

Orks in Rabenstein

1 „Kultur“

Plagiert aus dem DSA Supplement: „Das Orkland“ unter den üblichen Copyrightverletzungen, angepaßt auf Rabenstein von Rüdiger ‘Canasta’ Riediger.

1.1 Die Gesellschaft

Orks führen eine – von einigen Ausnahmen mal abgesehen – überwiegend nomadische Lebensweise: die meiste Zeit des Jahres ziehen sie umher, auf der Suche nach Wild, das sie erlegen, oder Waldland, dessen essbare Pflanzen sie abernnten und sammeln. Bietet ein Gebiet keine Nahrung mehr, so wird es verlassen und muß sich oft über längere Zeit „erholen“, denn Orks halten sich nicht oft an die Gebote des maßvollen Nehmens. Die hat sich zum Glück bei den beiden in Rabenstein beheimateten Stämmen (dem der Korb (Raben) und dem der Arau (Bären)) geändert, sie haben das maßvolle Nehmen erlernt, so daß die Erholungszeit auf etwa ein Jahr gesunken ist – etwa so lange, wie eine Sippe an einem Ort bleibt.

Da die umherziehenden Orksippen keine fest abgegrenzten Reviere haben, ist es kein Wunder, daß die Jäger und vor allem die Krieger die wichtigsten Mitglieder des Stammes sind und die orkische Gesellschaft streng hierarchisch strukturiert ist. Befehle gehen nur vom Harordak (so heißt das Zweiergespann von Häuptling und Schamanen einer Sippe) des Dorfes aus, Streitigkeiten werden fast unweigerlich durch blutige Zweikämpfe entschieden.

1.2 Das Rechtssystem

Dieser Begriff ist natürlich für das, was die Orks zur Bewahrung der Ordnung und Schlichtung von Streitigkeiten praktizieren, äußerst hochtrabend gewählt: ein überliefertes Recht ist nahezu unbekannt, wenn man von einer Fülle von undeutlichen „Geboten der Götter“ absieht. Diese Gebote ruhen meist im genauen Gedächtnis des Sippenschamanen, der sie bei bestimmten Situationen vorbringt, woraufhin sie dann vom Häuptling interpretiert werden. Bei diesen Fällen scheinen übrigens Manipulationen durch den Schamanen seltener vorzukommen, als man vermuten möchte. (Von den Häuptlingen ist dagegen allgemein bekannt, daß sie die göttlichen Gebote gerne nach Lust und Laune auslegen.)

Der Widerspruch gegen eine solche Entscheidung des Häuptlings kann nur auf eine Weise geschehen: man muß den Häuptling herausfordern und besiegen, dadurch an seine Stelle treten und den Fall neu untersuchen. Wohl aus diesem Grund vermeiden es viele Orks, mit ihren Streitigkeiten vor die Harordak der Sippe zu treten und erledigen die Sache lieber in einem Zweikampf.

Die Orks leben nämlich in dem festen Glauben, daß die Götter demjenigen beistehen, der recht hat. (Oder auch daß der recht hat, der stärker ist – die Auffassung vermischt sich hier etwas.) Auf jeden Fall kann jeder Ork ein jedes Mitglied seiner oder einer niedrigeren Kaste zum Kampf auffordern, wenn ein Streit entschieden werden soll. So „zivilisierte“ Einrichtungen wie die Wahl der Waffen oder Sekundanten sind bei diesen Duellen unbekannt: man prügelt und

schlägt aufeinander ein, bis einer der beiden seine Niederlage eingesteht. Häufig kann der Sieger dann eine zusätzliche Leistung/Wiedergutmachung von dem Verlierer verlangen, etwa ein besonderes Besitzstück oder die Selbstdemütigung des Bezwungenen.

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

Natürlich ist es auch möglich, einen Höhergestellten zum Zweikampf zu fordern – doch derlei Kämpfe müssen stets bis zum Tode eines der Kontrahenten geführt werden.

Daneben gibt es übrigens besonders bei den primitiveren oder grausameren (z.B. den „grünen“) Orkstämmen Abweichungen, die mit einem ehrlichen Zweikampf rein gar nichts mehr zu tun haben – so etwa die Sitte, daß jeder Kämpfer beliebig viele Freunde und Gefolgsleute zu seiner Unterstützung mitbringen darf.

1.3 Grishik, Drasdech, Khurkach – das Kastensystem

Die Kultur der Orks kennt festgefügte Personengruppen mit bestimmten Rechten und noch mehr Pflichten, die wir als Kasten bezeichnen möchten.

Wie alle menschlichen Begriffe kann auch dieser nur eine Annäherung an die orkischen Einrichtungen vermitteln. Denn gerade das Element der Erbllichkeit ist bei den Orks nicht vorhanden, da es keine Familien gibt und alle Jungen als Söhne des Häuptlings gelten.

Die Zuweisung zu einer Kaste geschieht demnach auch nicht bei der Geburt, sondern erst bei der Mannbarkeit: unter Berücksichtigung seiner Entwicklung in der Kindheit und besonders der in der Mannbarkeitsprüfung (die jedes Jahr im Frühjahr stattfindet) erlangten Trophäe wird ein jeder neue Mann von dem Häuptling, seinem „Vater“, einer Kaste zugeteilt.

Die niedrigste dieser Kasten ist die der Sammler oder Grishik: hierher werden all jene gesteckt, die sich weder durch geistige noch durch kriegerische Gabe auszeichnen und auch keine oder nur eine geringe Trophäe beigebracht haben. Ihnen obliegt künftig die harte und oft stumpfsinnige Arbeit, den Wald nach essbaren Wurzeln zu durchgraben oder essbare Pflanzen und Beeren zu sammeln.

Über ihnen findet man die Handwerker oder Darsdech: sie haben in der Regel schon besondere Geschicklichkeit gezeigt und ihre Trophäe oft durch ihrer Hände Geschick erlangt – sei es, daß sie besonders gute Waffen schufen, die ihnen bei Jagd und Kampf halfen, sei es, daß sie irgendeinen Gegenstand herstellten, der ihnen so vortrefflich geriet, daß er als besondere Trophäe anerkannt wurde.

Die höchste dieser Art Kasten ist die der Jäger und Krieger, oder Khurkach: zu ihnen kommen all jene, die sich durch kämpferischen Geist und Jagd talent auszeichneten und dementsprechend Beweise ihrer Kühnheit beibringen konnten: die Kopfhaut eines anderen (feindlichen) Orks, das Fell eines Schwarzbären und ähnliches sind erforderlich, um vom Häuptling in diese Kaste eingestuft zu werden.

Jede dieser Kasten hat ihre eigenen Sitten und Bräuche, die sich von Stamm zu Stamm ändern mögen und die hier zu beschreiben der Platz nicht ausreicht.

So sei nur gesagt, daß die neuen Männer meist mit einer zweiten Feier in ihrer Kaste aufgenommen werden und danach von den Älteren eine Unterweisung und Einführung in ihre neuen Aufgaben erhalten. Die Einstufung in eine dieser Kasten ist unanfechtbar und legt den betreffenden Ork in der Regel für den Rest seines Lebens fest – es sei denn, er zeichnet sich durch besondere Stärke und Durchsetzungsvermögen aus:

Über den drei sogenannten Mannbarkeitskasten stehen noch zwei weitere, in die nur die wenigsten jemals vorstoßen, und das auch erst lange nach ihrer Mannbarkeit: die Okwach sind die Elite des Stammes und haben traditionell ein Anrecht auf Frauen (auch wenn der Häuptling dieses Recht einem speziellen Okwach durchaus verweigern kann). Zum Okwach wird man als erfahrener Jäger oder Krieger von herausragendem Mut und Kraft, oder auch als Schamanen des Handwerksgottes Morkah oder des Fruchtbarkeitsgottes Luthic. Die Kaste der Okwach erlaubt es damit den befähigsten Mitgliedern der unteren Kasten, durch besondere Leistungen zu Ansehen und Frauen zu gelangen, ohne daß es zu ständigen Kämpfen um die Häuptlingswürde kommt – für ein Volk der Orks eigentlich eine sehr weise Einrichtung.

Sehr selten hört man auch von Orks, die gleich bei ihrer Mannbarkeit unter die Okwach aufgenommen wurden: Beispiele wären hier der bekannte Krieger Olog Orchai, dessen Mannbarkeitsbeweis sechs Elbenohren waren; oder auch der heutige Häuptling der Scrow (eine Orksippe, die meist in der Baronie Raben umherzieht), Mardugh Orkhan, der aufgrund seines silbernen Flaum am Hinterkopf und seines handwerklichen Geschicks sofort zum Morkah-Schamanen bestimmt wurde.

Über dieser Herrenkaste der Okwach stehen dann noch die Harordak, die eigentlichen Herrscher des Stammes: der Häuptling und der Gruumsh-Schamane. Sie lenken die Geschicke ihrer Untertanen, wobei sich nur selten sagen läßt, wer der mächtigere ist – ein Stamm aber, dessen Harordak sich zerstreiten und bekämpfen, steht am Rande des Untergangs. (Näheres über diese Schamanen im Abschnitt 2.)

