innerhalb der Sklavengemeinschaft Khezzaras hat sich in den letzten Jahren eine Art Solidarität gebildet und man versucht so gut wie möglich, sich einander beizustehen, zumindest gilt das für die menschlichen und zwergischen

Sklaven. Die erste Welle khezzarianischer Sklaven waren fast ausschließlich Kriegsgefangene, was die überaus harte Hand ihrer Herren erklärt, mittlerweile gibt es allerdings schon die ersten Kinder innerhalb Khezzaras, die so gut es geht und in aller Heimlichkeit aufgezogen werden und die nie was anderes als Khezzara gesehen haben.





LEBENSWEISE

»Ihr glaubt doch nicht wirklich, dass so viele Schwarzipelze auch nur einen Tag lang miteinander leben können, ohne sich gegenseitig den Schädel einzuschlagen?«

—Erzmarschall Helme Haffax zu einem seiner Späher, 1011 BF

Khezzara ist die Hauptstadt der Orks und somit ist es kaum verwunderlich, dass der Großteil der Stadtbevölkerung Orks sind. Das den Orks eigene Kastensystem wird auch, mit einigen Abweichungen, in Khezzara beibehalten. Und doch unterscheiden sich die Stadtorks in einigen Punkten erheblich von ihren Vettern in der Steppe.

Man kann wohl behaupten, dass sie die zivilisiertesten Orks sind, da sie für ein Zusammenleben innerhalb einer Stadt einige neue Verhaltensweisen lernen mussten. So

erließ der Aikar Brazoragh für die Stadt den großen Stammesfrieden.

Es darf zu keinem Blutvergießen unter Orks kommen, will heißen, Streitigkeiten, selbst Sippen- oder Stammesfehden, dürfen nicht innerhalb der Stadtmauern ausgetragen werden. Da Streitigkeiten aber an der orkischen Tagesordnung sind, verlagern sich deren Austragungen einfach vor die Stadttore.

Noch immer gilt das Recht des Stärkeren, es gibt keine Stadtgarde, die für Ruhe, Ordnung und Recht sorgt. Nur bei wirklich schlimmeren und größeren Fehden wird die Garde des Roten Mondes eingeschaltet.

Trotz diesem Minimum an Ordnung, ohne die ein Zusammenleben von so vielen unterschiedlichen Orks undenkbar wäre, herrschen in Khezzara raue Sitten. Eigentum ist relativ, und wer sein Eigentum nicht zu verteidigen weiß, der ist auch nicht würdig, darüber zu verfügen. Diese orkische Eigenheit führt zu einer weiterer

en Besonderheit der Stadt. Khezzara ist wahrscheinlich die aventurische Großstadt mit der niedrigsten Kriminalrate - aus dem einfachen Grund dass es kaum Diebe oder ein Justizsystem (außer dem Recht des Stärkeren) gibt. Diebstahl ist verpönt; wenn man das Gut eines anderen begehrt, dann hat man es sich in einem offenen Kampf zu erringen.

Eine weitere Besonderheit ist die Tatsache, dass die Kastenzuteilung nicht so fix wie in der Steppe ist.

Durch besondere Aktionen ist es möglich, in eine andere Kaste zu wechseln. In den letzten Jahren teilte man in der Stadt vermehrt die Meinung, dass man als Stadtork eigentlich eine eigene, neue Kaste sei - bisher konnte sich diese Idee aber noch nicht durchsetzen.

Als Eigentum des Aikars selbst gehören auch alle Orkfrauen der Stadt. Diese werden zu Paarungszwecken, als Belohnung oder als Arbeitskräfte an verdiente und weniger verdiente Orks ausgeliehen.

Diese haften allerdings mit ihrem

Leben für das Wohl der Frauen. Kurzum,

Orkfrauen werden wie sehr wertvolle Tiere behandelt und genießen relativ viele Freiheiten, solange sie ihre Arbeiten richtig verrichten. Obwohl es eigentlich sehr unwahrscheinlich scheint, so zweifelt doch kein Ork eine Sekunde lang, dass der Gottgesandte all sein Eigentum bestens kennt und weiß, an wen er welche Frau verliehen hat. Niemand käme auf die Idee, dieses Allwissen des Aikars auf die Probe zu stellen. Da die Stadtorks





in unmittelbarer Nähe des Gottgesandten leben, kann man sie mit ruhigem Gewissen zu den hochnäsigen Vertretern ihrer Rasse zählen. Man fühlt sich als wenige auserwählte Angehörige des Stammes des Aikar Brazoraghs. Viele Stadtorks fügen ihrem Namen stolz ein *ai Khezzara* an, um ihre Herkunft zu verdeutlichen. Gleichzeitig steht man unter stetem Erfolgsdruck, niemand will den Zorn des Aikars auf sich lenken und so beteiligen sich die Stadtorks erstaunlich fleißig und häufig am Stadtleben - was freilich hauptsächlich heißt, das orkische Heer zu unterhalten oder zu unterstützen. Denn tatsächlich kommt im Endeffekt jegliche Ausbeute den Khurkach und Okwachs zu Gute, die sich in und um die Stadt niedergelassen haben. Diese genießen in Khezzara allerhöchstes Ansehen und kein Ork mit Verstand würde

es wagen, einem dieser Krieger in den Weg zu kommen. Besonders die Leibgarde des Roten Mondes ist über alles gefürchtet, und es gibt wohl kein Ork der dieser Garde angehört, der seine Stellung nicht auszunützen weiß.

Man ist auch nicht mehr so geniert, einmal bei den schwächlichen Glatthäuten abzuschauen, wenn man meint, man hätte etwas Interessantes und Nützliches gesehen (wie z.B. das Münzsystem). Allerdings wird jede dieser Errungenschaften erst ausgiebig im Rat der Stämme ausdiskutiert (Handgreiflichkeiten inbegriffen), ehe man ernsthaft erwägt, solche Unsitten anzunehmen. Natürlich, nicht ohne sie vorher den eigenen Gepflogenheiten anzugleichen.

Regeltechnische Änderungen zu einem Spielerork aus Khezzara siehe das Kapitel **Kulturvarianten** auf S. 35.

HANDEL UND WIRTSCHAFT

»Ich habe sagen hören, dass es in Lowangen einen einflussreichen orkischen Händler gibt, der viel Gold für gute Waffen, Eisen, Leder und Kupfer bietet. Vielleicht solltest du dort einmal dein Glück versuchen.«

—Norbardischer Händler zu einem Vetter, 1023 BF

Es ist schwer von Handel in Khezzara zu sprechen. Man unterhält zwar einige spärlichen Handelsbeziehungen mit den Städten des ehemaligen svelltischen Städtebundes (allerdings ohne dass diese Wissen, dass der orkische Händler aus Khezzara stammt) und hin und wieder verirren sich auch einige menschliche Händler in die Stadt. Von offiziellen Handelsbeziehungen mit einem anderen Reich oder einer anderen Stadt ist allerdings nichts bekannt. Die Haupteinnahmequelle der Stadt ist, nebst den eigenen Erträgen, vor allem die Beutezüge und die Tributleistungen der Orkstämme und tributpflichtigen menschlichen Städten. Einmal im Mond verlangt Khezzara nach Tribut und wer nicht innerhalb von Wochenfrist seine Abgabe geleistet hat, erhält Besuch aus der Stadt. Der Auszug der Tributeintreiber ist unter den Orks gefürchtet, sollen sie doch stets das Doppelte des eigentlichen Tributes mitnehmen. Ob dies auf Anweisung des Aikars geschieht oder sich die Garde des Roten Mondes (welche das Kom-

mando führt) da selbst bereichert, ist nicht bekannt. Auf alle Fälle versucht man stets, seinen Tribut rechtzeitig abzuliefern der Aikar duldet keine Entschuldigungen.

Doch auch während jedem Kriegszug (zuletzt in den Provinzen Albernien und Weiden) kehrt das Heer mit reicher Beute zurück. Wer allerdings diese orkischen Kriegszüge nur unter diesem Aspekt betrachtet, unterschätzt den Aikar Brazoragh erheblich ...

Nebst Eisen ist Kupfer, unerlässlich für die Tairachpriesterschaft, das wichtigste Gut, dass orkische Händler bei den Menschen erstehen sollen. Nahrungsmittel hingegen werden kaum gehandelt, das Land um die orkische Hauptstadt ist sehr fruchtbar.

Allgemein kann man festhalten, dass Khezzara hauptsächlich nur in eine Richtung „handelt“ - in die Stadt hinein, wo die Ressourcen sogleich verteilt und verschlungen werden. Als Gegenzug erhalten die Orkstämme der Steppe und die Menschen des Svelltlands den „Schutz“ des Aikars (bzw. erregen nicht seinen Zorn).



Politik

»Khezzara ist keine Stadt, das ist ein riesiges Heerlager!«

—Svelltländer Jäger, neuzeitlich

Khezzara ist der Aikar Brazoragh!

Damit wäre Khezzaras Politik bereits beschrieben. Sein Wille ist derjenige Khezzaras und des ganzen Orklands. Seitdem Uigar Kai Khezzara fluchtartig verließ gibt es keinen Widersacher des Gottgesandten mehr, der ihm das Wasser reichen könnte.

Der Rat der Stämme, die beratende Institution, hat einiges an Macht verloren und wird vom Aikar eigentlich sogar weniger geduldet, als zu seinem Werkzeug missbraucht, um sich alle Stämme gefügig zu machen. Die Mitglieder des Rates der Stämme sind meist so miteinander zerstritten, dass sie sich niemals zusammenraufen könnten, um die Macht des Aikar ernsthaft zu gefährden.

Auffallend ist, dass Khezzara über keine typischen Verteidigungsanlagen verfügt (wie z.B. Schießscharten), von der Stadtmauer abgesehen. Diese wiederum wurde auch weniger als Schutzmaßnahme erbaut sondern vielmehr um klar das Herrschaftsgebiet des Aikars zu markieren. Nie im Leben könnten sich die Orks vorstellen, dass irgend jemand so vermessen wäre und tatsächlich einen Angriff auf die Stadt wagen würde. Insbesondere da

ständig hunderte der besten Krieger des Orklandes in der Stadt weilen.

Unablässig wird die Schmiedglut angeheizt, neue Kriegshunde gezüchtet, riesige Kriegswagen gebaut. Man könnte fast meinen, als wäre Khezzara nur zu einem Zweck errichtet worden, nämlich ein riesiges orkisches Heer auszurüsten und zu beherbergen.

Es gibt immer noch vereinzelte Orkstämme, die sich dem Machtanspruch Khezzaras entziehen und ihren eigenen kleinen Unabhängigkeitskrieg gegen den Aikar führen. Diese Orks, Yugrach geheißen, mussten sich aber fast vollständig in die Ogerzähne oder Blutzinnen zurückziehen, wo sie bisher erfolgreich den Truppen des Aikars Widerstand leisten. Ihres eigentlichen Stammesgebietes beraubt, gezwungen in einer unbekannten und gefährlichen Gegend zu siedeln, soll schon der eine oder andere Häuptling ernsthaft daran denken, sich mit den Glatthäuten gegen den Aikar zu verbünden.

Was der Aikar wirklich plant, weiß niemand so genau, die die jüngsten Aktivitäten aber, wie etwa der Raubzug in Albemia oder den Gewinn der Axt Brazoraghs deuten auf etwas Großes hin ...

Khezzara und ...

Geeinte Orkstämme: Die meisten Orks streiten zwar unter dem Zeichen des Aikars, haben Khezzara aber selbst noch nie zu Gesicht bekommen. Die Legende um ihre Gründung aber (*siehe S. 5f*) kennt fast jeder (dafür hat der Aikar Sorge getragen). Und so träumen viele Jungorks, eines Tages das Symbol des vereinten Orkreichs zu besuchen und vielleicht gar in die Garde des Roten Mondes aufgenommen zu werden.

Diejenigen, welche die Stadt bereits einmal gesehen

haben, übertreiben in ihren Erzählungen gerne ein wenig, so dass in der Vorstellung der meisten Orks Khezzara die Dimension eines Bosparans eingenommen hat. Niemandem käme es in den Sinn (außer er wäre des Lebens müde), die Stadt zu kritisieren oder gar seine Enttäuschung zu äußern, nachdem er die Realität mit seiner Vorstellung und den Schilderungen der Geschichten verglichen hat.



Widerspenstige Orksippen: Für die wenigen Sippen, die sich dem Diktat des Aikar Brazoragh noch immer nicht unterworfen haben, genießt Khezzara ein sehr schlechtes Ansehen. Die Gründe dafür sind unterschiedlich; für die einen ist es ein Ausdruck der Verweichlichung (*»Wer dem Wind und Regen nicht mehr trotzen kann und des Wanderns müde ist, rückt sich näher und teilt sein Ryiachart mit anderen Schwächlingen«*), für die anderen die Heimstatt desjenigen verhassten Orks, der versucht, ihnen seinen Willen aufzuzwingen. Kleinere Aktionen gegen die Bewohner der Stadt gehören für die mutigsten dieser Sippen zum guten Ton, insgeheim fürchtet man aber die militärische Macht Khezzaras, welche unerbittlich zuzuschlagen weiß.

