

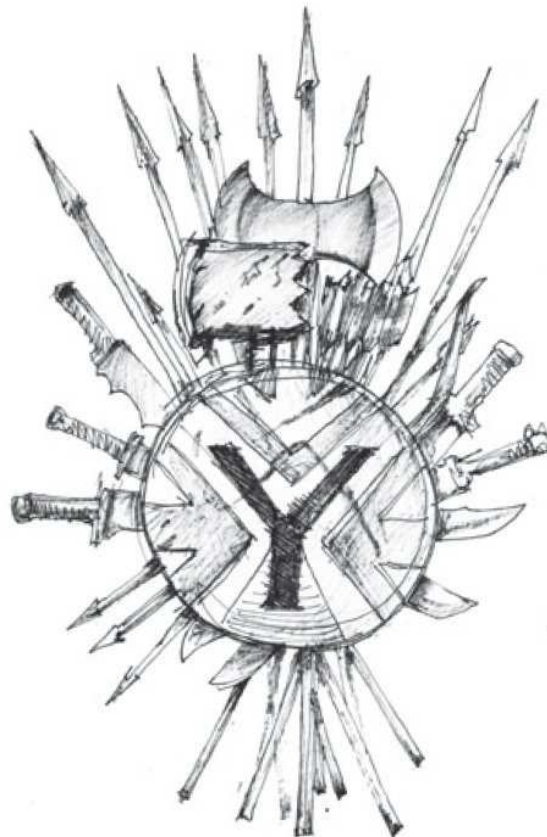
Das Wesen der Orken in der Wostotschnaja

Gehört, Gesammelt und Zusammengetragen

von

Kirill Kusmitsch Borodin

Bjelograd, 7517



Überblick

Vorwort	2
Ein geschichtlicher Überblick	4
Die Entstehung der heutigen Stämme	9
Die Stämme im Einzelnen	11
Das Leben der Orken	17
Die Magie der Orken	37
Die orkische Anatomie	41
Die orkische Sprache	47
Kleines Wörterbuch des Orkischen	50
Tagebuch einer gefährvollen Reise	55

Vorwort

Eine Mission, auf deren glückliches Ende ich kaum hoffen durfte, ist beendet. Erfolgreich beendet, wie ich stolz bekunden kann, die Erkenntnisse hier zwischen den Buchrücken festgehalten. Kaum mag der geneigte Leser erahnen, was vonnöten war, um dies Kompendium zu erstellen, und ich mag wenig davon preisgeben, zu groß waren Hunger, Not, Angst und Verzweiflung. Doch zählt am Ende, daß wir den Auftrag unseres geliebten Großfürsten erfolgreich zu Ende gebracht haben.

Als kleine Sondereinheit des KGB, des Kronreichs-Geheimorden-Bjelawas, gingen wir nach Wostotschnaja, um Wissen zu sammeln über die Orken, die sich dort seit fast 300 Jahren festgesetzt hatten wie Zecken in einem Pelz.

Nur den herausragenden Fähigkeiten der Gruppe ist es zu verdanken, daß dieses Vorhaben von Erfolg gekrönt war und so seien ihre Namen hier genannt.

Jegor Tarasowitsch Budjonnin, ein Kosake aus der Sippe des legendären Bogatyr Taras Budjonnin, selbst auch ein guter Bogatyr, der uns mit seinem Säbel, seinem Kampfesmut und unerschrockenen Tapferkeit aus mancher auswegloser Situation errettete. Sein Leib ruht nun auf den felsigen Höhen nahe der Quelle der Altaja und blickt auf das von zahlreichen Feinden besetzte Land, das dereinst wieder vom dem Orkengeschmeiß befreit sein wird.

Asja Arturowna, eine wortkarge und harte Granitzin. Die Gründe, aus denen sie zur Granitzin ging, mögen in ihrem Herz verborgen bleiben, doch hat sie stets in der Wildnis dafür gesorgt, daß wir sichere Pfade gingen, Nahrung und Obdach fanden und, vor allem, daß die Jäger der Orks unsere Spuren nicht fanden.

Gleb Fomowitsch Maljanow, Djeduschka und weiser Führer. Keiner vermag es wie er, Eis und Erde als Waffe und Schutz zu gebrauchen, oder die vom harten Tritt der Orken geplagten Pflanzen dazu zu bringen, uns mit ihren Blättern vor orkischen Augen zu verbergen.