1.4 Sklaven und Gesetzlose

Zwei Gruppen stehen außerhalb dieser Einteilung: fast jeder mächtige Stamm verfügt über eine Reihe von Ergoch oder Sklaven, Kriegsgefangenen von anderen Stämmen, die ebenso rechtlos sind wie Ork-Frauen und wie diese dem Häuptling gehören. Er verleiht sie an Sammler und Handwerker, die Handlanger benötigen, kann sie aber jederzeit zurücknehmen oder töten. Wenn ein anderer Ork einen Ergoch tötet oder ernsthaft beschädigt, muß er in der Regel dem Häuptling eine Entschädigung geben.

Außer orkischen Sklaven gibt es natürlich auch noch solche von anderen Völkern: vor allem Goblins und Oger zählen dazu. Die leicht einzuschüchternen Goblins werden von den Orks für alle möglichen niederen Arbeiten eingesetzt; die dummen, aber starken Oger finden vor allem als Kriegersklaven oder „Beschützer“ der wenigen Handelszüge Verwendung.

Von menschlichen Gefangenen werden in der Regel nur die Frauen am Leben gelassen, um als besonders begehrte Trophäe den Ruhm des Häuptlings zu mehren. (Kriegerinnen und andere offensichtlich wehrhaften Frauen werden allerdings von den meisten Stämmen ebenfalls getötet – die Orks sind schlau genug,

unnötige Risiken zu vermeiden.) Elben werden allem Anschein nach sofort erschlagen, sobald sie einem Ork in die Hände fallen.

Etwas besonderes hat es mit den Zwergen auf sich: von normalen Zwergen heißt es, daß sie in Orkhänden extrem rasch siechen werden und sterben – sei es wegen der reichlichen Quälereien durch die Orks, sei es aufgrund der Demütigung. Andererseits weiß man aber, daß vor dem Großen Friedensschluß, der die Orks in Rabenstein dazu zwang, keine Sklaven von humanoiden Rassen mehr zu halten, der große Ork-Häuptling Uigar Kai Zwergen in seinem Gefolge hatte, die formal ebenfalls als Sklaven eingestuft wurden, dabei aber erhebliche Freiheiten besaßen.

Daneben gibt es noch die Yurach oder Ausgestoßenen: immer wieder kommt es vor, daß ein Ork mit seinem Häuptling nicht zufrieden ist oder von diesem gehaßt wird – doch wenn er sich nicht zutraut, ihn zu besiegen und zu ersetzen, bleibt ihm nur die Flucht. Zu diesen geschlagenen Individuen zählen auch jene, die ihre Mannbarkeit nicht erlangt haben oder entlaufene Sklaven. Yurach führen meistens ein verzweifelter Dasein in den kargsten Gegenden der Mittellande, nicht selten von stärkeren Orks versklavt, so daß sich die Grenzen zwischen Ergoch und Yurach leicht verwischen.

Diese ausgestoßenen Yurach, verzweifelte versager ohne Aussicht auf Wohlstand und Frauen, sind es dann auch zumeist, die die Orkstämme endgültig verlassen und ihr Glück unter den Fahlhäuten suchen – meist nur, um als gehetzter Straßenräuber oder schlechtbezahlter Söldner zu enden.

1.5 Die Frauen

Es ist immer noch zweifelhaft, ob die Orks ihre Frauen überhaupt als Mitglieder der eigenen Rasse ansehen (was auch ihre Vorliebe für Menschenfrauen begründen könnte) – zumindest manche Stämme bezeichnen ihre Frauen mit einem Begriff, der sich am besten als „Tiere, die Orks gebären“ übersetzen ließe. Doch obwohl weibliche Orks völlig rechtlos sind, haben sie dennoch eine nicht unerhebliche Bedeutung innerhalb der orkischen Kultur – ja, man kann sagen, daß sie in gewisser Weise die Werkzeuge der Häuptlingsmacht sind, denn im Laufe der Zeit hat sich bei fast allen Stämmen ein System herausgebildet, das in vieler Hinsicht dem Lehnswesen der Menschen gleicht; doch hier ist es nicht Land, das der Regent an treue Untertanen verteilt, sondern Frauen...

Der Häuptling gilt nämlich als einziger Besitzer aller Frauen des Stammes (so wie man es auch beim Rudelführer vieler Raubtiere findet) und belohnt seine besten Gefolgsleute dadurch, daß er ihnen Frauen zuweist – manchmal für lange Zeit, als Dienerin, andere dagegen nur für eine kurze Frist...

So ist es auch einleuchtend, daß die Einrichtung der Familie den Orks gänzlich unbekannt ist: Frauen sind halt eine nützliche Einrichtung, in ihrer Bedeutung irgendwo zwischen Reittieren und Waffen angesiedelt.

Da kann es nicht verwundern, daß die Vorstellung von weiblichen Namen einem Ork absurd erscheint: wenn Frauen überhaupt irgendwie bezeichnet werden, benennt man sie nach auffälligen Körpermerkmalen oder einfach nach dem derzeitigen Inhaber.

1.6 Die Kinder

In den ersten Jahren nach der Geburt bleiben Orks bei irgendwelchen Frauen des Stammes – bis sie entwöhnt werden, was manchmal dadurch geschieht, daß man sie einfach mit fester, vorgekauter Nahrung zwangsfüttert. Die darauffolgenden Jahre sind seltsamerweise die Mädchen die einzigen, die eine Art Erziehung erhalten – die älteren Frauen bringen ihnen bei, was sie als true Dienerinnen der Männer zu können haben, vor allem also das Verrichten der schwersten (und simpelsten) Arbeiten.

Die männlichen Kinder dagegen haben bei den meisten Stämmen völlige Freiheit – sie können tun, was sie wollen, müssen aber auch für sich selbst sorgen, ohne daß irgend jemand ihnen irgendwie hilft. Kein Wunder also, daß viele Orkjungen das Erwachsenenalter nie erreichen.

Die Kindheit eines Orkjungen dauert etwa bis zu seinem neunten Lebensjahr und wird meist als entscheidend für das spätere Leben betrachtet – bei den meisten Stämmen beobachten Häuptling und Schamane daher genau das Verhalten der Kinder.

1.7 Die Mannbarkeit

Nach einer alten Formel endet die Kindheit eines Orks mit dem „ersten Blut“ – ein Ereignis, das bei den Mädchen von alleine eintritt, bei den Jungen dagegen herbeigeführt werden muß:

Im Frühling eines jeden Jahres versammeln Häuptling und Schamane die geeignete Stammesjugend und schicken sie aus, sich die Mannbarkeit zu erkämpfen.

In der Regel besteht diese Prüfung aus einem Jagdzug, doch auch von tollkühnen Überfällen auf benachbarte Stämme berichtet die Überlieferung. Wichtig ist nur, daß die Jungen eine möglichst blutige Trophäe mitbringen, die von würdigen Taten kündet.

Die „Prüfungszeit“ dauert meist bis zum Spätsommer, wenn die Zurückgekehrten erneut versammelt und zu Männern erklärt werden. Bei dieser Gelegenheit erhalten sie dann auch ihren endgültigen Namen, meist anhand der mitgebrachten Trophäe.

Es gibt in Rabenstein übrigens auch Sippen (aus dem Stamm der Korb), die bei der Besetzung wichtiger Posten ein Ritual durchführen, daß dem der Mannbarkeit sehr ähnelt: statt daß diejenigen, die die Häuptlingswürde anstehen, sich nun in blutigen Zweikämpfen gegenseitig erschlagen, müssen sie ausziehen und mit wirklich bedeutenden Trophäen wiederkehren, unter denen die Okwach dann die wertvollste und damit den neuen Häuptling heraussuchen. Natürlich kommt es bei dieser „Wahl“ des öfteren zu erheblichen Streitigkeiten und Kämpfen.

1.8 Die Jagd

Bei einem Volk (oder besser, bei einer Ansammlung mehrerer Stämme), das nicht von der Landwirtschaft lebt, verwundert es nicht, daß sich die Jagd zu einer der höchsten Künste entwickelt hat. Orks machen Jagd auf alles, was sich bewegt und zu Nahrung verarbeiten läßt, respektive verwertbare Haut, Knochen und Sehnen besitzt. Mit kleineren Tieren wie Karnickeln, Wieseln oder wilden Ratten macht

man kein großes Aufhebens, zumeist fängt man sie mit Fallstricken oder man treibt sie in Netze.

Größere Tiere wie Hirsche, Wildschweine, Klippechsen und Luchse werden mit Speeren bejagt, Geflügel (wie Trappen oder Wildgänse) wird mit einem sicheren Bogenschuß aus der Luft geholt. Noch größere Tiere, vor allem Wildrinder, werden von der ganzen Sippe unter lautem Kreischen und Armeschwenken in tiefe, mit Speeren gespickte Fallgruben gehetzt, ein höchst gefährliches Unterfangen, bei dem auch häufiger einmal die Treiber ums Leben kommen. Dafür garantiert die Erlegung eines einzelnen dieser Tiere das Überleben der ganzen Sippe für mehrere Tage.