Weißpelze: Die Anhänger des ehemaligen Großschamanen *Uigar Kai* (siehe **Firuns Atem**) kennen Khezzara nur als Erinnerung längst vergangener Tage.

Uigar Kai streute erfolgreich Gerüchte, wonach Tairach in seinem Zorn über seinen vertriebenen Liebling den Fluss *Khez* anschwellen ließ, bis dieser die ganze Stadt von dannen riss. Ein weit gereister Weißpelz wird sich deshalb höchst überrascht zeigen, wenn er erfährt bzw. sieht, dass Khezzara mitnichte von Tairach gestraft wurde, sondern im Gegenteil an Macht gewonnen hat.

Goblins: Den Rotpelzen ist die mächtige Siedlung ihrer „großen Brüder“ ein ständiger Quell der Angst und des Leids, werden sie dort doch gerne als „Haussklaven“ gehalten. Nur die wenigsten Goblins betreten und verlassen die Stadt frei; wie man munkelt handelt es sich dabei vornehmlich um Abgesandte einer mysteriösen und mächtigen Großschamanin, welche vermehrt mit dem Aikar in Kontakt getreten sein soll ...

Achaz: Ein ebenfalls gespanntes Verhältnis pflegen die Orkland-Achaz zu der Stadt der Schwarzpelze. Man lebt eigentlich größtenteils aneinander vorbei, hin und wieder kommt es aber zu Tauschhandel. Und wann immer wieder ein Achaz vermisst wird, vermutet man Khezzara dahinter und startet einige kleine Übergriffe auf die Umgebung der Stadt, welche aber ob der erdrückenden Überzahl der Orks schnell

wieder eingestellt werden. Eigentlich ist man ja sogar froh, dass Khezzara existiert, zieht die Stadt doch so viel Aufmerksamkeit auf sich, dass niemand mehr auf den Gedanken kommen würde, nach Relikten und Überreste der Ahnen der heutigen Orkland-Achaz zu suchen, welche fast vergessener Legenden nach selbst eine Stadt im Orkland erbauten ...

Elfen: Nur wenige Elfen ziehen überhaupt in Betracht, dass die heutigen Orks im Stande sind, Städte zu bauen und zu bewohnen. Doch so manches Lied weiß von früheren großen Orksiedlungen zu berichten, damals, als Aventurien noch frei war von Rundohren. Einige wachsame, alte Elfen warnen, dass Khezzara tatsächlich das Erbe früherer orksicher Zivilisation sei, die meisten ignorieren die Stadt aber einfach oder wissen noch nicht einmal, dass sie existiert.

Zwerge: Den Zwergen ist die Stadt ein Dorn im Auge, wissen sie doch, dass so mancher Bruder an ihrem Bau beteiligt war und noch heute dort entweder freiwillig oder in Gefangenschaft weilt. Doch die Zwerge wissen, dass sie der Stadt nie gefährlich werden können, trennt doch eine weite, ebene Steppe mit freiem Himmel die heimischen Stollen von der verruchten Stadt, wo die Zwerge ohne Zweifel unterlegen wären. So begnügt man sich damit, regelmäßig auf den zweitgrößte Quell allen Übels (nebst jeder Elfensiedlung) zu schimpfen und zu drohen, sie eines Tages dem Erdboden gleich zu machen. Manch wagemutiger oder von Goldgier getriebener Zwerg machte sich gar in Richtung Khezzara auf, um den Gerüchten nach Überbleibsel aus *Umrazim* nach zu gehen (Gerüchte, die der Aikar bewusst streut um den „Nachschub“ von zwergischen Sklaven sicher zu stellen).

Svelltländer, Thorwaler und nördliche Siedlungsgebiete: Für die Bewohner der Gebiete um das Ork-reich ist Khezzara eine bittere Realität. Manche kleinere Siedlung war gezwungen, Handelsbeziehungen zu der Stadt aufzubauen und ihr Tribut zu zahlen, um vor Übergriffen geschützt zu sein. Auch hier übertreffen die Gerüchte und Geschichten die tatsächliche Stadt um einiges, die alleinige Erwähnung des Stadtnamens ruft in vielen Bewohnern aber die



schrecklichen Erinnerungen des jüngsten Orkkrieges auf, so dass man es lieber vermeiden sollte, diesen zu nennen. Die Thorwaler tendieren dazu, die Stadt zu verharmlosen (*»Is` ja nur n`Nest von struppigen Schwarz-pelzen!«*), fühlen sich seit dem "Verschwinden" des Schwerts *Grimring* (siehe **Die Dunkle Halle**) aber auch nicht mehr so sicher wie früher.

Nivesen: Die Nivesen haben zwar vielleicht schon von dem einen oder anderen Reisenden von der Stadt gehört (und wenn, dann kümmern sie sich nicht groß darum), wissen aber größtenteils schlicht nichts davon.

Norbarden: Fast gleich verhält es sich mit den Norbarden, wiewohl die wenigen, die Kenntnis von Khezzara haben, ihr Wissen ausnutzen und gewisse eingeschränkte Handelsrechte besitzen. Die besten Waffen oder Gegenstände in der Stadt stammen (wenn nicht auf einem Raubzug erbeutet) von einem der norbardischen Händler.

Mittelreicher, Horasier & Bornländer: Auf der einen Seite fürchtet man die Tatsache, dass es dem Aikar tatsächlich gelungen ist, die Stämme und vor allem ihre militärische Macht in einer Stadt zu vereinen, auf der anderen Seite fühlt man sich sicher, liegt Khezzara doch weit weit weg vom heimischen Herd.

Nichtsdestotrotz versucht man immer, ein wachsames Auge auf die Stadt zu werfen, was in letzter Zeit immer schwieriger wurde, durchstreifen doch vermehrt einzelne Sippen das Umland der Stadt auf der Jagd nach solchen Spionen, als versuche der Aikar tatsächlich etwas zu verbergen.

Tulamiden & Novadis: Khezzara hat erst seit neustem Einzug in einige wenige Märchen und Geschichten der *Haimamudim* gefunden, was vor allem den Eindrücken heimischer Glücksritter während dem Orkkrieg zu verdanken ist. Und so handelt es sich für viele Tulamiden und Novadis bei Khezzara um ein Märchen, ein Symbol desjenigen Bösen das herrührt, wenn man über keine Kultur und Zivilisation verfügt.

Al`Anfa, südliche Stadtstaaten, Waldmenschestämme und Maraskaner:

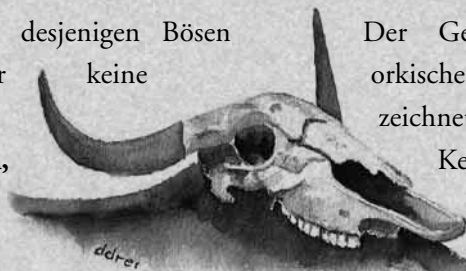
Den Bewohnern der südlichen aventurischen Gefilde und des Eiland Maraskans ist gemein, dass kaum einer von der Existenz Khezzaras weiß. Manche Grande lassen sich während einer Vorführung eines Illusionisten oder eines Theaterstückes zwar gerne von einer Orkstadt erzählen, wo sie dann die blühende Phantasie des Interpreten belächeln oder Beifall klatschen.

Zwölfgötterliche Kirchen: Alle Kirchen sind mittlerweile mehr oder weniger gut informiert, was die Existenz Khezzaras betrifft. Insbesondere die Rondra-, Hesinde-, Phex- und, man staune, Tsa-Kirche entpuppen sich als größter Hort menschlichen Wissens über die orkische Hauptstadt. Für die meisten Kirchen ist Khezzara schlicht ein weiterer Hort des Bösen, der vom Angesicht Deres getilgt werden sollte.

Schon seit langem feilt die Kirche der Leuin an einem Plan, einen Schwertzug ins Herz des Orklands zu entsenden und über die Stadt hinweg zu fegen. Doch die ständige Gefahr im Osten und das langsame Ausbluten der Kirche hat bisher noch jede Umsetzung eines Planes verhindert. Besonders der junge Abtmarschall *Brin von Rhodenstein* versucht seit längerem den Traum seines Mentors und Lehrmeisters, des gefallenen Schwerts der Schwerter *Dragosh von Correnstein*, zu verwirklichen. Gerüchten zufolge steht er seit den jüngsten Erschütterungen im Mittelreiches auch vermehrt im Kontakt mit dem Marschall der Sonnenlegion, *Praiowin von Orkenfeld*. Beide sind der Überzeugung, dass ein gemeinsamer Feldzug, bei dem man einem der Erzfeinde empfindlich treffen könnte, den Menschen neue Hoffnung einflößen würde.

Während die Hesinde- und Phex-Kirche der Natur ihres Gottes gemäß Wissen sammeln, interessiert sich die Tsa-Kirche vor allem um den rasanten Aufstieg dieser neusten Großstadt Aventuriens.

Der Geweihte *Andran* (ein ehemaliger orkischer Sklave und Miterbauer der Stadt) zeichnet sich als ein besonders profunder Kenner der orkischen Stadt aus, verfolgt er doch deren Werden seit ihrem Beginn.





STADTBESCHREIBUNG

DAS VIERTEL DER ORICHAÏ

»Das also ist Khezzara...«

—Verblüffte Bemerkung eines neuen Sklaven, der zum ersten Mal in die Stadt gelangt, 1013 BF

Dies ist das größte Viertel Khezzaras, da der Stamm der Orichai auch am meisten Angehörige zählt. In diesem Viertel, welches direkt hinter dem Stadttor beginnt, befindet sich ein Großteil der khezzaranischen Infrastruktur, wie z. B die zwei Gasthäuser der Stadt oder auch die überaus wichtige Stellmacherei der Kriegswagen.

Auch verschiedenste kleine Tempel orkischer Gottheiten findet man in diesem Viertel. Alle Sippen die in diesem Viertel wohnen gehören selbstverständlich dem Stamm der Orichai an und bilden einen wichtigen Pfeiler der Handwerker und Bauern Khezzaras.



STELLMACHEREI (12)

»Angroschs Hammer noch einmal! Ich hatte dir doch gesagt, du sollt die fingergroße Mutter nehmen, nicht die fingerkuppengroße...«

—Zwergensklave Ambrasch, bei einem seiner zahlreichen wütenden Zurechtweisungen der in seinen Augen unfähigen Arbeiter in der Stellmacherei, 1016 BF

Sharkak Mohork ist der Leiter der Stellmacherei für orkische Kriegswagen in Khezzara, eine überaus wichtige Aufgabe, haben diese Kriegswagen doch im Orkkrieg unter den menschlichen Soldaten Verheerendes bewirkt. Seine rechte Hand ist der zwergische Sklave *Ambrasch*, welcher der am besten behandelte Sklave Khezzaras ist (obwohl er ein Kriegsgefangener aus der Zeit des Orkkriegs war). Er genießt großes Ansehen unter der menschlichen und zwergischen Sklavenbevölkerung Khezzaras und auch mit seinem Meister verbindet ihn

eine gewisse "Freundschaft", da Sharkak genau weiß, dass er ohne das kundige Wissen Ambraschs bald schon Tairach gegenüber stehen würde, da sein Wissen über die Herstellung von Kriegswagen für einen Ork zwar riesig, für die Ansprüche des Aikars aber zuwenig groß sind. Die Stellmacherei steht einer mittelreichischen in nichts nach, sind die meisten Handwerker doch Korogai oder Orichai und auch ein beachtliche Anzahl von zwergischen Sklaven sind hier eingeteilt.



TAVERNE & BORDELL „ARRACH ARRai“ („ZUM BLUTIGEN AUGE“) (13)

»Treffen wir uns heute Abend im Arrai?«

—Ein Khurkach zu einem anderen Khurkach, 1019 BF

Dieses Rundzelt wurde nach menschlicher Inspiration zu einer Taverne umfunktioniert, in welchem die orkischen Khurkach, Drasdech und Grishik einen Schluck zu sich nehmen können und sich mit menschlichen Sklavinnen vergnügen. Ugur Alrork ist der Besitzer dieses großen Rundzelts, in dem regelmäßig wüste Orgien und Gelage gefeiert werden. Er war einst ein verdienter Khurkach, doch nachdem er nach der Ausführung eines wichtigen Auftrags seines Häuptlings im Sveltland seine rechte Hand verlor, konnte er seinen Traum begraben, eines Tages zu den ehrenwerten Okwachs zu gehören. Da er somit seinen Beruf nicht mehr ausüben konnte, fiel er zu einem einfachen Grishik herab, bis er in Lowangen sah, wie reich und anerkannt man als Besitzer einer Schenke oder eines Bordells werden konnte. Gierig wie er ist, wollte er gerade beides auf einmal haben, bis es ihm nach manchem Streitgespräch mit dem Häuptling seiner Sippe schlussendlich gelang, einige Sklavinnen für sich zu gewinnen. Ugur ist der erste Ork in Khezzara, der eine Taverne eröffnete, und nachdem er dabei zu einem

gewissen Ansehen kam, eröffneten weitere Orks Zelte, wo man sich gegen ein angemessenes Entgelt betrinken konnte (essen tut man immer noch zu Hause). Ihm ist es allerdings als einziger Ork gelungen, menschliche Sklavinnen anzubieten. Es gelang ihm gar, wieder um eine Kaste aufzusteigen. Somit gehört er zu den wenigen Orks, die solch ein Auf und Ab ihres Standes wegen hatten und dabei so gut davon kamen. Er soll sogar schon einmal den Aikar Brazoragh getroffen haben und mit ihm eine besondere Abmachung haben, so dass Ugur tatsächlich der einzige Ork in der Stadt ist, dessen Frauen nicht Eigentum des Aikars sind. Eine Tatsache, die ihm viele, sehr viele Neider und Feinde einbrachte.