„Ritterliches Waidwerk“ – so wie man es aus zivilisierten, von Menschen bewohnten Gebieten kennt – wendet der Ork nur gegen ein einziges Beutetier an: ein Jäger, der etwas auf sich hält, stellt sich zu einem echten Zweikampf mit einem Bären. Der wehrhafte (und zugleich schmackhafte) Schwarzbär überfällt oftmals die Hütten der Orks, um sich an den Vorräten zu laben und ist somit ein Gegner, von dem die Ehre des Khurkach verlangt, sich ihm zu stellen. größte Ehre erlangt jedoch der Jäger, der sich alleine einem Braun- oder Höhlenbären stellt. Um aus einem solchen Kampf erfolgreich hervorzugehen, muß selbst ein gestandener orkischer Jäger im Vollbesitz all seiner Kräfte und seines Mutes sein, denn auch drei oder vier gezielte Speerwürfe vermögen ein solches Ungetüm nicht zu töten. Der letzte, entscheidende Stoß, geht ins Herz oder Hirn des Bären, und dazu muß man sich nun einmal in die Reichweite der gefährlichen Tatzen begeben...

An Mut – und vor allen Dingen an Geduld – mangelt es den Khurkach wahrhaftig nicht. Oft sitzen sie tagelang, nur an einer Schwarte kauend, unbeweglich auf einem Baum, um dann wie ein Blitz vom Himmel auf eine Hirschherde herunterzufahren, dem ersten Tier das Genick zu brechen und ein zweites oder gar drittes mit dem Speer niederzustrecken.

Um den feinen Nasen dieser Tiere zu entgehen, benutzen die Orks gerne einen Brei aus Talaschin, womit sie ihren Körpergeruch tarnen. Allein, Talaschin findet sich fast nur in Hochgebirgen, wodurch es für die Rabensteiner Orkjäger einen Wert bekommt, wie ihn bei den Menschen nur Purpur, Safran oder mächtige Heilkräuter haben.

Der wahre Gegner der orkischen Jäger sind jedoch die Wölfe, die ewigen Konkurrenten um das beste Stück Fleisch. Mit ihnen liefern sich die Khurkach regelrechte Schlachten, blutige Auseinandersetzungen mit Zähnen und Klauen, die so lange andauern, bis das Schlachtfeld von den Leichen der verfeindeten Meuten übersät ist, oder eine Partei die Flucht ergreift. Aus diesem Grund konnten sich auch die Rabensteiner Menschen mit der Anwesenheit der Orks in ihren Wäldern anfreunden – in Rabenstein werden weit weniger Menschen von den Wölfen gerissen, als irgendwo anders in bewaldeten Gebieten.

Eine spezielle „Bindung“ zu den Wölfen haben die Orks des Stammes der Arau entwickelt: ihnen ist es gelungen, ein paar Rudel Wölfe lebendig zu fangen und für ihre Zwecke zu zähmen (sofern man bei einem Wolf mit Maulkorb, der sich auf alles stürzt, was sich bewegt und keine Peitsche trägt, wenn man ihm den Maulkorb abnimmt und auch nur das Kommando ‘Reiß!’ kennt, von gezämt reden kann) und zu züchten. Diese Wölfe werden von der Okwach in kriegerischen Auseinandersetzungen als Reittiere benutzt und sonst nur in Holzkäfigen transportiert.

Orks jagen häufig alleine, nur bei größeren Tieren oder umfangreichen Herden

schließen sie sich zu Jagdgemeinschaften zusammen.

Eindeutig nicht auf dem Speiseplan der Orks stehen Greifen und Einhörner. Zu diesen beiden Kreaturen hegen die Orks zwar ein ausgesprochen feindseliges Verhältnis (was sicherlich auf Gegenseitigkeit beruht) und sie versuchen auch, ihnen zu schaden, wo sie nur können, aber Einhornfleisch zu essen oder eine Greifenklaue als Trophäe mit sich herumzutragen, ist für die Orks schlichtweg tabu. Jeder Schamane wird bestätigen können, daß Greifen und Einhörner keine Kreaturen nach Gruumshs Willen sind, sondern von den *anderen* geschickt wurden, um die Orks zu bekämpfen. Aus genau demselben Grund verschmähen die Orks auch Menschen- und Elbenfleisch (obwohl viele Angehörige dieser Rassen das glauben und die Orks keinen Versuch unternehmen, diese Vorurteile zu zerstreuen) – bei den Ogern, mit denen sie sich gelegentlich verbünden, sieht die Sache ganz anders aus – für die Orks eindeutig ein Zeichen, daß die Oger keine Kultur haben und demzufolge als Sklaven gehalten werden können.

1.9 Häuser, Hütten und Zelte

Auch die Baukunst ist nicht unbedingt ein Gebiet, auf dem die Orks brillieren. Häuser lassen sich schlecht transportieren, und so wurde die Kunst des Hausbaus nie entwickelt.

Die beiden in Rabenstein beheimateten Stämme hausen in großen Zelten aus Lederbahnen oder Tierhäuten, die sich aus fünf bis neun rechteckigen Seitenbahnen und der gleichen Anzahl dreieckiger Dachplanen zusammensetzen. Diese Bauwerke sind oft überraschend groß – so groß, daß mitunter eine komplette Sippe ein Zelt von fast zehn Schritt Durchmesser und dreieinhalb Schritt Höhe teilt. Die Zelte – Riyachart genannt – sind im Inneren meist durch Decken und Felle unterteilt, so daß sich einzelne Räume ergeben. Nicht, daß die Orks einen sonderlich großen Wert auf Privatsphäre legen würden, aber das Schnarchen des Nebenmannes oder das Gekreische der Orkkinder können einen Sippenanführer doch erheblich bei der Planung des nächsten Raubzugs stören.

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

Aber auch die folgende Wohnform soll nicht unerwähnt bleiben: Es ist keineswegs ein Vorurteil, daß Orks in Höhlen und unterirdischen Kavernen wohnen, sondern entspricht durchaus der Realität: Die Winter in den nördlichen Wäldern von Rabenstein sind mitunter kalt und grausam und fordern stets ihren Blutzoll unter den Sippen, die die Monate vom Schlafmond bis Erwachensmond im Freien verbringen. Viele Sippen ziehen es daher vor, sich ein festes Winterquartier zu suchen – und ein solches Heim findet man am ehesten in den flachen Hügeln der Elfenwälder der Baronie Havellandya im Norden Rabensteins oder den festen Bodenwellen nördlich der Elbe, die das gesamte Königreich von Osten nach Westen durchfließt. Aus den Flanken des Harzes im Südosten des Königreiches sind die Orks allerdings bis auf wenige kleine Sippen, die dem Stamm der Korb zugeordnet werden, von den dort ansässigen Zwergen vertrieben worden.

1.10 Musik und Bildende Kunst

Was die orkische Musik angeht, so können wir getrost sagen: Vergessen wir's. An Instrumenten sind den Orks nur Pfeifen, Trommeln und Hörner bekannt, welche zwar sehr kunstfertig hergestellt werden, aber niemals zur Erbauung, sondern stets zu kriegerischem oder götterdienerischem Zweck eingesetzt werden. Mit den großen Pauken, Kesseln aus Messing, die mit zäher Echsen- oder Bärenhaut bespannt sind, geben sie sich Nachrichten über große Entfernung – und es sind für Menschen auch in Rabenstein nie gute Nachrichten, wenn die Orktrommeln sprechen, denn sie rufen stets zu Kriegsrat, Götterdienst oder Beutezug.

Kleinere Trommeln sind erst seit kürzerer Zeit in vermehrtem Gebrauch, seit sie von den Orks in einer Imitation menschlicher und zwergischer Sitten zur Marschbegleitung eingesetzt werden. Ansonsten werden sie nur zur Unterma- lung von Stammesfesten, die dann meist religiöser Natur sind, verwendet, ebenso wie die langen Flöten aus den holzigen Stengeln des Schilfs.

Flöten und Trommeln – wer die Vereinigung dieser Instrumente bei einer Mondfinsternis-Feier gehört hat, der wird sie so schnell nicht vergessen: Der hyp- notische Rhythmus der dumpfen Trommeln steht im krassen Gegensatz zum schrillen wie hysterisch wirkenden Zwitschern der hellen und dem sinnverwir- renden Gebrummel der dunklen Flöten. Die Musik steigert sich – oft quälend langsam – zu einem irren Crescendo, das meist in schaurigem Einklang mit den blutigen Vorsängen auf dem Tanzplatz steht, nur um sich dann wieder für Stun- den seltsam matt und kraftlos um sich selbst zu drehen bis sie sich schließlich zu einem noch sinnzerfetzenderem Gipfel emporzuschwingt. Wahrlich keine Erfah- rung, die ein göttergläuber Mensch, der alle Sinne beisammen hat, machen oder gar wiederholen sollte.

Letztlich ebenfalls zu den Musikinstrumenten zu zählen sind die aus den Hörnern von Wildrindbullen gefertigten Signaltrompeten, mit denen sich die Stämme der Arau über weite Entfernungen zu verständigen vermögen und de- nen sie eine Vielfalt von Tönen zu entlocken vermögen.

Ähnlich wie die Musik nur als Bestandteil eines Rituals in Erscheinung tritt, wird auch die bildende Kunst nie um ihrer selbst willen betrieben: Stets dient sie der Bannung feindseliger Geist- und Lebewesen oder der Götter- und Heldenverehrung. Meist haben die Bildwerke die Form grober hölzerner Statuen oder schauderlicher Höhlenmalerei.