Er betreibt das einzige Rundzelt betreibt, in dem selbst ein einfacher Grishik, sofern er bezahlen kann, eine Sklavin zum Liebesdienst zwingen kann. Nicht zuletzt auf sein Drängen im Rat der Stämme hin begann man auch in Khezzara langsam aber sicher, Münzen zu verwenden, auch wenn der traditionelle Tauschhandel immer noch vorherrscht.

DAS PALASTVIERTEL

Das Palastviertel wird vom Rest der Stadt durch den Bach Khez abgeschnitten, welcher der Stadt als Wasserversorgung dient. Der Fluss besitzt eine rötliche Farbe, welche mal stärker, mal schwächer ist, entspringt einem kleinen, verdorrten Wäldchen außerhalb der Stadt und durchfließt Khezzara. Eine breite Steinbrücke überspannt das Wasser, auch hier wachen immer mindestens fünf Okwach und verbieten jedem den Eintritt ins Palastviertel, der nicht eine Einladung vorweisen kann, einschlägig bekannt oder ein wirklich hoher Ork ist.

Da hilft nicht einmal Bestechung.

Das große Rundzelt des Rates der Stämme befindet sich hier, ebenso wie der Palast des Aikars, einer Wiese für die Aufzucht der zähen Orkponys und manche Zelte und kleinere Steingebäude, in denen die hohen Würdenträger zu wohnen pflegen, wenn sie in Khezzara weilen.

Außerdem steht hier auch eines der höchsten Brazoragh Heiligtümer, der Steinkreis Yar`rgra, die Splitter jenes Speeres, mit deren Hilfe der wilde Stier seinen Vater schwer verwunden konnte.



DER PALAST DES AIKAR BRAZORAGH (I)

»(...) trey guldene Stattuen des Sonnengottes, eyn Bannr der Loewen, eyne grosze Anzal rot schimmerndr edle Steine, eyne diamantene Krone der Achzz, (...)«

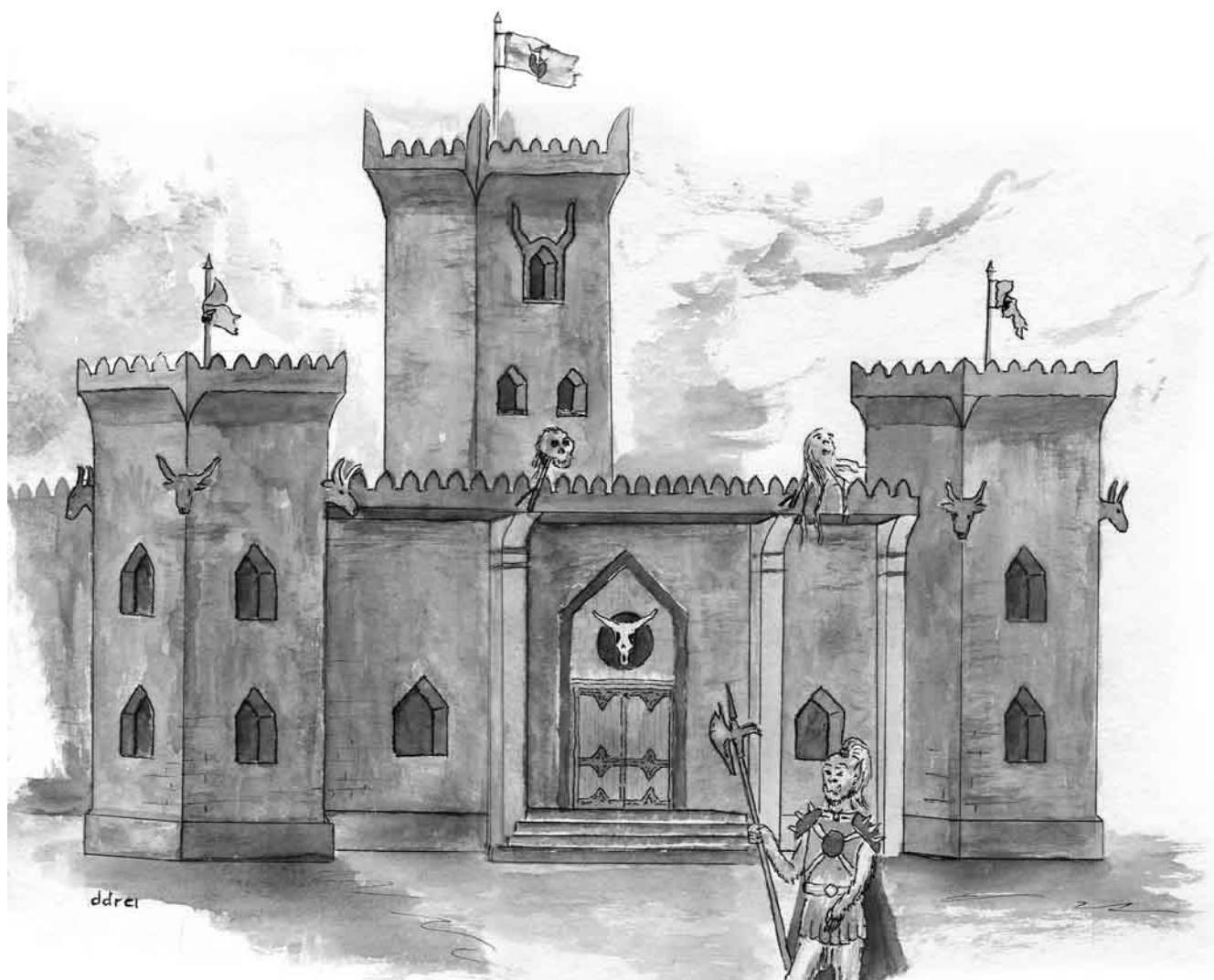
—Auszug eines Inhaltsverzeichnis der Schatzkammers Khezzaras, 1023 BF

Das größte Steingebäude Khezzaras ist ein wuchtiger und trutziger Bau. Die besten orkischen Baumeister und eine Großzahl der zwergischen Sklaven errichteten einen Palast, eines Göttergesandten würdig. Innerhalb nur zweier Jahre war der Palast fertig gestellt und es kümmerte den Aikar nicht, dass sich dabei hunderte von Sklaven zu Tode schindeten. Die schiere Größe des Baus lässt nicht daran zweifeln, dass der Aikar seine Ansprüche als Herrscher über alle Orkstämme auch in seinem Domizil geltend machen wollte und so gelang es den zwergischen Sklavenbaumeister, dass man den Palast von jedem

Glatthäute besiegen und wie man mit den Verrätern in den eigenen Reihen fertig werden könnte.

Der einzige Raum, den ein wirklich wichtiger Okwach oder Gesandter eines anderen Reiches je vom Palast sehen wird, ist der Thronsaal. Ein Saal, der gleichzeitig auch die Schatzkammer des Orklandes ist, in dem so gut wie alle geraubten Reichtümer (Banner, Goldmünzen, Schmuck, Artefakte etc.) des Orkkrieges und anderer Raubzüge aufbewahrt werden und dessen Glanz jedem zeigt, was der Aikar bisher geleistet hat.

Vier Okwachs der persönlichen Leibgarde halten stets

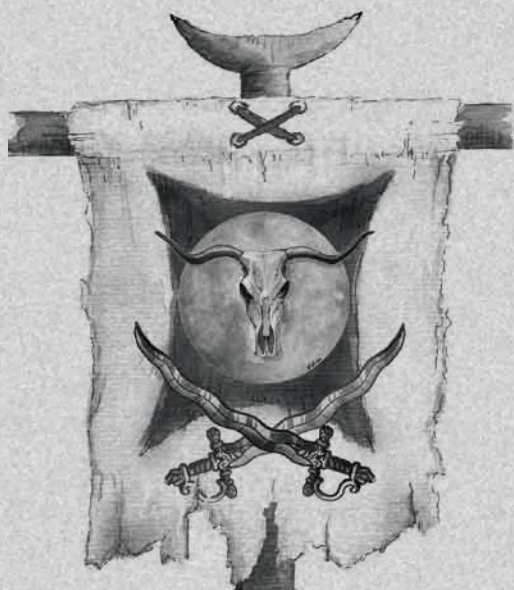




Die Garde des Roten Mondes

Kurzcharakterisierung: Von Orks, Menschen und Zwergen gefürchtete Elitegarde des Aikar Brazoraghs

Wappen/Symbol: Weißer Stierschädel vor roter Scheibe auf schwarz, darunter zwei gekreuzte Arbachs



Wahlspruch: Blut und Ehre dem Aikar!

Tracht: Keine

Herkunft: Durch den Aikar Brazoragh im Jahre 1008 BF ins Leben gerufen

Bedeutende Mitglieder: *Sharraz Eisauge* (Gardemarschall), *Kerschoi Shargok* (Spion Uigar Kais)

Personen der Historie: *Sadrak Whasso* (der Schwarze Marschall)

Heilige Talismane und Artefakte: Keine

Wichtige Niederlassungen: Der Palast des Aikar Brazoragh

Feiertage: Jeder Tag des Sieges

Beziehungen: immens (bei Orks), klein (im Resten Aventuriens)

Finanzkraft: groß (die Garde wird von der Schatzkammer Khezzaras gespeist)

Mitglieder: sehr klein

Zitat: »Denn ihr seid die Elite und es ward euch bereits vor eurer Geburt bestimmt, mir zu dienen!«

—Aikar Brazoragh, neuzeitlich

Volkes Stimme: »Ne du, mit diesen Struppigen will ich

nichts zu tun haben. Hab mal gehört, wie die Frau meines Bruders gesehen hat, wie so ein Rotmond Tribut für ihn eingetrieben hat. Die ist` danach drei Wochen lang nicht mehr aus dem Haus und ihr Haar hat seit dem nie mehr so schön golden gegläntzt (...)«

—Rik, Sveltländer Jäger, neuzeitlich

Geschichte

Bereits als die ersten Gerüchte über einen wandernden Ork der Häuptling um Häuptling bezwang in den weiten Steppen des Orklandes die Runde machte, sollten sich die ersten Mitglieder der späteren Garde des Roten Mondes in seinem Dunstkreis bewegt haben, von denen auffallend viele der Sippe der Assai angehörten. Die "offizielle" Gründung (wenn man von so was bei Orks sprechen kann) erfolgte zeitgleich mit der Gründung Khezzaras im Jahre **1008 BF**.

Seither schwören die Mitglieder ihren Eid auf den Aikar Brazoragh persönlich und dienen diesem treu auf Gedeih und Verderb. Die Garde war an jeder größeren und wichtigeren Schlacht beteiligt, bei der es um die Interessen des Aikars ging - sei es gegen Glatthäute, sei es gegen Spitzohren oder rebellierende Schwarzpelze.

Struktur

Den knapp 70 Mitgliedern der Garde steht der *Gardemarschall* vor, welcher seine Befehle direkt vom Aikar Brazoragh erhält und gleichzeitig als Marschall des gesamten geeinten orkischen Heeres fungiert.

Es ist kein leichtes Unterfangen, die riesigen Fußstapfen auszufüllen, die der legendäre Schwarze Marschall hinterlassen hat. Darunter folgen die *Khurkwach*, Gardisten die durch besonderes strategisches und taktisches Geschick aufgefallen sind und meistens in anderen Einheiten als Anführer und Feldherren agieren. Die *Nagwach* sind den Khurkwach gleichgestellt, fielen während ihrer Dienstzeit aber vor allem durch ihre besondere Beherrschung der Waffenkunst auf und werden gerne auf Sondereinsätze geschickt. *Okawach* sind die einfachen Mitglieder der Garde,



die alle anderen Aufgaben übernehmen, wie Wache schieben, Tribut eintreiben, als Leibgarde wichtiger Würdenträgern dienen oder den Feinden auf dem Schlachtfeld das Fürchten lehren. Anzahl und Intensität von dunkelroten gefärbten Strähnen im schwarzen Pelz geben Auskunft über den Rang und die bisherigen Leistungen. Man verziert sich auch gerne die Hauer mit Schmuck, um seinen Stand auszudrücken.

Die Garde des Roten Mondes besitzt weder eine einheitliche Bewaffnung noch Tracht. Ihre Mitglieder haben Zugriff auf die Schatzkammern Khezzaras und führen nur die besten Beutestücke, Waffen wie Rüstungen, daraus. Ob ihres besonders schwarzen Pelzes und den verzierten Strähnen sind Verwechslungen jedoch ausgeschlossen.

Aufnahme

Die Aufnahme in die Garde des Roten Mondes gelingt nur den wenigsten Khurkach und Okwach. Eine der Aufnahmebedingung ist der Besitz eines besonders dunkelschwarzen und dichten Pelzes, eine Bedingung, an der bereits die meisten Interessenten scheitern.