Ornamente werden meist in Verbindung mit anderen Kunstformen verwendet, sei es als Verzierung eines Schwertes oder einer Axtklinge, auf einer Schmuck- scheibe oder über einem Höhleneingang. Die häufigsten Zeichen sind die fast quadratischen Bilder der Orkgötter, Tierköpfe, der Mond in all seinen Phasen oder der Riesenlindwurm als Zeichen der Kraft. All diese Zeichen finden sich in quadratischen Rahmen, sogenannten Kartuschen, die dann in Reihen oder Feldern angeordnet werden, um die sich weitere Linien schlingen. Obwohl es die schwieri- gere Darstellungsform ist, verwenden die Orks für die Ornamente, das Hochrelief. Auch das Ornament hat bei den Orks nie eine reine Schmuck-Funktion, sondern wird von ihnen durchweg als Symbol für magische oder göttliche Kräfte verwen- det.

Die Höhlenmalerei an den Wänden der Winterbehausungen widmet sich eher den alltäglichen Dingen wie der Jagd oder dem Beutezug. Die meist in rot, braun oder schwarz gehaltenen Gemälde erzählen aus dem Leben großer Krieger und

Jäger, wobei – wie bei den Menschen auch – die Zahl und Größe der Feinde oder Beutetiere von Bild zu Bild immenser werden. Religiöse Szenen finden sich nicht, wohl aber Schutzzeichen, die den Segen der orkischen Götter auf die Wohnstatt herabflehen sollen.

1.11 Metallherstellung und Schmiedearbeiten

Wie man weiß, ist für jeden Ork ein von einem Menschen getragenes Schwert oder ein Säbel ein heiß begehrtes Beutestück. Scharfe Waffen sind kostbar bei den Orks. Dies verwundert nicht, ist die Schmiedekunst doch eine sehr seltene Gabe unter den in Rabenstein beheimateten Orks.

Wie wir der Historie entnehmen oder aus den handwerklichen Techniken der Orks ablesen können, haben die Orks ihr Handwerk von den Zwergensklaven der Harzberge gelernt. Die Sippen, die lange vor dem Friedensschluß diese Sklaven gehalten haben, sind auch heute noch jene, die die Schmiedekunst am besten beherrscht und sogar weiterentwickelt hat. Dank des hervorragenden Gedächtnisses der Sippenschamanen sind seit vielen hundert Jahren noch jene Rituale überliefert, derer es bedarf, um Morkah wohlgefällig zu sein und ihn gnädig zu stimmen. Wenn man diese Rituale und Formeln ihres götterdienerischen Mantels entkleidet, verbleibt ein beachtliches metallurgisches Wissen aus der Zwergenzeit, darunter Kenntnisse, die manchen Rabensteiner Dorfschmied in Erstaunen versetzen würden.

Die Herstellung eines Schmiedestückes erfordert langwierige Rituale und während des gesamten Vorgangs muß ein Morkah-Schamane (meist der Schmied selbst) anwesend sein, der nicht nur die korrekten Rituale vollziehen kann, sondern der auch jeden einzelnen Handgriff segnet. Diese Weihen setzen sich während des Temperns, Faltens und Schmiedens fort, bis schließlich eine Gruumshgefällige Waffe hervorgebracht wird – und fast ausschließlich Waffen sind es auch, die von den Orkschmieden hergestellt werden. Daher ist ein Schmied auch der höchstangesehene Handwerker und steht in seinem Rang nur wenig unter dem eines Okwach.

Kupfergegenstände besitzen bei den Orks kultische Bedeutung, und so werden auch nur die Brustscheiben der Gruumsh-Schamanen, Schalen, Kelche und Rauchgefäße aus diesem „edelsten“ der Metalle gefertigt. Gold, Silber und gelegentlich auch Mondsilber dienen allein Schmuckzwecken. Vor allem werden daraus Brustplatten, Nasen- und Ohrringe hergestellt. Bronze wurde früher zur Herstellung von Waffen, Rüstungen und allerlei Ausrüstungsgegenständen verwendet, ist aber heute fast ausschließlich als Schmuckmetall in Gebrauch. Vor allem Statuetten und kleine Götzenbilder werden aus Bronze gegossen.

Das neben Eisen am häufigsten eingesetzte Metall ist Messing, aus dem sich nicht nur Armschienen, Beinschienen und Harnische fertigen lassen, sondern auch passable Kurzschwerter und Axtblätter, von Trinkschalen, Tellern, Besteck und Leuchtern einmal ganz abgesehen (wobei letztgenannte Gegenstände sich unter den Orks als Zeichen der Zivilisation einer steigenden Beliebtheit erfreuen.

1.12 Reittiere

Die einzigen Tiere, auf denen die Orks, vor allem die Okwach des Stammes der Arau, reiten, sind „gezümmte“ Wölfe. Dabei haben sie die Orks (ob der Wild-

heit ihrer Reittiere) nicht gerade zu Meisterreitern entwickelt, aber es reicht allemal, um Nachrichten schnell über große Strecken zu befördern, berittene Krieger schnell von einem Kampfgebiet ins andere zu bringen, ja die Besten der reitenden Okwach sind sogar in der Lage, regelrechte Kavallerieattacken vorzutragen oder vom Wolf aus ihre Kurzbögen abzuschießen.

Bisher hat die orkische „Reiterei“ jedoch stark darunter zu leiden, daß die Kavalleristen schon bei kurzen Hungerzeiten ihre Reittiere töten mußten, da diese nicht mehr zu bändigen waren. Auch jede Art der Schonung ihrer Tiere ist den Orks unbekannt: Sobald ein Wolf verletzt wird oder vor Erschöpfung zusammenbricht, wird es seinem „eigentlichen Verwendungszweck“ als warmer Pelz oder Jagdtrophäe zugeführt.

Packtiere sind den Orks fremd, da sie durch die Versklavung anderer Orksippen und gelegentlich auch fremder Rassen ausreichend „tragfähige“ Rücken besitzen.

1.13 Orks und Oger, Orks und Goblins

Während in Rabenstein von allen golbinoiden Rassen hauptsächlich die Orks verbreitung gefunden haben, so gibt es doch einige Sippen von Goblins (in der Nähe der Havelseen und den Quellen der Spree), die in den flachen Waldhügeln, und Ogern (in den Ausläufern des Harzes), die in den kargen Berghängen heimisch sind. Mit beiden Rassen verbindet die Orks ein festes Band – oder besser ausgedrückt, Goblins und Oger sind mit den Orks durch ein festes Band verbunden, dem Band der Sklaverei. Eine komplette Goblinsippe zu unterjochen stellt auch für weniger kampferfahrene Orks keine Schwierigkeit dar. Goblins scheuen den Kampf, und so fängt man sie am einfachsten mit einer Treibjagd, die in großen Netzen endet. Selten einmal setzt sich ein mutiger Goblin zur Wehr, und wenn dem so ist, dann wird er kurzerhand niedergemacht und zur Abschreckung noch ein halbes Dutzend dazu.

Von der Tatsache abgesehen, daß Goblins schwach und unzuverlässig sind und ständiger Bewachung bedürfen, damit sie nicht weglaufen, geben sie passable Sklaven für die Sammelarbeit im Wald und das Handwerk ab. Sie haben geschickte Finger, einen guten Sinn für Geruch und Geschmack und einen ungehemmten Vermehrungsdrang.

Die Sklaverei der Oger hat andere Hintergründe. Kaum ein einzelner Ork könnte sich im Kampf mit einem wütenden Oger messen, und so bedarf es besonderer Fähigkeiten, um einen der Menschenfresser in die Knechtschaft zu zwingen – der Kräfte eines Schamanen, sei es ein Sippenschamane oder ein Schamane, der ein Totem anbetet. Dies soll nicht heißen, daß die Oger durch Zauberkräfte ähnlich dem Zauber „*Freundschaft*“ an die Schamanen gebunden sind. Vielmehr ist es so, daß die Magie der Schamanen – vor allem die Beschwörung von Naturgeistern – als einziges Mittel genügend Eindruck auf die wilden Riesen macht. Und da Oger meist nur in kleinen Familienverbänden umherziehen, sind sie leichte Jagdbeute für eine Sippe. Wenn die Hatz gelingt (was bei weitem nicht immer der Fall ist), werden die alten Oger erschlagen und die jüngsten in die Obhut des Schamanen gegeben.

Im Kreise der Orks erlernen die Menschenfresser nun den Umgang mit Waffen, was in ähnlicher Form wie die Zähmung der Arau'schen Wölfe geschieht – ein Prozeß, bei dem auch gelegentlich ein Oger zu Tode kommt. Neben dem Kampf

lernen die Oger hier auch die Verfeinerung ihrer Spürnase, was sie für jagende Orks doppelt wichtig macht. Schlußendlich kleidet man sie in orkische Rüstungen und gibt ihnen Waffen in die Hand, mit denen sie ohne weiteres einen reichsritterlichen Hengst mit einem Hieb fällen können.