Eine zweite Bedingung ist der Sieg beim monatlich stattfindenden Wettkampf im heiligen Steinkreis Yar`rgra. Wer heil als Streiter Brazoraghs aus den Kämpfen herauskommt, hat auf seinem Weg sieben kampferprobte Orks getötet und ist wahrlich würdig, die Reihen der Garde zu verstärken. Auf diesen Gewinnern scheint tatsächlich der Segen des Brazoragh zu liegen, denn obwohl auf diesem Weg monatlich nur ein neues Mitglied zur Garde stößt, musste sich der Aikar bisher noch nie Gedanken über den Bestand machen, scheinen die Mitglieder doch über ein äußerst langes und zähes Leben zu verfügen ...

Geheimnisse

Die Tatsache, dass die Gardisten nur mit den besten und wertvollsten Beutestücken von hunderten von Jahren orkischer Raubzüge ausgestattet sind führt dazu, dass sich in ihren Reihen so mancher findet, der eine magische Waffe in

den Kampf führt oder von einer magischen Rüstung geschützt wird. Es soll gar einige geben, die eine geweihte Waffe besitzen - eine der Zwölfen geweihte Waffe versteht sich ... Schon so mancher hat sich gewundert, weshalb nur sehr schwarzpelzige Orks überhaupt in Frage kommen, in der Garde aufgenommen zu werden. Und es stimmt, die ästhetischen Aspekte sind nur eine Nebenerscheinung und keinesfalls der Grund: Einer alten Legende nach (an die sich freilich nur der Aikar erinnern mag) sollen Orks mit diesem Merkmal Nachkommen des berühmt-berüchtigten *Nargazz Blutfaust* sein. Und der Aikar vertraut seine wichtigsten Missionen nur Abkommen an, die einen Teil jenes Blutes in sich tragen. Er verschweigt allerdings, dass Blutfaust auch über menschliche Sklavinnen verfügte ...

Der Gardist im Spiel

• als Held:

Ein Mitglied der Garde des Roten Mondes ist absolut nicht als Spielercharakter geeignet. Seine Loyalität gilt nur dem Aikar Brazoragh und da ist kein Platz für andere Gefährten. Es ist allerdings sehr wohl möglich, einen altverdienten orkischen Helden zum Abschluss seiner Abenteurerlaufbahn der Garde anschließen zu lassen - der Aikar hat bestimmt nichts gegen einen weit gereisten orkischen Berater ...

• als Meisterperson:

Murren Ihre Spieler über Schwertfutter-Orks? Löst selbst ein Heer an Schwarzpelzen nur ein müdes Achselzucken bei den Helden aus? Dann wird es Zeit, sie mit der Garde des Roten Mondes bekannt zu machen. Ein Gardist ist bereits alleine ein harter Brocken und die Helden sollten bei ihrer ersten Begegnung mit der Garde nur knapp mit dem Leben davon kommen. Als Heerführer steht er seinem menschlichen

Kontrahenten in nichts nach, auch Finten und Ablenkungsmanöver sind ihm nicht unbekannt. Es gilt allerdings immer zu bedenken: Wo ein Gardist wirkt, geht es um die Interessen des Aikars und diese sind bekanntlich weder Imman, noch Rote-und-Weiße-Kamele.





RUNDZELT DES RATES DER STÄMME (2)

»Ruhe! Ruhe! Ihr Harordaks, starke Okwachs und mächtige Tairachis, hört mich an! Aufs heftigste muss ich der schlangenzüngigen Rede des Krazzach widersprechen! Was glaubt der eigentlich, wer er ist? Würde der allmächtige Aikar Brazograph seine verleumdnerischen Worte hören...Es kann als sicher gelten, dass der Gewinn der Heiligen Waffe des Brazoragh uns unseren Zielen ein Stück näher bringen wird (...)«**

—Aus einer Rede des obersten Tairachi der Truanzhai Azzek Ziraitach, Sprecher des Rates der Stämme, neuzeitlich

In diesem großen Zelt, auf welchem allerlei Malereien sowohl auf der Außen-, als auch auf der Innenwand zu sehen sind, pflegt der Rat der Stämme von Khezzara zu tagen. Der Rat trifft sich alle Monde ein, zwei Mal, um den obersten Herrscher aller Orks zu beraten. Der Aikar lässt sich dafür seinen Thron aus dem Palast ins Innere des Zelttes bringen und hört sich dann mehr oder weniger gelangweilt die Vorschläge der Harodraks verschiedenster Stämme und einiger besonderen Okwachs oder Tairachi an. Der Aikar selbst ernennt die Mitglieder des Rates der Stämme, momentan bestehend aus knapp dreißig Würdenträgern. Und er wählt klug. Viele verfeindete Orks sitzen im Rundzelt und versuchen den Aikar zu beraten, seine Gunst zu erlangen und ihre Widersacher anzuschwärzen, so

dass der Aikar sich keine allzu großen Gedanken mehr über einen weiteren Putschversuch machen muss. Häufig werden die Besprechungen unterbrochen oder arten in Handgreiflichkeiten aus, so dass sich der Aikar gezwungen sieht, jeden Mond einige neue Räte zu ernennen. Seit Uigar Kais, ehemaliger Großschamane der Orks, Aufstand mäßigte sich der Rat der Stämme und unterstützt nun fast bedingungslos die Entscheidungen des Aikars. Momentan genießt der oberste Tairachi der Truanzhai, *Azzek Ziraitach*, das besondere Vertrauen des Aikars und gilt als Sprecher des Rates. Es ist wohl nur noch eine Frage der Zeit, ehe der Göttergesandte den Tairachi zum neuen Großschamanen ernennen wird, ein Unterfangen, das verschiedensten Neider Azzeks zu verhindern trachten.





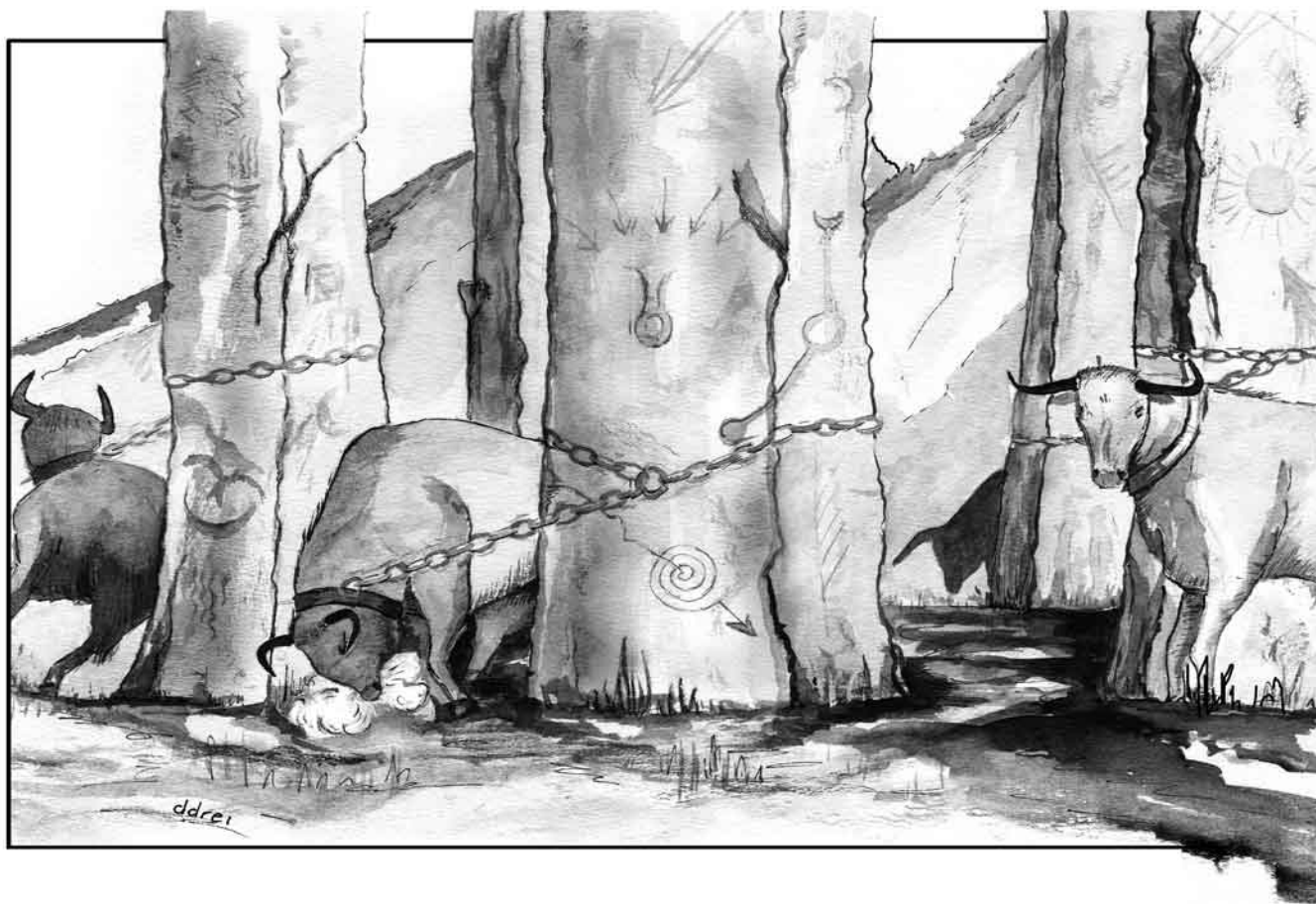
HEILIGTUM DES BRAZORAGH (3)

»Brazoragh hat gewählt!«

—Ausruf des Aikar Brazoragh am Ende der zweiten Kürung Sadrak Whassois zum Krieger Brazoraghs, 1011 BF

An dieser Stelle ragen 7 mächtige Monolithen aus der Erde, der orkischen Mythologie nach Splitter des göttlichen Speeres Yar`rga. Jeder dieser Monolithen misst über fünf Schritt und ist mit zahlreichen Malereien verziert, die unterschiedlichsten Alters sind und dem kundigen Schamanen einiges über den wilden Stier und die Geschichte der Orks verraten. Die Erde und der Sand innerhalb des Kreises besitzt eine rostbraune Farbe, was darauf hindeutet, welch Blutvergießen hier schon stattfand. Noch heute pflegt hier der Aikar große Opfer für den wilden Brazoragh darzubringen (z.B. werden alle gefangenen Elfen, die den Transport nach Khezzara überleben, hier geopfert). Dieses Heiligtum ist allerdings nicht öffentlich und es gilt als große Ehre unter Okwachs, einmal im Schatten der Splitter Yar`rga

zu stehen. Eine Ehre, die sehr wohl in Reichweite des Möglichen liegt, denn seit der Erbauung Khezzaras lässt der Aikar jeden Mond jeweils die zwei besten Kämpfer gegeneinander antreten, um den Kampf Brazoraghs gegen seinen Vater nachzuahmen. Dabei entscheidet erst das Ende des Kampfes, wer welche Rolle inne hatte; Der Sieger gilt von Brazoragh gesegnet und der Verlierer stand eben auf Tairachs Seite. Dem Sieger winkt quasi unsterblichen Ruhm und eine Aufnahme in die Garde des Roten Mondes (wenn er die anderen Voraussetzungen erfüllt). Vor diesem denkwürdigen Kampf kommt es zu den verschiedensten Ausscheidungskämpfen, denn theoretisch kann dabei jeder Ork mitmachen, sofern er die blutigen Ausscheidungskämpfe überlebt.





STIERSCHLAG (4)

In der Nähe des Heiligtums befinden sich Stall und Weiden der heiligen Stiere, besonders kräftige Bullen, welche unter der Aufsicht *Morrok Stickrotts* gefüttert und gereizt werden. Es ist strengstens Verboten, einen solchen heiligen Stier zu berühren oder auch nur in die Augen zu sehen, gehören sie doch vom ersten Moment an Brazoragh. Eine Woche vor dem Dunkelmond werden sieben Stiere, begleitet von einer johlenden Menge, durch die Straßen der Stadt Richtung Brazoragh Heiligtum gehetzt. Dabei werden regelmäßig unvorsichtige oder übermütige Orks von den spitzen Hörnern aufgespießt. Denn wem es gelingt, den wilden Stier an den Hörnern zu packen und sich auf seinen Rücken zu schwingen,

steigt automatisch um eine Kaste auf.

Am Heiligtum erwartet dann der Aikar Brazoragh (in seiner Abwesenheit ein designierter Vertreter) persönlich die Stiere welche sich sogleich beruhigen und von ihm mit ruhiger Hand und an die sieben Steinstelen gekettet werden. Eine Woche lang bleiben sie angekettet, während um sie herum die rituellen Zweikämpfe stattfinden. Noch immer werden sie gut gefüttert, zu Trinken bekommen sie allerdings nur das Blut der Gefallenen. Nach dieser Kampfeswoche werden sie wieder durch den Aikar selbst (bzw. seinem Vertreter) dem göttlichen Stier Brazoragh geopfert, um seine Macht zu stärken.