Wenn ihre „Ausbildung“ beendet ist, werden die Oger als Krieger unter dem Befehl des Schamanen eingesetzt. Während der Häuptling Vieh, Frauen, Waffen und Geräte besitzt und sie an ihm ergebene Stammesmitglieder weitergibt, ist der einzige Besitz des Schamanen (von seinen Fetischen und Talismanen einmal abgesehen), der Oger, den er dem Stamm für Jagd- und Beutezüge „ausleiht“, wobei er aber stets selbst zugegen sein muß, um im Notfall den rasenden Oger wieder unter seine Kontrolle zu bringen. Sollte ihm dies eines Tages nicht mehr gelingen, weil seine Kräfte nachlassen, dann ist mit Sicherheit sein Ende gekommen: Entweder wird er von seinem Oger gefressen oder von seinem Stamm erschlagen, weil der berserkende Oger einen großen Schaden am Besitz des Häuptlings angerichtet hat. Ist der Schamane Diener des Orkgottes Gruumsh Einauge, so hat er sich in einem solchen Fall selbst das Leben zu nehmen.

Aus all dem oben Gesagten geht klar hervor, daß es nie eine größere Menge solcher „Streitoger“ gegeben hat und wohl auch nicht geben wird. Ein Oger pro Schamane, ein Schamane pro Sippenverband und insgesamt vielleicht vierhundert Sippenverbände ergeben ein Maximum von ungefähr vierhundert Streitogern (eher sind es weniger) in ganz Rabenstein. Keine große Zahl, so mag es scheinen – aber wer Erzählungen der letzten Schlacht des Kindkönigs vor rund 250 Jahren glauben schenkt, der kann sich mit Schrecken vorstellen, was auch nur eine kleine Gruppe dieser Monster ausrichten kann, gerüstet und bewaffnet und im Sinn nur Blut und Mord...

1.14 Kleidung und Schmuck

In diesem Bereich, den menschliche Kulturen regelrecht zu einer wahren Philosophie entwickelt haben, treffen wir bei den Orks auf ein grundsätzlich anderes Verhalten:

Gegen Kälte, Regen und andere widrige Naturgewalten sind die Orks bereits hinreichend durch ihren dichte Haut geschützt, so daß sie nur im grimmsten Eismond einen zusätzlichen Umhang benötigen. Ihre Sohlen sind zäh, ledrig und kaum durch Steine oder Dornen zu verletzen. Auch treibt sie kein Schamgefühl, ihre Geschlechtsteile zu verhüllen. Deshalb ist für sie Kleidung eher ein Körperschmuck als eine schützende Hülle.

Die bevorzugten Kleidungsstücke der Orks sind Umhänge und Mäntel, kaftan-ähnliche Gewänder, Kilts und Schurze sowie Schärpen aller Art. Hemden und Hosen sind zwar bekannt, werden aber nur in den seltensten Fällen getragen. Schwere Stiefel aus dickem Leder oder solche aus Fell (die auch gleichzeitig als Rüstschutz dienen), werden hingegen von vielen Jägern und Kriegern gerne getragen, helfen sie doch, solche Unannehmlichkeiten wie Schlangen- und Rattenbisse abzuwehren. Hüte, Kappen, Hauben und ähnliche Kopfbedeckungen dienen bei den Orks nur einem Zweck – dem Schutz des Kopfes vor Schlägen, weswegen sie stets aus steifem Leder, Messing oder Eisen sind. Diese Helme werden nur bei Kriegern verwendet und sind eine Erfindung neuerer Zeit.

Die Orks verstehen sich auf das Herstellen grober Wollstoffe, die Webkunst ist ihnen fremd. (Findige Orkinnen sind jedoch dazu in der Lage, aus erbeuteten

Bausch- oder Leinenstoffen Gewänder zu schneiden.) Vielfältiger ist dagegen die Zahl der verwendeten Leder- und Pelzarten: Praktisch alle Tiere, die in den kargen Wäldern zu finden sind, werden gejagt und ihre Haut zu Kleidung verarbeitet. Eine besondere Bedeutung kommt dem Fell des Höhlenbären und des Winterwolfes (oder Warges) zu; beide Tiere gelten als außerordentlich schwer zu jagen, womit sich der Besitz solcher Felle auf Gruumsh-gefällige Orks beschränkt. Am häufigsten verwendet wird das Leder aus der Haut des Wildrindes, das zwar ebenfalls schwer zu erlegen ist, dann aber große Mengen an Fleisch und Haut liefert. Aus diesem Rindleder lassen sich sowohl geschmeidige Gürtel als auch zähes Rüstungsmaterial gewinnen.

Den Orks sind zwar verschiedenste Methoden bekannt, Leder und Stoffe zu bearbeiten und zu färben – allein, für grellbunte Farben hat ein Ork keine Verwendung. Seine bevorzugten Farbtöne sind Braun oder Grün, welche auch vortrefflich das Verschmelzen mit der Umgebung des Waldes vereinfachen. Nur zu zeremoniellen Zwecken tragen Orks, je nach Reichtum und Ansehen, grellbunte gekreuzte Festschärpen und wenige farbige Kleidungsstücke.

Einige Farben, besonders kräftige Rottöne, sind für die Schamanen des Gruumsh, gelegentlich auch die des Morkah, reserviert, und es gilt als besonderer Frevel, sich in solche Farben zu kleiden, schlimmstenfalls gar noch dazu Kupferschmuck anzulegen.

1.14.1 Schmuck

Orkisches Geschmeide – das klingt wie eine Beleidigung, und doch sind die Orks in der Lage, Schmuckgegenstände von eigener Schönheit herzustellen. Nicht, daß dieser Schmuck in den Augen eines Menschen jenes Funkeln der Begeisterung hervorrufen würde wie elfische Silbergespinste oder Lipisanische Feingravur; vielmehr ist orkischer Schmuck protzig und schwer, aber dennoch beherrschen die Feinschmiede die Kunst einer klaren Linienführung, der auch ein nichtorkischer Fachmann Anerkennung zollen muß.

Da die Schmiedekunst das vornehmste Handwerk der Orks ist, besteht auch ihr Schmuck zuallererst aus Metall: Am wertvollsten schätzen sie das Kupfer ein, dessen rötlicher Farbton an Blut erinnert, danach das schwer herzustellende Messing, Gold, geschwärztes Eisen und schließlich Silber und Bronze. Edelsteine dagegen wird man kaum finden, schon eher geflochtene, bunte Bänder, Bernsteinstücke mit eingeschlossenen Insekten und natürlich alle Arten von Jagdtropäen, von Eberhauern und Fuchsschwänzen über Hörner aus Elfenbein bis zu Skalps und Schrumpfköpfen.

Typische Schmuckstücke sind große Brustscheiben, Arm- bänder für Unter- und Oberarm und breite Schmuckgürtel. Gelegentlich finden sich auch Nasen- und Ohringe, Penishülsen, Fingerringe und Zahnaufsätze für die unteren Hauer. Die dargestellten Motive sind meist geometrische Muster, vor allem Spiralen und Wellenlinien, aber auch Tierköpfe und die Symbole ihrer finsternen Götter. Alle Motive sind erhabene Reliefs, häufig durch Quadrate oder Kreise begrenzt.

Tätowierungen sind unter den Orks nur wenig verbreitet. Sie gelten bei einigen, wenigen Sippen der Arau als Zeichen von Kampfesmut, Entschlossenheit und Stärke. Um diese deutlich zu zeigen werden die auf freiliegenden Hautflächen angebracht, und so findet man auf den Gesichtern und Schädeln der Häuptlinge und Krieger blauschwarze Spiralen, Wellenlinien oder Punktmuster. Sollten Sie

jemals einem tätowierten Ork begegnen, so können sie sicher sein, daß Sie es mit einem wilden und fähigen Kämpfer zu tun haben.

Ebenfalls als Schmuck gelten gefärbte Haare, vor allem in Rot- und Orangetönen, gelegentlich auch gebleicht. Da Orks nur selten einen starken Haarwuchs aufweisen (und diesen nur, wenn sich ein Mitglied einer anderen Rasse im Stammbaum dieses Orks findet), sind diese jedoch nur selten zu finden. Die farbigen Strähnen werden, so dies möglich ist, entweder mit klebrigen Flüssigkeiten zu einem Hahnenkamm aufgestellt oder zu vielen kleinen Zöpfen verflochten,

Außer Tätowierungen und dem Färben von Haaren sind den Orks fast alle Arten der Körperpflege fremd. Ein gelegentliches Bad, wenn das Fell von gelbem Lehm oder von Blut verkrustet und verklebt ist, und ein gemeinschaftliches Läuse- oder Flöheknacken, wenn die kleinen Biester mal wieder überhand nehmen, ist alles, was selbst ein Häuptling sich angedeihen läßt. Selbst die „zivilisierten“ Rabensteiner Orks teilen nicht das Bedürfnis der Menschen nach Sauberkeit.

1.14.2 Orkische Waffen und Rüstungen

Wenn man außerhalb eines Orkstammes einmal auf Gegenstände orkischer Machart trifft, dann sind dies stets Säbel und Äxte. Die Schmiedekunst ist, wie oben bereits erwähnt, das am höchsten entwickelte Handwerk bei den Stämmen der Orks – sofern Erz und Kohle vorhanden – und diese Kunst konzentriert sich in erster Linie auf das Anfertigen von Waffen und Rüstungen, wenn auch bei weitem nicht von so hoher Qualität wie die der Zwerge. Durch den Mangel an Erzen in den nördlichen Gebieten von Rabenstein ist diese Kunst bei den beiden einheimischen Stämmen nicht sehr weit entwickelt, jedoch gibt es immer wieder vereinzelte Orks, die sie beherrschen und dann in ihrer Sippe sehr hohe Achtung erhalten.