TORBOGEN (5)

Im Jahre **1028 BF** begannen die Sklaven Khezzaras mit dem Bau eines riesigen Torbogens, nur wenige Schritte vom Heiligtum entfernt. Das Baumaterial, ein Stein unbekannten Ursprung, wird schubweise und spärlich durch einen mit hunderten Bewaffneten eskortierten Zug von den Blutzinnen in die Stadt gebracht. Gehen die Bauarbeiten in diesem Tempo weiter (und bisher gibt es

keine Anzeichen dafür, dass dem nicht so sein wird), wird es wohl noch einige Götterläufe dauern, bis der Bogen beendet ist. Was der Aikar mit diesem Bau bezwecken will, ist unbekannt. Doch die Tatsache, dass er den Bau regelmäßig begutachtet und jeden Stein selbst in Augenschein nimmt, deutet darauf hin, dass der Torbogen nicht nur zur Verzierung der Stadt aufgebaut wird.

WEIDEN DER ORKRONYS (6)

»Du elende Glatthaut. Pass doch besser auf das Tier auf. Beinahe hätte es sich das Bein gebrochen. Du weißt, was dass für dich bedeutet hätte...«

—Ponyaufseher Jurrans zu einem der zahlreichen Sklaven, neuzeitlich

Auf dieser verhältnismäßigen üppigen Wiese der orkländischen Steppe grasen die besten Ponys der orkischen Kriegsmaschinerie. Die menschlichen und goblinischen Sklaven arbeiten hier genauso hart wie anders wo, müssen sie sich doch um die Aufzucht, das Füttern usw. der Tiere kümmern. Die hier weidenden Ponys sind der ganze Stolz des Ponyaufsehers *Jurrans*, einem von der langen Zeit der Sklaverei gezeichneten Almadaner, der mit

seinem Leben dafür haftet, dass der orkischen Armee so viele Ponys wie möglich zur Verfügung stehen. Auch die erbeuteten Pferde und Esel von zahlreichen Raubzügen oder aus Tributen werden hier untergebracht. Jurrans lässt hier auch im Auftrag des Aikars verschiedenste Pferde- und Ponyrassen miteinander kreuzen, um eine noch stärkere und ausdauerndere Rasse zu erschaffen, welche die Reiterei der Orks von Sieg zu Sieg führen soll.



DAS VIERTEL DER ZHOLOCHAI

»Du glaubst also wirklich, ich hätte es vergessen...«

—Ein Khurkach der Zholochai zu einem anderen Khurkach, kurz vor einem blutigen Kampf, 1020 BF

In diesem Stadtteil sind die Sippen aus den Zholochai Stämmen untergebracht, somit wohnen hier die besten Jäger und Viehtreiber Khezzaras. Es herrscht ein stetes Gehen und Kommen, da die meisten orkischen Bewohner dieses Stadtteils ihrem Broterwerb außerhalb der Stadt nachgehen. Nebst einigen Zelten, in denen man zu den Zholochai-Göttern beten kann und einem Rundzelt, das nach Thorwaler Art zu einer Sauna umfunktioniert wurde, bietet dieses Viertel keine weiteren Dienstleistungen

an. Wie in jedem Viertel gibt es hier allerdings zahlreiche Drasdech, seien es Gerber oder Kürschner. Ein großer Teil der Khurkach Khezzaras stammen ebenfalls aus dem Stamm der Zholochai. Aus diesem Grund kann man in diesem Viertel auch das Steinhaus finden, in dem die gefangen genommenen, jungen Oger zu den gefürchteten Kriegsogern erzogen werden. Außerdem sind hier die Zwinger der orkischen Kriegshunde vorzufinden, wo sie zu reißenden Kampfmaschinen ausgebildet werden.

DAS HAUS DER MENSCHENFRESSER (7)

»Hunger!«

—Meist gehörtes Wort innerhalb dieser Gemäuer, neuzeitlich

In diesem Steingebäude werden die jungen Menschenfresser untergebracht, gefüttert und unterwiesen. Die hohe Unfallrate der Aufseher und die Angst der Orks, dass einer der jungen Oger eines Tages beschließt auszubrechen trägt dazu bei, dass die nächsten Rundezelte in einem respektvollen Abstand aufgebaut wurden. Das Betreten des Gebäudes ist strengstens verboten (obwohl man erstmal einen finden muss, der bereit wäre, freiwillig hineinzugehen), allein die eingeteilten Aufseher und die Schamanen, welche sich um die Oger kümmern und sie unterweisen, können rein und rausgehen, wann es ihnen beliebt. An Geräuschen dringen aus dem Haus eigentlich fast nur lautes Schmatzen und Schmerzensgeräusche der Oger, die sich den Befehlen ihrer Herren widersetzt haben oder von den bemitleidenswerten Sklaven und abtrünnigen Orks.





DER HUNDEZWINGER (8)

»Los, reiß! Reiß! REISS!«

—Orkische Hundezüchtermethode, neuzeitlich

Ein weiterer Schrecken, der durch die Orkkriege berühmt wurde, wird hier herangezchtet: Die gefürchteten orkischen Kriegshunde. In zahlreichen Käfigen und Zwingern werden die kleinen Kriegsmaschinen untergebracht. Auf einem großen Sandplatz befinden sich alle Instrumente und Gerüste, die die Orks verwenden, um ihren Hunden den richtigen Biss beizubringen. Auch hier



haben die Anwohner in einem großen Abstand die Zelte aufgestellt, aus ähnlichen Gründen wie beim Haus der Menschenfresser.

Zyach, ein großer, grobschlächtiger Ork, ist der Hundeaufseher Khezzaras und dafür verantwortlich, dass die Hunde immer wilder und blutrünstiger werden und dass der benötigte Nachschub an Kriegshunden für die Armee nicht zu Ende geht.

DAS VIERTEL DER TRUANZHAI

»Ja, echter Zahn. Ja, vom großen Orklandbären. Ja, selbst erlegt. Ja, nur so wenig dafür.«

—Von kaltem Angschweiß völlig durchnässter, Svelltländer Jäger, 1027 BF

Ein weiteres Viertel bewohnen die Sippen der Truanzhai, die sich in Khezzara niederließen. Da sie unter Orks zu den zivilisiertesten gehören, ist es kaum verwunderlich, dass die meisten Dienstleistungen sich in dieser Gegend befinden. Auch der Marktplatz Khezzaras, auf welchem ein Ork alles Mögliche erstehen kann oder seine Ware feilbietet ist hier anzutreffen. Feste Stände gibt es nicht, man legt einfach seine Pelze nieder und grölt lauthals herum, mit welcher tapferen Tat man den wilden Bären erlegt hat und was man dafür verlangt. Außerdem kann man hier

auch immer wieder einen norbardischen oder svelltländer Händler antreffen, der es geschafft hat, durch zahlreiche Bestechungen und Phexens Hilfe bis nach Khezzara vorzudringen und seine Ware anzupreisen. Dieses Viertel ist auch am "sklavenfreundlichsten", sprich, man weiß den Wert eines einigermaßen zufriedenen Sklaven zu schätzen und hört auch einmal einen Ratschlag eines gefangen genommenen Händlers an. Falls dieser einem Schwachsinn erzählt hat, kann man ihn ja immer noch dafür opfern...



SCHREIN DER ZWÖLFGÖTTER (9)

»Psst. Folge mir...«

—Sklave Arn zu einem Neusklaven, neuzeitlich

Inmitten der hiesigen Sklavenpferche, einem großen Loch in der Erde mit einem Zelt in der Mitte, befindet sich ein kleiner, gut versteckter Schrein der Zwölfgötter (wo Angrosch statt Ingrim auf Bitten der zwergischen Sklaven hin verehrt werden kann). Der Schrein wird vom Sklaven *Arn*, einem jungen Phexgeweihten, gepflegt und verborgen. Zumindest den Sklaven innerhalb des

Truanzhai Viertels ist es vergönnt, mindestens einmal wöchentlich an einem geweihten Schrein zu beten, sofern sie den Glauben an die Götter nicht schon längst aufgegeben haben. Unter den menschlichen und zwergischen Sklaven ist dieser Schrein bekannt, allerdings muss man sich als Neusklave das Vertrauen verdienen, ehe man in dieses Geheimnis eingeweiht wird.

DAS VIERTEL DER KOROGAI

»Gravesh liebt uns.«

—Weitverbreitete Meinung der Korogai

Dieses Viertel zählt wohl von allen in Khezzara die meisten Steingebäude, was bei den Bewohnern dieses Stadtteils nicht weiter verwundert, handelt es sich doch dabei um Sippen der Korogai. Fast alle Bewohner dieses Viertels sind schon seit jeher in Khezzara und halfen gar bei dessen Aufbau mit. Der Stamm der Korogai ist für die Pläne des Aikars äußerst wichtig, basieren doch auf ihr Wissen hin (und dem der spärlichen zwergischen Sklaven) die Bauweise von Steingebäude und die richtige Herstellung des khezzaranischen Waffenstahls. So ist es nicht verwunderlich, dass dieses Viertel zu den größten gehört und aus jedem Steingebäude mindestens eine Rauchsäule aufsteigt. Hier werden die Waffen und Rüstungen der orkischen Armee hergestellt, die Münzen

geprägt und auch die Steinmetze und der Gravesh Tempel finden hier ihren Platz, was dieses Viertel nicht sehr bewohnbar macht, außer man ist halt ein Korogai und hat sich daran gewöhnt. Sämtliche Schmieden Khezzaras sind hier untergebracht

und wegen der Feuergefahr sind die meisten Gebäude aus Stein. Zur weiteren Sicherung hat man einige Schritte Platz gelassen, ehe das nächste Viertel angrenzt, was aus dem Viertel der Korogai, nebst dem Palastviertel, das einzige in Khezzara macht, das klare Grenzen besitzt. Unter den Sklaven ist das Viertel verhasst, muss man hier doch zehnmal schwerer arbeiten als sonst wo und so hat sich eine gewisse Solidaritätswelle unter den Sklaven bereitgemacht. Beim täglichen Essenschöpfen wird den Sklaven der Korogai Vortritt gelassen.





†EMPEL DES FEVERS (10)

»Graveshkah!«

—Margosch, zwergischer Graveshprieſter

Das große Steingebäude am Rande des Korogai Viertels beherbergt den Tempel des Gravesh. Vier mächtige Rauchsäulen steigen jederzeit in den Himmel auf und ein stetiges Hämmern und Klopfen iſt aus dem Innern zu vernehmen. Hier wird Eisenerz zu Waffen geschmiedet und das Wertvolle Kupfer verarbeitet, die orkiſchen Baumeiſter treffen ſich im Tempel um zu ihrem Gott zu beten oder Informationen und Neuigkeiten auszutauſchen.

Doch das wirklich bemerkenswerte dieſes Tempels iſt eigentlich ſein Hoheprieſter. *Margosch* iſt ein ehemaliger Angroſchprieſter, der im Verlauf des Orkriege in die Hände der Orks gefallen war und nach Jahren der Gefangenſchaft und Folter den Verſtand verloren hat. Obwohl er in der Gunſt Angroſchs aufs tiefſte Geſunken iſt und nicht mehr imſtande iſt, irgendwelche Wunder zu wirken, gelang es ihm, dank ſeiner herausragenden

Fertigkeiten in den Gebieten die Angroſch/Gravesh betreffen, zum Hoheprieſter der khezzaranischen Graveshi aufzuſteigen. Die Graveshi Khezzaras reſpektieren den kleinen, robusten Zwerg, deſſen Augen irrsinnig flackern und der zu zerstörerischen Wutauſbrüchen neigt. Die Sklaven Khezzaras, inſbeſondere die Zwerge, haſſen und verachten Margosch allerdings. Allein die kundigſten unter den Zwergen wiſſen, daſſ die Rituale, Liturgien und Gottesdienſte, die Margosch manchmal auch unter freiem Himmel auf dem Dach des Tempels vor größerem Publikum hält, weder mit der allgemeinen orkiſchen Sichtweiſe von Gravesh, noch mit Angroſch zu tun haben, ſondern eher deſſen Gegenspieler zuzuſchreiben ſind. Die häufiger werdenden blutigen Elemente ſeiner Predigten ſind ein Anzeichen dafür, fallen bei den allgemeinen rauen und blutigen Sitten aber nicht großartig auf ...

MÜNZPRÄGEREI (11)

»Und paſſt mir ja gut auf dieſe Kiſte auf oder eure Köpfe zieren bald die Zinnen deſ Palaeſtes!«

—Mork, Aufſeher der Prägerei, zu der Eskorte der wöchentlichen Münzlieferung in den Palaeſt, 1025 BF

Da Khezzara eine Stadt iſt und auch einige Dienſtleiſtungen zu bieten hat, genügt der einfache Tauschhandel der Orkland Steppen nicht mehr.