Orks bevorzugen Hieb Waffen aller Art, vor allen Dingen breite Krummsäbel mit gezackter oder geflammter Klinge, die sie Arbach nennen, einhändig geführte Äxte mit doppeltem Blatt und einem Dorn an der Spitze (Byakka) und große, beidhändig geführte, mit Dornen gespickte Streithämmer namens Gruufhai. Bisher waren diese Waffen außerhalb der Orkstämme kaum bekannt, aber mit dem Frieden zwischen den Orks und den Menschen sind ein paar dieser Waffen auch schon in Menschenhände gelangt.

Auch auf dem Gebiet der Fernkampf Waffen waren die Orks nicht untätig in den letzten Jahren: der doppelt gebogene Kurzbogen aus Horn und Sehnen des Wildrindbullen ist jedem von Menschenhand gefertigten Kurzbogen sowohl an Reichweite als auch an Durchschlagskraft ebenbürtig und hält bislang gar dem Vergleich mit einem Langbogen stand. Genau wie der kurze, breitblättrige Wurfspeer (Yagrik) wird der Kurzbogen massiv von der sogenannten „leichten Reiterei“ des Stammes der Arau (sofern man eine Horde Orks auf struppigen Wölfen als solche Einheit bezeichnen kann) eingesetzt.

Bei weitem nicht so weit entwickelt wie das Waffenschmiedehandwerk ist der orkische Rüstungsbau und die Plättnerie. Hier begnügen sich die Orks meist mit einzelnen Rüstungsteilen wie runden Brustschilden oder Arm- und Beinschieden, die entweder aus brüniertem Eisen und poliertem Kupfer gefertigt und häufig mit Stierköpfen, Schreckensmasken oder Zeichen des Gruumsh verziert sind. Ebenso gehören nietenverzierte Ledermanschetten und schwere Lederhelme zum typischen Aussehen eines schwerbewaffneten Orkkriegers. Ansonsten wird jede Art erbeuteter Rüstung von den Orks hoch geschätzt, da sie zugleich als Trophäe

gilt, und ihrem Träger als siegreichen Kämpfer ausweist. So kann man gelegentlich auch Orks in Kettenhemden begegnen, die dazu einen Zwergenhelm und eine Elbenklinge tragen.

Die Waffen und Rüstungen für Okwach und Harordrak werden während des Schmiedevorgangs stets von einem Morkah-Schamanen gesegnet (welchselfiger meist auch der Schmied ist, der die Waffe herstellt). Aus diesem Grund sind sie bisweilen von einer Qualität, die der von Waffen aus Zwergenstahl gleichkommt.

1.15 Der Orkische Kalender

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

Nach den Sternen den Zeitlauf auszurechnen ist ein gewaltiges Unterfangen, da ist es schon einfacher, den Lauf der Sterne in einen zeitlichen Rahmen zu pressen. Keine Schwierigkeit ergibt sich auch mit dem Lauf des Jahres und des einzelnen Tages. Die Jahreszeiten sind den Orks aber recht egal, da sie sich von Sommer zu Winter nur auf anderes jagbares Wild umstellen müssen. Aussaat und Ernte sagen einem nicht ackerbauendem Volk recht wenig.

Was die Orks aber sehr wohl interessiert, ist der Lauf des Mondes, denn alle wichtigen Feste zu Ehren Gruumshs fallen auf das Datum einer Mondfinsternis. Diese Finsternisse halten sich aber nun einmal nicht an den Kalender der Zwei Götter, da Mondmonate mit jeweils etwa 29 Tagen nicht zu den um die 30 bis 31 Tage langen landwirtschaftlich orientierten Monaten des Zwei Götter Jahres passen und auch nicht zu jedem Vollmond eine Finsternis eintritt. Für die richtige Vorbereitung der Rituale ist es aber enorm wichtig zu wissen, wann die nächste Mondfinsternis bevorsteht.

Und in der Tat ist es Generationen von Schamanen gelungen, einen Zyklus im Ablauf dieser Finsternisse festzustellen – ein Zyklus, der insgesamt etwa 18 Jahre (und 11 Tage) dauert. Diese Zeitspanne (etwa ein halbes Orkleben) nennen die Schamanen das Große Jahr oder Jahr des Gruumsh. Da dies aber genau 223 Mondmonate sind (was für einen Ork eine recht große Zahl darstellt), böte sich eine weitere Unterteilung geradezu an. Diese Unterteilung haben nur die wenigsten Stämme vorgenommen. Alle anderen rechnen mit dem Großen Jahr, dem Mondmonat und den 29 Tagen. Dies mag schwierig klingen, ist es im allgemeinen Gebrauch aber nicht. Der Schamane des Harordak legt fest, welcher Tag gerade ist – und dieser ist in der Lage, mit solchen Zahlen zu arbeiten. Außerdem sind alle 223 Monate und alle 29 Tage (plus ein von Zeit zu Zeit eingeschobener 30. Tag) jeweils mit einem einzelnen Namen belegt, so daß alles Weitere nur eine Frage des Gedächtnisses ist.

Stellt sich nur noch die Frage, wie man den orkischen und den menschlichen Kalender in Einklang bringen kann, aber hier genügt ja ebenfalls ein festes Datum: der erste Tag des ersten Jahres nach den Friedensschluß war ebenfalls der Yarbai (erste Tag) im Urrosh (ersten Monat) des Großen Jahres des Korb (Raben) nach orkischer Zeitrechnung...

2 Glaube

Wenn man nun immer wieder von Ork-Schamanen spricht, so muß man sich doch vor Augen halten, daß die meisten dieser Schamanen in ihrem eigentlichen Sinne Priester der einen oder anderen Ork-Gottheit sind. Der Sippenschamane ist z.B. der ranghöchste Priester des Gottes Gruumsh. Neben diesen (priesterlichen) Schamanen sind bei den Orks auch die „herkömmlichen“ Schamanen, also Schamenen, die ein Totem anbeten, vertreten. Diese sind nicht zwangsläufig Mitglieder der Okwach, man kann sie in allen Kasten antreffen. Häufig vertreten sind folgende Totems: Bär, Wildschwein, Wolf (bei den Arau), Krähe, aber auch Ratte, Luchs oder Fuchs.

2.1 Gruumsh Einauge

Gruumsh ist der Schöpfer der Orks und hat seinem Volk auch den Lebensraum in der von Elben, Zwergen und Menschen bevölkerten Welt geschaffen (die Schöpfungsgeschichte spricht von einer Aufteilung ohne Berücksichtigung der Orks, woraufhin Gruumsh sich seinen Anteil nahm und in einer erbitterten Kampf mit dem Elbengott führte, den er durch Betrug verlor). Er ist ein Gott der Stärke und des Kampfes, der Jagd und des Schutzes vor der Magie, obwohl diese Aspekte auch oft auf seine Söhne **Bahgtru** (Stärke und Magieresistenz) und **Ilneval** (Krieg und Taktik) übertragen werden. Alle Schamanen des Harordak dienen ihn. Sie stechen sich bei ihrer Weihung das linke Auge aus, da Gruumsh seines beim Kampf mit dem Elbengott verloren hat (was viele Orks anzweifeln). Gruumsh wird vor allem von Mitgliedern der Khurkach verehrt.

2.2 Morkah

Morkah ist Gott des Handwerks und der Geschicklichkeit. Er gilt als jüngerer Bruder Gruumshs und wird vor allem von Mitgliedern der Drasdech verehrt. Meist gibt es nur einen einzigen Morkah-Schamanen (wenn überhaupt) in einer Sippe, welcher dann auch der Schmied (sofern die Rohstoffe gegeben sind) und „Tischler“ ist.

2.3 Luthic

Luthic ist der jüngste Bruder Gruumshs und gilt als Gott der Erde und der Fruchtbarkeit, aber auch der Pflanzen und des Waldes. Viele Orks glauben, daß es ihrer Manneskraft zugute kommt, wenn sie sich in feuchter Erde wälzen. Er wird vor allem von Mitgliedern der Grishik verehrt. Auch Luthic-Schamanen sind selten, und eine Sippe, die einen Luthic-Schamanen aufweist ist meist fruchtbar und verbleibt länger in derselben Region (welche sie über längere Zeit ernähren kann).

2.4 Shargass

Shargass wird mal als Bastardbruder von Gruumshs, mal als sein verstoßener Sohn dargestellt. Er zählt vor allem Verstoßene und Geächtete, aber auch Meuchler und Diebe zu seinen Anhängern. Seine Aspekte sind der Hinterhalt, die Heim-

lichkeit, aber auch Dunkelheit und Verwesung. Ihm wird nicht offen gedient und kein Ork ruft laut seinen Namen, jedoch finden sich immer wieder Anhänger unter den Unzufriedenen und den en, die gegen den Stamm handeln. Es gibt nur wenige Stämme, die Shargass Anbetung dulden (meist Orks, die in Dunkelheit hausen, aber auch den wilden Orks von Rabensteins Grenzen wird nachgesagt, daß sie Shargass dienen). Seine Schamanen gelten als Ausgestoßene unter denen, die Gruumsh dienen, und als Erlöser für jene, die ihn verachten. In den seltensten Fällen dient der Sippen-Schamane Shargass, und wenn, dann ist diese Sippe für ihre Hinterhältigkeit und Unehrnhaftigkeit bekannt und gefürchtet.