In dem ſchlichten, aber ſchwer bewachten Steingebäude werden die khezzaranischen Goldmünzen hergeſtellt. Allerdings hat man den Dreh noch nicht ganz raus und ſo iſt dieſe Münzprägerei noch nicht ſehr effektiv. Der Aikar Brazoragh hat allerdings ſehr wohl erkannt, wie mächtig blinkende Goldmünzen ſind und er wird alles daran ſetzen, ſein Münzſystem zu verbeſſern, damit er mit ſkrupelloſen

Waffenhändlern Geſchäfte tätigen kann. Das meiſte Geld das im Umlauf iſt, ſtammt aus den zahlreichen Raubzügen und ſo iſt eſ nicht verwunderlich, daſſ man in Khezzara ſowohl Dukaten als auch Dublonen oder Zwergeſmünzen antrifft. Eſ gibt allerdings keine feſtgelegten Preiſe und eſ gibt immer mal wieder einen kleinen Zweikampf, weil ſich zwei Handelſpartner nicht über einen Preiſ einig konnten. Eine Eigenart der Orks iſt eſ, ein Loch durch ſeine teuer erſtandene Münze zu bohren und ſie ſtolz an einem Lederband um den Hals zu tragen.





DAS VIERTEL DER OLOCHTAI

»Kämpfen? Gut, kämpfen wir!«

—Ein Olochtai zu einem auswärtigen Ork

Dieser Stadtteil besteht eigentlich bloß aus etwa fünf Rundzelten, in denen eine Sippe der Olochtai Platz gefunden hat. Selbst in Khezzara wird diese Sippe der Olochtai eher gemieden ob ihrer Wildheit und Barbarei und die Mitglieder konzentrieren sich vor allem auf das Kriegerhandwerk. Einige davon wurden in die Leibgarde des Aikars aufgenommen, andere dienen als Ausbilder von Kriegshunden und Streitögern oder in der Armee des Schwarzen Marschalls.



DAS VIERTEL DER MOKOLASH

»Ranagh ist All-Überall. Trink, und du wirst verstehen...«

—Priester des Ranagh, neuzeitlich

Dieses Viertel gehört ebenfalls zu den kleineren und ist selten gefüllt, sondern beherbergt meist nur dann Angehörige der Mokolash, wenn der Rat der Stämme tagt.

Einzig das Zelt mit dem Heiligtum des Wassergottes Ranagh ist stets bewohnt, auch wenn es nicht allzu viele Besucher hat.

DAS VIERTEL DER TORDOCHAI

»Das Viertel der Tordochai? Es scheint nur ausgestorben...«

—Der alte Tairachi Morrok, neuzeitlich

Dieses Viertel wird nicht mehr bewohnt, es ist vollkommen ausgestorben! Einst lebten hier die Abkömmlinge des kriegerischen Stammes der Tordochai, doch nachdem diese im Verlauf des Orkzuges fast vollkommen aufgerieben wurden, sind die Holzhäuser und Rundzelte dieses Viertels leer. Der Ruf der Tordochai als gefürchtete Krieger scheint allerdings auch heute noch was zu zäh-

len, hat es doch bisher noch keine Sippe eines anderen Stammes gewagt, dieses Viertel für sich in Anspruch zu nehmen oder es gar zu betreten. Gerüchten zufolge sollen sich die Geister der tapfersten Tordochai in dem Viertel niedergelassen haben, wo sie über den Schutz der Stadt Wache halten oder vom Aikar für besondere Missionen gerufen werden.



ORTSCHAFTEN RUND UM KHEZZARA

TAIRACH UND RIKAI HEILIGTUM

»Er war unwürdig!«

—Traditioneller Spruch, wenn ein junger Tairachi die Prüfung des Blutgottes in seinem Wald nicht besteht

Eine Viertelmeile neben den Stadtmauern Khezzaras erhebt sich in einer kleinen Senke ein verdorrtes Wäldchen mit knorrigen, eigenartig verästelten Bäumen und Sträuchern, an welchen kein grünes Blatt mehr wächst. Irgendwo, inmitten dieses Wäldchens entspringt der Khez, der rötlich gefärbte Bach, der Khezzara mit Wasser versorgt. Dieses Wäldchen ist eines der höchsten Tairach Heiligtümer, da hier, der Sage nach, ein Bluttröpfen Tairachs auf die Erde fiel, kurz bevor der Todesgott von seinem Sohn bezwungen wurde. Ein jeder Schamanenjüngling hat dieses Wäldchen zu durchqueren, wobei er von Tairach selbst geprüft wird und falls als würdig befunden, wieder lebendig und gereift daraus hervor geht. Das Wäldchen wird von allen Orks außer den

Tairachi gemieden. Zahlreiche schaurige Geschichten ranken sich um das Schicksal jener Orks, die das Wäldchen nie mehr freigab.

Gerade neben diesem verdorrten Wäldchen befindet sich ein üppiger Hain mit blühenden Büschen, das Rikai Heiligtum. Der Lage nach kann man sehr wohl vermuten, dass die beiden Heiligtümer einst vereint waren. Die Rikaipriester erklären sich dies dadurch, dass wohl Tairach selbst begann, den Ort seiner Niederlage von der Gabe Rikais zu befreien und zu vernichten.

Anderen Überlieferungen zufolge soll Brazoragh Rikai angeleitet haben, diese Stelle von Pflanzen überwuchern zu lassen, um die Macht seines Vaters zu bannen.





EHMALIGER KGIA-SPÄHERPOSTEN

»Es stimmt also. Agent Orklandbär ist übergelaufen (...)*«*

—Aus den Aufzeichnungen der früheren stationierten Agenten, wahrscheinlich 1011 BF

Kaum eine Meile von Khezzara entfernt befindet sich ein verlassener, verwahrloster Unterschlupf unter der Erde, der kurz vor und während dem Orkkrieg von der KGIA als Späherposten benutzt wurde. Nachdem der letzte Agent von den Orks gefangen genommen wurde und heute als Sklave im Korogai Viertel arbeitet, gibt es wohl nur noch eine Handvoll hochrangiger KGIA Agenten, die von diesem ehemaligen Posten wissen. Die genaue Lage ist allerdings in Vergessenheit geraten und man muss wohl wirklich von Phex gesegnet sein, um über die

gut verdeckte Falltür mitten in der Erde zu stolpern.

Der Posten besteht aus einem unterirdischen Raum, der von mehreren Balken gestützt wird und bietet Platz für fünf Personen (eine Hand KGIA-Agenten). Vielleicht findet man hier auch noch den einen oder anderen Heil- oder Astraltrank, ganz abgesehen von höchst geheimen Dokumenten aus den Zeiten des Orkkriegs. Und dann wäre da noch das Schicksal des letzten Agenten zu klären, der von einem Tag auf den anderen spurlos verschwand ...

MACHTGESTALTEN KHEZZARAS

ASHIM RIAK ASSAI - DER AIKAR BRAZORAGH

TRÄGER DER GESPALTENEN HÖRNER UND DER BLUTROTEN MONDSCHLEIBE, GOTTGESANDTER OBERSTER HERRSCHER DER STÄMME DES BUNDES, TRÄGER DER HEILIGEN WAFFE DES BRAZORAGH

Ashim Riak Assai hat wiederholt gezeigt, dass es sich bei ihm wirklich um den legändären Gottgesandten Aikar Brazoragh handelt. Sein ganzes Äußeres (er ist ein wenig größer und kräftiger gebaut als der Durchschnittsork) und seine Gebahren zeugen davon, dass er der geborene Herrscher und Führer ist. Seine erste kleine Niederlage musste er einstecken, als Uigar Kai, der Großschamane und jetzige Verräter, gegen ihn intrigierte und sein Thron zu wackeln begann. Doch es gelang ihm, mit unglaublicher Weitsicht, auch dieses Hindernis aus dem Weg zu räumen. Er hat so gut wie



das ganze Orkland unter dem Banner Khezzaras versammelt, allein einige Stämme in den Randgebieten leisten noch Widerstand. Was für eine verheerende Wirkung es hat, wenn die Orks gesammelt marschieren, kann man sich aus verschiedensten Berichten aus dem Orkkrieg lebhaft erzählen lassen.

Es kann als sicher gelten, dass der Aikar neue (bzw. alte) Pläne verfolgt, der Gewinn der heiligen Waffe des Brazoragh scheint ein wichtiger Schritt auf seinem Weg zu sein, genauso wie der jüngste Raubzug in Albernica und Weiden. Der Aikar residiert in



seinem Palast auf der anderen Seite des Khez, von der Stadt abgeschnitten und geht seinen Geschäften nach. Selten einmal verlässt er den Palast und wenn, dann in einem Wagen abgeschottet und von seiner Leibgarde geschützt (immerhin knapp 10 der besten Gardisten des Roten Mondes und ein Tairachi, der sich um die 3 (!) Streitoger des Aikar kümmert), sofern er diesen Schutz überhaupt benötigt (verschiedenste Anschläge auf sein Leben hat er schon ohne Schäden überlebt). Er ist eigentlich unnahbar, selten einmal empfängt er Gäste im Palast, allein der verstorbene Schwarze Marschall genoss bei ihm das Anrecht, fast frei ein- und auszugehen. Auswärtige Gesandte tun gut daran, einen Haufen Geschenke bereit zu halten, denn der Palast ist noch mehr sein Reich, als es die Stadt schon ist. Selbst das Rundzelt des Rates der Stämme besucht er selten. Um seine Macht und seine Präsenz zu unterstreichen, pflegt er es, seinen Thron mit einem bewährten Okwach auf die Reise zu schicken, wenn sein Auftreten erforderlich wäre. So ist es kein ungewöhnlicher Anblick, wenn bei den Beratungen des Rates der Stämme ein großer, mächtiger, aber leerer Thron inmitten der redenden und keifenden orkischen Würdeträgern steht und diese sich in einem respektvollen Abstand davon halten und es vermeiden, den Thron anzublicken.

SHARRAZ EISAUGE

MARSCHALL DER GARDE DES ROTEN MONDES UND DES GEEINTEI ORKHEERES, TRÄGER DES SILBERNEI PELZES

Der designierte Nachfolger des verstorbenen Schwarzen Marschalls besitzt einen verhältnismäßig kleinen und gedrunenen, nichtsdestotrotz äußerst kräftigen Körperbau und einen nachtschwarzen Pelz, über und über mit roten Strähnen verziert. Seine riesigen Hauer sind ungeschmückt - dies will er erst ändern, wenn er seinen ersten großen Sieg errungen hat.

Er trägt stets eine schwarze Rüstung und ein urtümliches, riesiges Bastardschwert, das er vortrefflich zu führen weiß, wie fast jede Waffe. Desweiteren trägt er stets einen silbernen Pelzumhang. Diesem Umhang verdankt er auch seine Ernennung zum Marschall, handelt

Geb.: um 978 BF

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: rot

Kurzcharakteristik: brillanter Prophet, vollendeter Krieger-Priester, umweht vom Hauch der Göttlichkeit

Herausragende Eigenschaften: MU 21, KK 21, KO 21, IN 18

Herausragende Talente: Prophezeien 21, Geschichtswissen (Orks) 18, Staatskunst 14, mehrere meisterliche Nahkampf- und Natur-Talente, mehrere Sprachen des Nordens

Herausragende Zauber und Rituale: brillant in orkischen Schamanenritualen

Besonderheiten: ist gleichzeitig Brazoragh- und Tairach-Priester, verbindet die Fähigkeiten von Kämpfer und Schamane; verachtet Feigheit und Heuchelei, ist aber auch als Sieger ohne Gnade.

Beziehungen: immens (Oberhaupt der Orks)

Finanzkraft: sehr groß (als Aikar Brazoragh, Privatvermögen unbekannt)

Verwendung im Spiel: Der Kopf hinter allen orkischen Aktivitäten in Nordwestaventurien; die Helden werden ihm höchstens auf einer diplomatischen Mission nach Khezzara begegnen.

es sich doch bei dem Pelz um denjenigen des besieigten Schwarzen Marschalls Sadrak Whassoi. Sharraz gelang es mit einem kühnen Plan, an den Leichnam des gefallenen Whassois zu gelangen und ihm dessen Fell abzunehmen, eine Tatsache, welche die wissenden menschlichen Instanzen bisher verschweigen.

Der noch junge Ork hat sich mit dieser Tat und der Niederschlagung zahlreicher orkischer Rebellionen einen guten Namen gemacht und das Vertrauen des Aikar Brazoraghs gewonnen, doch er weiß, dass nur ein großartiger Sieg nach dem anderen ihn auf diesem Posten halten wird, Konkurrenten gibt es zu Genüge.



Sharraz hat eine große Schwachstelle und das ist seine "Liaison" mit der Lieblingssklavin des Aikars. Wann immer er in Khezzara weilt versucht er sie so häufig wie möglich zu sehen, obwohl er weiß, dass dies nichts anderes als Verrat bedeutet und auch entsprechend geahndet werden wird. Ob der Aikar nichts von dieser Beziehung weiß oder, was viel wahrscheinlicher ist, sich nur unwissend stellt, ist nicht bekannt, bereitet Sharraz aber viel Kopfschmerzen.

Geb.: 1008 BF

Haarfarbe: nachtschwarz

Augenfarbe: hellblau

Kurzcharakteristik: kühner und meisterlicher Kämpfer und Strategie

Herausragende Eigenschaften: MU 18, KK 17, CH 14

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Kriegskunst 15, mehrere Kampftechniken und Natur-Talente meisterlich, Überreden 13

Beziehungen: ansehnlich (umstrittener Oberkommandeur der Orks)

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: als militärischer Gegenspieler können menschliche Helden ihm auf dem Schlachtfeld begegnen; orkische Helden mag er hinzuziehen um



Missionen in seinem Auftrag zu erfüllen, welche seine umstrittene Position als Nachfolger Whassois stärken soll; wegen seiner Beziehung zur Lieblingssklavin des Aikars erpressbar, z.B um sich Zugang in den Palast des Aikars zu verschaffen.

AZZEK ZIRAITACH

HOCHSCHAMANE DER TRUANZHAI, SPRECHER DES RATES DER STÄMME

Azzek ist ein relativ dürrer und hoch aufgeschossener Ork mit spärlichem Fell, der seit einem Streit mit dem großen Uigar Kai stets friert und in dicken Umhängen gehüllt ist. Böse Zungen behaupten, sein spärliches Fell würde darauf hinweisen, dass er schwächliches Menschenblut in seiner Erblinie haben würde - bisher hat er noch jede dieser Zungen früher oder später herausgeschnitten.

Er gilt als ruhig und besonnen und dem Aikar absolut treu ergeben (ja, fast schon kriecherisch), ausgestattet mit einem unstillbaren Machthunger und einer unglaublichen Zielstrebigkeit. Innert kürzester Zeit hat er sich zum Sprecher des Rates der Stämme aufgeschwungen und versucht seit einiger Zeit den Aikar zu überzeugen,

dass die Orks wieder einen Großschamanen, in seiner Person natürlich, brauchen würden.

Seine Fähigkeiten als Schamane sind unbestritten, er soll fast mehr Zeit in Zwiegespräch mit Geistern verbringen denn mit anderen Orks. Man findet ihn die meiste Zeit in dem Wald des Tairach-Heiligtums, das er wie kein zweiter kennt. Er soll außerdem über einen alten Schädel mit drei Augenhöhlen verfügen, mit dem er zu kommunizieren pflegt und der ihm großes Wissen eröffnet.

Geb.: unbekannt

Haarfarbe: blauschwarz

Augenfarbe: gelb



Kurzcharakteristik: meisterlicher Hochschamane

Herausragende Eigenschaften: KL 17, CH 17

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten:

Prophezeien 17, Geschichte (Orks) 17, meisterliche Wildnis-Talente

Herausragende Zauber und Rituale: brillant in orkischen Schamanenritualen, Kenntnis von zahlreichen Druidensprüchen und Lit-



urgien des Tairach

Besonderheiten: als Hochschamane verfügt er sowohl über karmale, wie auch astrale Kräfte

Beziehungen: groß

Finanzkraft: gering

Verwendung im Spiel: Der überaus begabte und gesegnete Hochschamane, der nach immer mehr Macht und Wissen dürstet.

ARN

SKLAVE UND PHEX-GEWEIHTER

Als junger Mondschaten aus Phexcaer wurde Arn während des Orkensturms Gefangen genommen und nach Khezzara verschleppt, wo er seither als Sklave die niedrigsten Arbeiten verrichtet. Der mittlerweile nicht mehr ganz so junge Arn stellt sich stets dümmel als er ist um nicht aufzufallen und hat seine Berufung darin gefunden, sich um die menschlichen Sklaven zu kümmern, ihnen neue Hoffnung zu spenden und einen kleinen Zwölfgötterschrein zu pflegen.

Ganz unphexisch denkt er schon seit langem nicht mehr nur an sich selbst, sondern ist ernsthaft um das Seelenheil der Sklaven bemüht, die in Khezzara so schrecklich behandelt werden. Er wird unter den Sklaven als unbestrittener Anführer geachtet, hat aber auch Feinde, die ihm diese Stellung als großmütiger "Vater" und die damit verbundene Beliebtheit neiden. Doch bisher hat noch niemand den Verrat an die Orks ernsthaft in Erwägung gezogen.

Geb.: 990 BF

Haarfarbe: blond

Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: kompetenter Trostspender und Priester

Herausragende Eigenschaften: MU 15, IN 16

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten:

Heilkunde Seelen 16, Götter&Kulte 15

Besonderheiten: Hat seit seiner Versklavung kein Wunder mehr gewirkt, spürt die Kraft Phex' aber immer noch in sich

Beziehungen: sehr groß (bei den Sklaven), gering (bei Orks)

Finanzkraft: minimal (sprich, keinen müden Kreuzer)

Verwendung im Spiel: Arn kann versklavten Helden das eine oder andere Mal aus der Patsche helfen (nicht ohne spätere Gegenleistung); er verfügt über die verschiedensten Informationen zu Khezzara und Phexcaer.

KERSCHOI SHARGOK

PAKWACH DER GARDE DES ROTEN MONDES UND BEFEHLSHABER DER PALASTGARDE

Kerschoi hat sich bereits mehrmals bei besonders heiklen Missionen ausgezeichnet und war lange Zeit einer der Leibwächter Uigar Kais. Nach dem Verrat dieses misstraute der Aikar fürderhin auch Kerschoi und ernannte ihn zum Befehlshaber der Palastgarde - von nun an musste er sich mit Ablöseplänen und Kontrollgängen begnügen. Solcherart ungerecht behandelt trieb dies Kerschoi in den Verrat. Seither entsendet er regelmäßig

einen Boten in den Nordosten Aventuriens zu Uigar Kai, um diesen über die Geschehnisse in Khezzara auf dem Laufenden zu halten. Es ist allerdings anzunehmen, dass auch darüber der Aikar längst Bescheid weiß. Doch diese Aktivitäten Kerschois scheinen mitnichte die Pläne des Aikars zu durchkreuzen, denn sonst hätte er sie schon längst unterbunden ...



OREZZAR

EIN ALTER YURACH

Am Stadtrand Khezzaras, in seinen Vororten, lebt ein alter Yurach (ork. *Ausgestoßene*), der sich kaum aus seiner heruntergekommenen Hütte mehr traut.

Was allerdings kaum einer weiß ist, dass Orezzar einst ein mächtiger Okwach und enger Vertrauter des Aikars war, als dieser das erste Mal bei seiner Sippe, den Assai, auftauchte. Zusammen mit ihm zog er durch die Orklandsteppe um die Stämme zu einen und das heutige große Orkreich zu begründen. Orezzar war es auch, der die Idee für die Garde des Roten Mondes hatte und sie schlussendlich begründete. Irgendwann sollen sich die

beiden allerdings überworfen haben, Orezzar wurde ausgestoßen und musste fliehen. Unbemerkt ist er vor wenigen Jahren allerdings zurück nach Khezzara gekehrt, als alter, dem Tode naher Yurach und musste sehen, wie erfolgreich der Aikar zwischenzeitlich geworden ist. Es gibt wohl niemanden, der den Aikar so gut kennt wie Orezzar und mit entsprechend Vertrauensersweckenden Helden wäre er vielleicht bereit, sein Wissen zu teilen. Allerdings ist er immer noch ein sehr guter Kämpfer, der nur zu gerne im Kampfe sterben würde ...

SZENARIOVORSCHLÄGE

- Zahlreiche Institutionen, Adelshäuser und Kirchen interessieren sich für Khezzara und könnten entsprechend wagemutige Helden beauftragen, in die Stadt einzudringen. Sei es, um ein verlorenes Banner zurück zu erringen oder eine wichtige zwölfgötterfällige Reliquie zu bergen, sei es, um selbst etwas nach Khezzara zu schmuggeln oder einen wichtigen Gefangenen zu befreien.
- Es gilt auch unter den Mondschatten als wahres Phexenstück, in die Schatzkammern des Aikar Brazoraghs einzudringen, ein Kunststück, bei dem bisher freilich noch niemand die Kammern wieder lebend verließ. Der Aikar weiß seine wichtigsten und wertvollsten Beutestücke gut zu beschützen.
- Die Geister der Tordochai spuken tatsächlich noch in ihrem alten Viertel umher und verhindern eine neue Besiedlung dieses Stadtteils. Der Hochschamane Azzek könnte aber auf eigene Faust versuchen, die Geister mittels orkischer Helfer (sprich, Helden) zu vertreiben, um den Ruhm und die Größe der Stadt zu vergrößern. Statt dabei allerdings in der Gunst des Aikars zu steigen, zieht

er dessen Zorn auf sich, scheint der Aikar doch noch seine Pläne mit diesen Geistern zu haben. Er wäre aber bereit die orkischen Helfer zu begnadigen, wenn diese die Geister wieder zurück bringen ...

- Insbesondere die Nachfolge Sadrak Whassois ist noch heiß umstritten und obwohl Sharraz Eisauge momentan oben auf ist, heißt das nicht automatisch, dass er das Morgen auch noch ist. Er braucht Erfolge - viele und spektakuläre. Aus diesem Grund mag er sehr wohl orkische Handlanger anheuern, die in seinem Auftrag verschiedenste Missionen erledigen. Selbstverständlich beansprucht er den Ruhm für sich, während er seine ausführenden Arme gnädig mit dem Leben davon kommen lässt.
- Auch die KGIA bzw. deren Überreste besitzt immer noch ein starkes Interesse für Khezzara, insbesondere würde sie der Verbleib des verschollenen Agenten Orklandbär interessieren. Ob sich dieser in orkischer Gefangenschaft befindet, Verrat beging oder gar schon tot ist, obliegt allein ihrem meisterlichen Gusto. So oder



so verfügt der Aikar dank dem Agenten über viele Informationen über das Mittelreich, dessen Truppenstärke, Funktionsweise, Politik etc.

- Nebst dem Marschall der Sonnenlegion und dem Abtmarschall Brin v. Rhodenstein, die beide einen Schwertzug gegen Khezzara gutheißen würden, haben mittlerweile auch die Bewohner von Phexcaer die Gefahr erkannt, die die orkischen Hauptstadt darstellt. Einige Phexcaerer schmieden einen kühnen Plan, der den Riesen Neunfinger auf die Orkstadt aufmerksam machen soll. Allerdings findet sich niemand, der mutig genug ist, den Plan zu verwirklichen - man greift also auf die Hilfe von Auswärtigen zurück. Dass der Plan schlussendlich scheitert liegt weniger an den Abenteurern, als an einigen Anhängern des "Güldenens", die scheinbar etwas gegen die Zerstörung der Orkstadt haben ...

- Die Orkfrauen in Khezzara haben ihn der *Alten*, eine Rikai-Priesterin, eine heimliche Anführerin gefunden. Gut organisiert beginnt man immer vermehrt, sich heimlich zu treffen und in Nachahmung sich gegenseitig in den Männerdomänen auszubilden. Langsam



reift in einigen Orkfrauen Khezzaras, dass man vielleicht doch mehr ist, als ein Tier. Die Organisation ist allerdings noch sehr jung und fragil und es ist nicht abzusehen, wie die männlichen Orks darauf reagieren würden. Für Helden bieten sich diese Orkfrauen als Helfer in letzter Sekunde oder zu zerschlagender Ring an.

- In letzter Zeit gab es vermehrt Angriffe auf die Tributzüge Khezzaras. Sogleich schickte der Aikar eine Delegation der Garde des Roten Monde aus, um die Drahtzieher der Überfälle zur Strecke zu bringen, bisher gelang es ihnen aber nicht, herauszufinden, wer dahinter steckt. Verantwortlich für diese Angriffe ist eine junge Frau, Lita geheißen, mit ihrer bunten Schar von wagemutigen Yurach und menschlichen Vogelfreien. Noch niemand kam dazu sie nach dem wieso zu fragen, allerdings bildet sich im Svelltland langsam die Legende einer einsamen Kämpferin, die mutig dem schrecklichen Khezzara die Stirn bietet. Lita und ihre Schar können immer Hilfe von

tatkräftigen, vielleicht gar zauberkundigen Helden gebrauchen. Orkische Helden könnten allerdings den Auftrag erhalten, den Umtrieben dieser Bande ein jähes und grausames Ende zu bereiten.

KULTURVARIANTEN

STADTORK KHEZZARA

All die auf den vorherigen Seiten hervorgehobenen Beschreibungen der Eigenheiten Khezzaras hat natürlich auch direkte Auswirkung auf die langjährigen Bewohner der Stadt. So unterscheidet sich ein Leben in der Stadt

doch deutlich von demjenigen in der Steppe. Ähnlich wie die Svelltland-Okkupanten (**AH 67f**) hat man vermehrt Kontakt mit Menschen bzw. hat sich einige eigene, "zivilisiertere" Bräuche angeeignet.

STADTORK KHEZZARA (AUF BASIS DES SVELLTLAND-OKKUPANTEN, 4 GP):

Zusätzliche Modifikation: KL +1;

Wissen: Staatskunde +2, Schätzen +1, Kriegskunst +1;

Gesellschaft: Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +1;

Handwerk: beliebiges +1



MENSCHLICHER KHEZZARANISCHER SKLAVE

Es gibt sie bereits, die ersten Jünglinge und Jungfrauen im mannbaren Alter, die ihr Leben lang nichts anderes gesehen haben als Khezzara. Noch ist ihre Zahl klein, doch mit jedem Götterlauf der verstreicht werden sie zahlreicher und zahlreicher. Kinder von rebellischen Eltern haben ihr Leben lang ihren Hass auf die Orks genährt und sehen sich in naher Zukunft auch endlich stark genug, sich zu rächen. Kinder von im Geiste gebrochenen Eltern akzeptieren wie sie den unglücklichen Umstand, in dem sie sich befinden und aus dem sie nicht entfliehen können.