2.5 Ulum

Ulum ist für die Orks der Gott der Toten, aber auch der des natürlichen Kreislaufes von Geburt und Tod. Oft wird er nicht mit Gruumsh assoziiert sondern wird als dunkle Gestalt dargestellt, die hinter oder neben Gruumsh steht. Ulum selbst hat keine Anhänger und seine Schamanen leben abseits der Sippen. Einem Ulum-Schamanen zu begegnen zählt als schlechtes Omen, aber dennoch werden sie von allen Orks tief verehrt. Ein jeder Ork ruft Ulum an, wenn sein möglicher Tod (z.B. vor einer Schlacht) bevorsteht. Neben Ulum ist noch Ulums Bruder **Gorasch** unter den Orks bekannt, den man ebenfalls fürchtet, da er den Schlaf bringt, was auch den stärksten Kämpfer hilflos macht. Orks betrachten den Schlaf als halben Weg zum Tod, also zu Ulum.

3 Die Stämme

3.1 Korb und Arau

Im Königreich Rabenstein sind zwei groß Orkstämme beheimatet: der Stamm der Korb (Raben), der in der Grafschaft Eisenhardt beheimatet ist, und der etwas kleinere und wildere Stamm der Arau (Bären), der den Ostteil der Grafschaft Feuerstedt bewohnt. Beide Stämme halten sich jedoch nicht besonders an die von Menschen gezogenen Grenzen und ziehen daher auch weiter in die angrenzenden Länder. Diese Stämme umfassen etwa 5.000 Orks (Arau) und 8.000 Orks (Korb), welche in Sippen bis zu 120 Orks, die einzeln umherziehen, zerfallen. Am bekanntesten in der Baronie Rabenstein ist die Sippe der Scrow, die seit 15 Jahren vom Häuptling Mardugh Orkhan und dem Schamanen Sadrak Whassoï geführt wird. Die Stämme selbst sind untereinander nicht direkt verfeindet, sondern halten eine Art argwöhnischen Waffenstillstand.

Neben diesen beiden „zivilisieren“ Stämmen, die sich dadurch auszeichnen, daß sie braune bis schwarze Haut haben, gibt es noch eine Gruppe von wilden Orks (ob hier von einem einzelnen Stamm zu sprechen ist, ist fraglich), die in schlechten Zeiten von den Grenzlanden her nach Rabenstein hineinkommen und mit den beiden in Rabenstein beheimateten Stämmen um den Lebensraum konkurrieren. Diese haben i.a. eine grüne Hautfarbe und halten sich nicht an die zwischen den Menschen des Königreichs und den beiden Orkstämmen geschlossenen Vereinbarungen. Jedoch muß man als außenstehender beachten, daß nicht jeder grünhäutige Ork automatisch zu den wilden Orks und jeder braunhäutige zu den beiden Stämmen zugehörig ist: da den Orks die Einrichtung der Familie fremd ist, betrachten sie die Frauen von besiegten Sippen als Kriegstrophäen und behalten sie als Yurach (Sklaven). Wirft eine Orkfrau aus einem anderen Stamm nun ein Orkjunges, so kann es die Hautfarbe der Mutter haben. Diese Orks werden meist als minderwertig angesehen und sind oft nur Mitglieder einer unteren Kaste, jedoch gehören sie zu dem Stamm, in dem sie gezeugt wurden. Da jedoch nur die Mitglieder der hohen Kasten durch den Häuptling das Recht zur Paarung erhalten, findet keine Durchmischung der verschiedenen Orkarten statt. Meist sind nur Orks in der Lage, einen einzelnen Ork auch anderer Hautfarbe als Angehöriger des einen oder anderen Stammes zu erkennen (wobei wohl die Gebärden und der Geruch zur Unterscheidung dienen).

3.2 Historie

Die Situation des nahezu friedlichen Zusammenlebens von Orks und Menschen in einem Reich scheint in Rabenstein einzigartig zu sein. Dieser Frieden geht auf die Ereignisse vor und nach dem großen Friedensschluß zurück, bei dem ein Orkheer einen nicht unerheblichen Faktor gespielt hatte. Vor etwa 250 Jahren erstieg ein Kind den Thron des Königreiches und überzog das ganze Land mit Krieg. Zu dieser Zeit kämpften noch Orks und Menschen um den gemeinsamen Lebensraum in den Wäldern des Königreiches. Der Krieg führte dazu, daß die Nahrungsmittel immer knapper wurden und eine Hungersnot ausbrach, die sowohl vielen Orks als auch Menschen den Tod brachten. Es gelang jedoch dem Herrscher einer kleinen Baronie im Herzen des Landes, die durch ungeklärte Umstände über eine recht große Menge an Lebensmitteln verfügte, einen Frieden mit den in der

Baronie beheimateten Ork-Sippen im Austausch gegen eben diese Lebensmittel auszuhandeln. Dies sprach sich unter den Orks schnell herum, und so formte sich rasch in der Baronie Raben ein Orkheer. Diesem versprach der Baron noch mehr Lebensmittel, wenn sie ihn gegen die Armee des Königs unterstützen würden. Einige Harordak gaben sich skeptisch, jedoch erhoben sich bald überall im Land die Orks gegen die Armee des Königs, so daß diese schließlich von einer verschwindend kleinen Gruppe einer vereinigten Armee der Baronien und Herzogtümer besiegt werden konnte. In den nachfolgenden Friedensverhandlungen wurden den Baron von Raben die Befehlsgewalt über die ganzen Lande des Königs übertragen, wohingegen dieser in die Königsstadt Bärlnum verbannt wurde (ein Umstand, der erst vor kurzem durch König Maximilian wieder aufgehoben wurde). Der nun zum Herzog ernannte Baron von Rabenstein (dem unser Land seinen Namen verdankt) hielt sein Versprechen und entlohnte die überlebenden Orks mit Nahrungsmitteln, wenn diese sich an ein paar „göttliche Weisungen“ halten würden, die ein friedliches Zusammenleben der Menschen mit den Orks sichern sollten:

1. Die Orks sollen die Menschen als einen Stamm anerkennen, mit dem sie in Frieden leben.
2. Die Orks sollen keine humanoiden Sklaven mehr halten.
3. Die Menschen (auch der Adel) dürfen nicht mehr frei in den Wäldern jagen, wenn diese von einem Orkstamm beansprucht werden.
4. Zwistigkeiten zwischen den Angehörigen der verschiedenen „Stämme“ sind immer vor den „Häuptling“ zu bringen, der dann mit dem anderen „Häuptling“ eine Lösung findet.
5. *Weitere, von der SL bestimmte Regeln*

Natürlich empörten sich viele Orks über diese Regelung, aber nachdem die ersten Sippen eingewilligt hatten, erkannten immer mehr Harordak die Regeln an und setzten sie in ihren Sippen durch. Nach und nach wurden die Streitereien zwischen Orks und Menschen immer seltener (obwohl sie nie aufhörten). Jene Orks, die nicht ganz mit diesen Regelungen einverstanden waren, zogen nach Norden und bilden heute den Stamm der Arau, der immer noch kriegerischer und unbändiger ist. Die Orks, die sich schnell an das neue Zusammenleben gewöhnt hatten, bilden heute den Stamm der Korb.

Auch wenn diese beiden Stämme die Menschen als „friedlichen“ Stamm anzuerkennen scheinen, so herrscht bei weitem keine traute Zweisamkeit zwischen diesen Rassen. Sowohl Orks als auch Menschen machen von Zeit zu Zeit jagt auf Mitglieder der anderen Rasse (was vom jeweiligen Herrscher bzw. Harordak natürlich nicht geduldet wird), wodurch immer wieder zu kleineren kriegerischen Auseinandersetzungen führen kann. Generell wird jedoch eine menschliche Trophäe bei der Mannbarkeitsprüfung verschmäht.

Letzter nennenswerter Zwischenfall zwischen Orks und Menschen in der heutigen Baronie Raben ereignete sich im Jahre 246, als Borka, ein Sohn des Häuptlings Mardugh Orkhan der Scrow, der als Botschafter auf Feste Rabenstein weilte, von Baron von Wiesenburg aufs tödlichste beleidigt wurde und daraufhin zwei Orksippen gegen die Menschen aufstachelte. Dieser Aufstand hätte beinahe durch Borkas geschickte Worte zu einem „Flächenbrand“ geführt, hätten nicht in letzter

Minute die Verhandlungen der Harordak der beiden Sippen mit einem Schamanen des Totengottes Ulum zu einer friedlichen Lösung geführt, in der Borka den Baron zu einem Zweikampf fordern sollte. Da Borka diesen Zweikampf noch nicht ausgefochten hat, gilt er bis zu diesem Zeitpunkt als Yurach. Es heißt, daß er noch immer alleine in der Nähe der Feste auf eine Gelegenheit lauert, den Herrscher der Feste ohne Schutz anzutreffen. Sollte er aus einem solchen Zweikampf siegreich hervorgehen, so wird er in der Lage sein genug Anhänger um sich zu scharen, um den nunmehr über zweihundert Jahre währenden Frieden zu gefährden.