In den letzten Jahren ist dem Aikar erst bewusst geworden, was hier im Herzen der Stadt heranwächst. So verfügte er, dass jedes Neugeborene sogleich Tairach zu opfern sei (auf diese Weise starben Dutzende Neugeborene, andere

konnten erfolgreich versteckt und aufgezogen werden). Heimlich ist der Hochschamane Azzek Ziraitach allerdings zeitgleich dazu übergegangen, gezielt Neugeborene von den menschlichen Sklaven einzusammeln und im Tairach-Heiligtum zu verstecken. Er will damit den Orks treu ergebene Menschen "heranzüchten" die ihm und dem Orkreich großen Ruhm einbringen werden. In jüngster Zeit hat er sich vermehrt Gedanken über einen interessanten Versuch gemacht: Einen Menschen Tairach weihen, um die Glatthäute mit einer ultimativen Waffe die sie nie erwarten würden, zu schlagen.

Doch noch obsiegt der „Verstand“, der ihm sagt, dass Tairach niemals schwächliche Menschen als seine Diener im Diesseits akzeptieren würde.

STARTWERTE KHEZZARANISCHER SKLAVE (5 GP):

Modifikationen: +2 LeP, +2 AuP;

SO-Maximum: 10;

Automatische Vor- und Nachteile: keine;

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Hohe Lebenskraft, Zäher Hund; Aberglaube, Vorurteile, Totenangst;

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adliges Erbe, Titulaturadel, Krankhafte Reinlichkeit, Krankheitsanfällig, Platzangst;

Kriegerische Professionen: Söldner, Soldat;

Reisende Professionen: Botenreiter, Fuhrmann, Hirte, Jäger, Kundschafter, Flussschiffer, Schmugglerin, Straßenräuber;

Gesellschaftliche Professionen: Bettler, Diebin, Einbrecherin, Kurtisane, Streuner, Taugenichts;

Handwerkliche Professionen: Bauer, Handwerker, Rattenfänger, Tagelöhner;

Magische Professionen: keine (alle magisch begabten werden Tairach geopfert);

Priesterliche Professionen: Novize

Talente

Kampf: Dolche +2, Raufen +2, Ringen +2

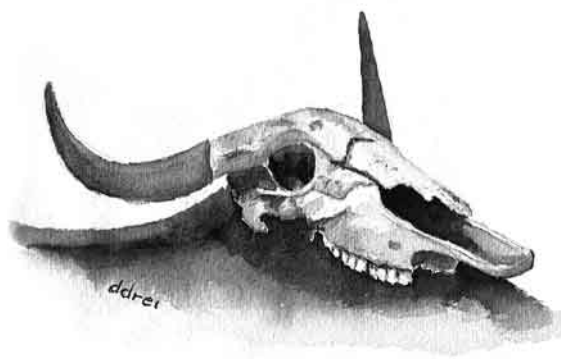
Körper: Athletik +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +1

Gesellschaft: Gassenwissen +1

Natur: —

Wissen: Sagen/Legenden +2

Schriften/Sprachen: Muttersprache Garethi; Sprachen Kennen (Ologhaijan) +8





GLOSSAR

Auf Basis von „Das vergessene Volk“ von Stefan Küppers. 2002, Erkrath: Fantasy Productions GmbH, S.16

ai: kein, Verneinung, Nein, Ablehnung, Stehenbleiben!
aiharre: geben
Aike: Anrede eines Gegenübers (in Singular und Plural), die Anderen, sie
Arrai: Auge
Azzek: Kind
Brazor!: Kämpfe! (Impliziert: Oder ich töte dich.)
er: böse / Feind
Ergoch: Sklaven, Kriegsgefangene
Gharyak: Barbar
Ghorkai: Hieb
Gorromp: Karren
gurreck: finden

gurroch: suchen
harrai: essen, trinken, Nahrungsaufnahme
harre: nehmen
Harrku: Tod
holroch: holen/bringen
Ichai: dies, das ... (Artikel)
inroch: sein
Karrka: Schädel
Kattach: Gefangene
Ke: ich, wir, die Sippe (macht im Orkischen keinen Unterschied)
Keharra: Hunger
ket: haben
Kharrasch: Hammer
khur: gut / Verbündeter

Khurkach: Krieger
Kramrum: Holz / Ast
Mar: Auge
Maruk: Anführer, aber auch: Erster beim Essen
Morkha: Blitz
morrr: gehen
Morrzra!: Schneller! (Impliziert: Sonst töte ich dich)
orkai: fremd
Riak: von den (Orkstamm)
Takai: rot, (frisches) Blut
U: in, im
Zra: ja, Zustimmung, Aufbruch!
Zrak: Ehre

Folgendes Glossar enthält eine Sammlung orkischer Begriffe, Namen und Orte:

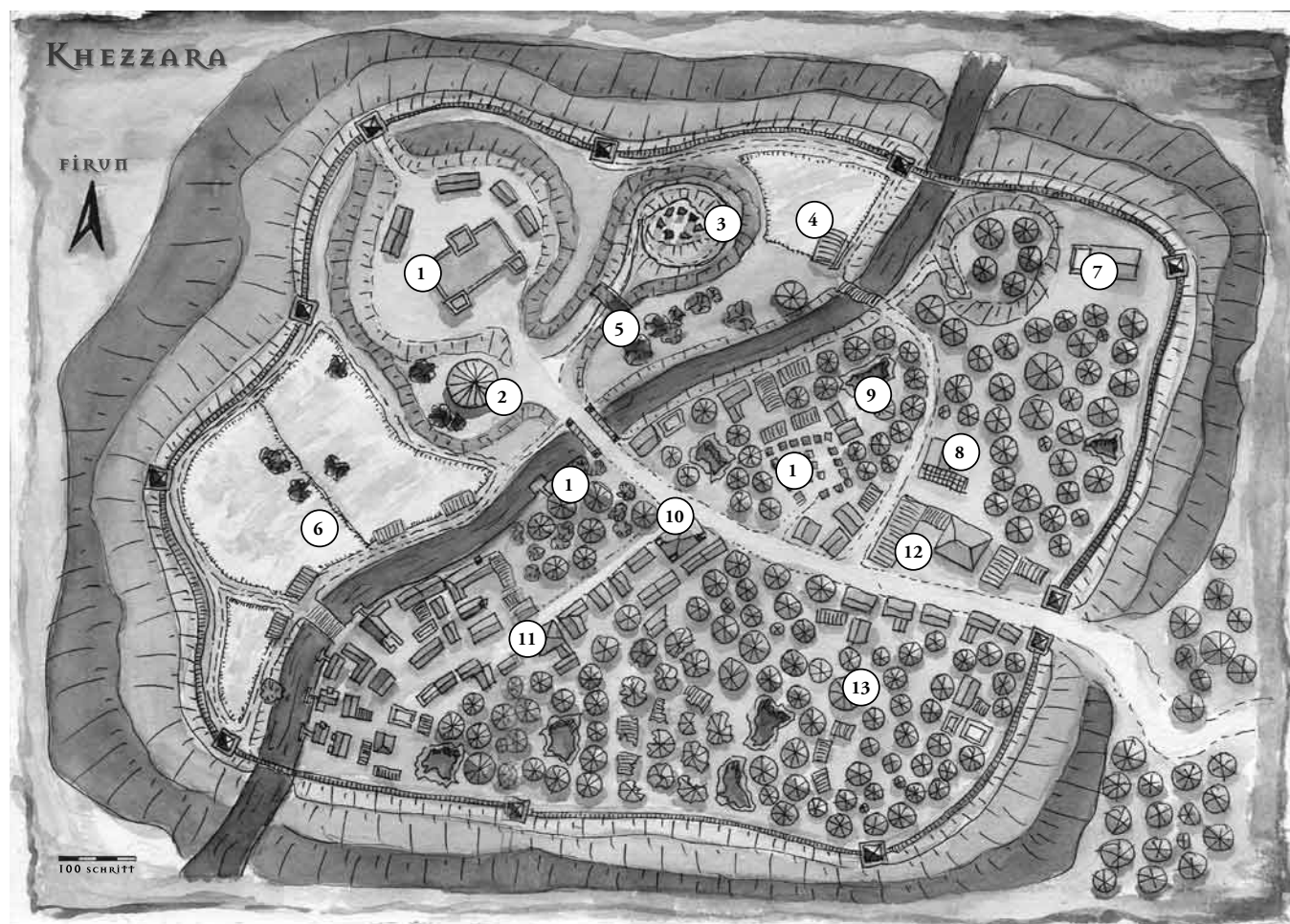
Aikar Brazoragh: Gestalt der orkischen Mythologie, Einer der Stämme, siehe auch Ashim Riak Assai
Ai Kattach: („keine Gefangenen“) orkischer Schlachtruf
Angarai: Feuergott der Olochtai, entspricht wohl Ingerimm
Arbach: orkischer Säbel
Ashim Riak Assai: („Ashim von den Assai“) der Stammesname des derzeitigen Aikar Brazoragh
Assai: Orksippe der Korogai
Azzchabragh: („Tann des Todes“ oder „Brazoraghs Pfuhl“) der Blautann
Brazoragh: Orkgott, Gott der Naturgewalten
Brazoraghi Ghorkai: („Brazoraghs Hieb“) ein Schamanenritual
Byakka: orkische Doppelact
Blutmond: Monat Ronda
Chriag: Zeiteinheit, in etwa ein Zeitalter
Drasdech: zweite Orkkaste, Kaste der Handwerker
Dunkelmond: Neumond
Ergochai Tairachi: („Tairachs Sklaven“) ein Schamanenritual
Geistermond: Monat Boron
Gharyak: („Barbar“) Oger oder Olochtai-Ork
Ghirik: eine Orksippe
Gravesh: Orkgott, Gott der Schmiedekunst
Grishik: erste und damit niedrigste Orkkaste, Kaster der Bauern
Gruufhai: orkischer Kriegshammer

Harordak: Dorf- bzw. Sippenvorstand, bestehend jeweils aus Häuptling und Schamane
Jurlojurjor: („nebligtes Wasser“) Unterlauf des Großen Flusses
Khezzara: orkische Hauptstadt
Kharkush: Orkschmiede
Khurkach: dritte Orkkaste, Kaste der Krieger
Khurkwach: Rang der Garde des Roten Mondes; einfache Mitglieder
Khurkachai Brazoraghi: („Brazoraghs Krieger“) Ehrentitel
Khurkachai Tairachi: („Brazoraghs Krieger“) ein Schamanenritual
Klubukh: Orkgott der Tordochai, Gott des Krieges
Korogai: Orkstamm, bekannt für seine Schmiede
Kriag: Zeiteinheit, in etwa ein Äon
Krrorgh'kroh: orkische Kriegshunde
M'char Utrak Rikiai: („Rikais Alchimie“) ein Schamanenritual
M'Okool: („Schilfmeer“) Quellsümpfe des Bodir
Mokolash: Orkstamm, Sumpforks am Bodir
Nagwach: Rang der Garde des Roten Mondes; Elitekämpfer
Ochazzi, auch Ochazai: Orkstamm
Okwach: orkische Elitekrieger
Okawach: Rang der Garde des Roten Mondes; Feldherren
Oloarkh: Sprache der Ausgestoßenen
Olochtai: Orkstamm, Barbaren

Ologhaijan: orkische „Hochsprache“
Orrakhhar: Orkschmiede
Orichai: größter Orkstamm
Ranagh: Orkgott der Mokolash, eine Seeschlange (ein echsisches Lehnwort)
Riyachart: orkische Rundzelte
Rikai: Orkgott, Gott der Pflanzen und des Ackerbaus
Sho-taka'sa: Diebesbund in Phexcaer, früher auch in Haven, in etwa „Flinke Hände“
Tairach: Orkgott, Gott des Todes und der Zauberei
Taka-t'sa: („Zunge der Flinken Hand“) ungebräuchlicher Name für die Havener Variante des Atak
Tordochai: Orkstamm, (fast) vernichtet, bekannt für Grausamkeit und Kampfesstärke
Truanzhai: Orkstamm, Waldläufer und Hirten
Tscharshai: Orkstamm, Tscharshai gelten als die Händler unter den Orks
Uigar Kai: Name des ehemaligen Hohepriesters des Tairach in Khezzara, Anführer der Weißpelz-Orks
Xarvlesh: („Fleischreißer“) Name einer legendären Waffe
Yaqrik: orkischer Wurfspieß
Yugrach: aufständischer Orks
Yurach: ausgestoßene Orks
Zholochai: zweitgrößter Orkstamm (Sippen: (Hirten) Utasch, Kergai, Sorrish; (Jäger) Komorish, Yallor, Hyarrik)



STADTPLAN



1) Palast des Aikar Brazoragh

2) Rundzelt des Rates der Stämme

3) Heiligtum des Brazoragh

4) Stierschlag

5) Torbogen

6) Weiden der Orkponys

7) Haus der Menschenfresser

8) Hundezwinger

9) Schrein der Zwölfgötter

10) Tempel des Feuers

11) Münzprgerei

12) Stellmacherei

13) Taverne & Bordell „Arrach Arrai“