Ein weiteres einschneidendes Ereignis der letzten Jahre war das Ausbrechen einer Werwolfseuche, die von Sippe zu Sippe übertragen wurde und vielen Orks das Leben kostete. Durch eine Massenflucht aus dem betroffenen Gebiet um Burg Rabenstein herum konnte die Seuche schließlich eingedämmt werden, doch viele der geflohenen Orks trauen sich nun nicht mehr zurück. Der Stamm der Korb wurde dadurch zweigeteilt in jene, die nach Südosten flohen und jene, die nach Westen flohen. Nur wenige Sippen bewohnen wieder die Wälder der Baronie Rabenstein, doch jene, die zurückgekehrt sind, unter ihnen die Sippe der Scrow, breiten sich nun schnell und weit aus.

3.3 Orks und andere Rassen heute

Das Zusammenleben der Orks mit den anderen Rassen ist bei weitem nicht so friedlich wie das mit den Menschen. Es herrscht immer noch eine tiefe Abneigung zwischen Orks und Elben bzw. Orks und Zwergen. Diese endet beim Stamm der Arau, dessen Lebensraum im Osten und Westen an den der Elben grenzt, immer wieder in Kleinkriegen und Trophäenjagden der Orks und Feldzügen der Elben. Auch beim Stamm der Korb ist diese Abneigung nicht völlig verschwunden. Zwar wird ein Elb nicht offen angegriffen, aber schon manche Gruppe Elben ist in den Wäldern um Burg Rabenstein spurlos verschwunden.

Zwergen gegenüber haben Orks ein besonderes Verhältnis, viele vom Stamm der Korb erinnern sich an die Legenden der Zwergensklaven, die ihnen mächtige Waffen fertigen mußten. Sie schätzen daher die Arbeiten der Zwerge hoch, doch durch das Versklavungsverbot gelangen nur wenige Zwergenwaffen in Orkshände, denn die Zwerge erinnern sich noch gut an jene Zeit und vermeiden den Kontakt zu Orks wo es geht. So wundert es auch nicht, daß zwischen den Zwergen von Nordhausen und den Orks eine eisige Stimmung herrscht und man sich aus dem Weg geht. Einzelne Orks, die in die Hände von Zwergen fallen, dürfen nicht allzuviel Gegenliebe und meist nur einen schnellen Tod erwarten.

3.4 Bekannte Orks

Mardugh Orkhan, Häuptling der Scrow

Die Scrow sind ein in der Baronie Rabenstein beheimateter Stamm, der nach den Wirren der Werwolfseuche schnell wieder Fuß gefaßt hatte. Ihr Häuptling ist ein sehr besonnener Ork, der erst lange ein Für und Wider abwegt bevor er eine Entscheidung trifft. Viele, die dies mit langsamen Denken und leichter Beeinflußbarkeit verwechselt haben, mußten ihren Fehler mit dem Leben bezahlen, denn Mardugh Orkhan besitzt einen schwarfen Verstand und erkennt solche Fehleinschätzungen sofort (und handelt entsprechend – niemand mag es besonders,

wenn man ihn für dumm hält, erst recht nicht ein Ork-Häuptling). Er wurde nach seiner Mannbarkeitsprüfung sofort der Okwach als Morkah-Schamanen zugeordnet und ist, für einen Orks ungewöhnlich, sehr begabt in der Schmiedekunst (wobei diese natürlich im Vergleich zu der Schmiedekunst anderer Völker völlig verblaßt). Seine Trophäe war ein von ihm geschmiedeter Yagrik (Wurfspeer), dessen Wurfweite und Durchschlagskraft enorm sind. Diese Waffe erhielt den Namen Mâbû-Prakonar (Helmtöter), als er durch einen einzigen Wurf seinen Häuptling in einem Zweikampf tötete und die Herrschaft übernahm. Sie ist nun Symbol seiner Sippe.

Sadrak Whassoi, Schamane der Scrow

Der Gruumsh-Schamane der Scrow ist bereits sehr alt und war schon vor Mardugh Orkhan Teil des Harordak. Er ist nur selten außerhalb seines Zelttes anzutreffen, jedoch ist er weder gebrechlich noch vergreist. Unter den Orks wird er durch seine lange Lebensspanne stark verehrt, und noch hat ihn niemand um seinen Titel gefordert. Er ist eine geheimnisumwitterte Gestalt, die angeblich klare Visionen von Gruumsh persönlich erhalten soll...

Borka, Yurach aus der Sippe der Scrow

Borka wurde wegen seiner geschickten Zunge von seinem Vater Mardugh Orkhan auf die Feste Rabenstein geschickt. Er gehörte der Okwach an, gilt aber z.Zt. als Yurach: auf der Feste Rabenstein wurde er vom Truchseß der Feste, Baron Bernhard von der Wiesenburg, auf's tödlichste beleidigt. Er kehrte daraufhin zu seiner Sippe zurück und wiegelte viele Orks gegen die Menschen auf. Mit diesen zog er dann gegen die Feste in den Krieg – woraufhin sich eine weitere Sippe anschloß. Hätten die Harordak der beiden Sippen nicht zuerst auf eine friedliche Lösung gedrängt, die durch die Hilfe eines Ork-Schamanen des Ulum in letzter Minute gefunden werden konnte, hätte dies das Ende des Friedens zwischen Orks und Menschen bedeuten können. Borka sollte nun in einem Zweikampf gegen Baron von der Wiesenburg antreten. Dieser Zweikampf fand bis zum heutigen Tage nicht statt, so daß Borka bis zum Austragen des Zweikampfes als Yurach gilt. Es heißt, daß er noch immer alleine in der Nähe der Feste auf eine Gelegenheit lauert, den Herrscher der Feste (welcher mittlerweile gewechselt hat) ohne Schutz anzutreffen. Durch einen siegreichen Zweikampf würde Borka in der Lage sein, viele Orks um sich zu scharen und so den Frieden durch gezielte Angriffe auf menschliche Siedlungen zu brechen.

Canasta, Schamane des Ulum

Canasta ist unter Orks eine geheimnisumwitterte Gestalt (aber welcher Schamane ist nicht geheimnisumwittert?). Als Ulum-Schamane lebt er nicht mit seiner Sippe sondern alleine im Wald oder in einer Höhle (kein Orks kennt seinen wahren Wohnort). Vor etwa sieben Jahren lag der Häuptling Mardugh Orkhan der Scrow (der Sippe, aus der er hervorgegangen ist) nach einem erbitterten Kampf mit wilden Orks schwer verletzt danieder und ein jeder rechnete mit seinem Tod. Zu dieser Zeit tauchte Canasta im Dorf auf, was unter den Orks als sehr schlechtes Omen galt. Doch der Häuptling erholte sich sehr rasch von seinen Wunden. Canasta wurde jedoch die folgenden Tage nicht gesehen und es hieß, er hätte

sein Leben für das des Häuptlings gegeben, der dadurch die wilden Orks in einer legendären Schlacht für viele Jahre vertreiben konnte. Einige Orks behaupten sogar, der Häuptling sei seiner Verletzung erlegen und Canasta habe vor Ulum seine Seele gegen die des Häuptlings eingetauscht, andere wollen gesehen haben, wie des nachts Canastas Leiche aus dem Dorf getragen worden sei und im Wald verscharrt worden wäre. Ob der Schamane jedoch nur den Häuptling geheilt habe und anschließend verschwunden war oder ob die Gerüchte stimmen, weiß niemand. In der darauffolgenden Zeit jedoch blieb Canasta verschwunden – bis er einige Jahre später unvermutet wieder auftauchte. Viele Orks behaupten, er wäre verändert, aber es ist unzweifelhaft jener Ulum-Schamane, der Mardugh Orkhan geheilt hatte. Von Zeit zu Zeit taucht, wie ein schlechtes Omen, Canasta wieder auf und verschwindet dann für lange Zeit unauffindbar.

Seit den Mond des schwarzen Eichhörnchens (entspricht dem Erwachensmond des Jahres 248 in der Zeit der Zwei Götter) ist Canasta allerdings nicht mehr verschwunden. Er hat sich unweit der Feste Rabenstein eine Höhle im Wald gesucht und erwartet dort offensichtlich ein großes Ereignis. Alle umliegenden Orksippen halten dies für ein sehr schlechtes Zeichen und flüstern von einer Seuche, einer großen Schlacht oder der Wiederkehr der Götter zum letzten Kampf... Manche suchen Canasta auf, aber dieser hat noch keine Prophezeiung verkündet. Einige Orks berichten sogar, daß seine Höhle im Wald wandert und nie an der gleichen Stelle zu finden ist, oder daß die Höhle tief in die Erde dringt und Canasta der Wächter dieses Tors in die Unterwelt sei...

Uruk und Galuk, Schamanen vom Stamm der Korogai

Uruk und Galuk stammen aus dem fernen Orkland im Westen der Mittellande. Sie sind Mitglieder der Okwach. Ihr Stamm ist nicht mit den in Rabenstein beheimateten verwandt und hegt eigentlich auch keinen Frieden mit den humanoiden Rassen. Ihre Götter haben daher auch andere Namen, die Aufgaben und Zuordnungen sind allerdings gleich (Brazoragh $\hat{=}$ Gruumsh, Gravesesh $\hat{=}$ Morkah). Beide erhielten eine Vision, in der sie den Ulum-Schamanen Canasta aufsuchen sollten, und auf ihrem Weg zu ihm kein menschliches Blut vergießen durften...