Oxana Arkadjewna Pjiparow, ohne deren Kräfte als Baba Jaga uns die Flucht niemals geclückt wäre. Oft hat sie uns gestärkt, wenn wir ohne Kraft an Leib und Seele aufgeben wollten, wenn die Strapazen des

Auftrags zuviel wurden. Ebenso konnte sie einen wilden Bären beruhigen, der uns überraschte. Vor allem wären viele Erkenntnisse nicht möglich gewesen, wenn sie nicht immer einen von uns in einen Vogel verwandelte, denn anderweitig wären wir nie so nah an die Orken herangekommen. Nachdem wir Jegoruschka begraben hatten und uns die Forden auf den Fersen waren, war sie es, die zum ersten Mal unsere gesamte Gruppe, statt immer nur einen von uns, in Raben verwandelte, so daß uns fliegend die Flucht zurück nach Hause gelang. Leider war diese Tat für sie zuviel, und ihr Geist verlor sich an die Vogelgestalt, von der sie bis heute nicht in der Lage war, sie abzustreifen.

Der diese Zeilen schrieb hört auf den Namen Kirill Kusmitsch Borodin und ist demütiger Diener der Matrioschka in Zerkownaja Strana. Vor Ihr bezeuge ich, daß alles, was hier zu finden und zu lesen ist, der lauterer Wahrheit entspricht und danke Ihr für die Gnade unserer Rückkehr.

Gegeben in Bjelograd im Jahr 7517

Danksagung

Mein Dank gilt neben meinen Mitstreitern vor allem Roman Janowitsch Tolkow, seines Zeichens Lehrmeister der Sprachen an der Magierakademie zu Bjelhavn, ohne dessen Betreuung wir die orkische Sprache nur schwer erlernt hätten. Auf ihn geht auch das Kapitel zu selbiger zurück.

Weiterhin den tapferen Männern und Frauen der Granitza, die uns sowohl beim ersten als auch beim letzten Stück unseres schweren Weges eine große Hilfe waren und uns leiteten.

Nicht zuletzt sei auch Mikhail Ignatjewitsch Aljenom gedankt, mein Lehrmeister und kundiger Seiler und Anatom, ohne den die Betrachtung zum Körperbau nicht möglich gewesen wäre.

Ein geschichtlicher Überblick

Ein jedes Kind weiß um die schicksalhaften Tage im Jahr 7217, dennoch seien die schrecklichen Ereignisse hier erneut aufgeführt, denn wohl zum ersten Mal wird die Betrachtung der Bjelawen durch die bislang unbekanntem Beweggründe der Orken erweitert. Doch zunächst das, was allseits bekannt ist.

Die Orks, mit welchen man bislang immer wieder kleinere Scharmützel an den Grenzen ausfocht, die sich bis dato jedoch nie übermäßig aggressiv verhielten, brandeten als riesiges Heer in das Land dessen Namen heute vergessen wurde und nur noch als Wostotschnaja bekannt ist. Berühmt war die östliche Provinz des Landes Bjelawa, für seine Pelze, die feinen Hölzer und die Anfertigungen der Schmiede des Landes, denn hier hatten sich auch einige Zwerge niedergelassen. In den Bergen fand man Silbererz, manche Flüsse führten gar Gold. Zu Zehntausenden strömten die Orks ins Land, jeglichen Widerstand erstickte der gewaltige Heerhaufen im Keim, Siedlungen machte sie dem Erdboden gleich, die Hauptstadt der Provinz, Altynnsk, wurde nach wenigen Tagen der Belagerung in einem harten Kampf der Stämme eingenommen, die bjelawischen Bewohner in maßlosem Zorn bis auf den letzten Mann ausgelöscht. Die zwergischen Siedlungen in den Silberbergen erwartete ein ähnliches Schicksal. Nur einer Handvoll Menschen gelang die Flucht in die westlichen Gebiete, und nicht ein Zwerg war darunter. Durch die Expedition im Jahre 7513 und den errichteten Vorposten Uranoswkij Karaul gelangten Berichte von degenerierten Zwergen zurück, die sich offenbar tief in zugemauerte Bergwerke zurückzogen, um den Orkensturm über sich ergehen zu lassen. Nach 300 Jahren jedoch sind sie nur noch Schatten ihrer selbst.

Schnell gerieten das Wissen um das Land in Vergessenheit in den Tagen des Brandes, die nach dem Sturm auf Wostotschnaja folgten, denn die Orks lenkten ihre Schritte gen Bjelograd. In mehreren verzweifelten Schlachten wurden eiligst ausgehobene Bauernheere, die Truppen der Szlachtizen und der Medschdubnije Ridzarny vernichtend geschlagen, der

Vormarsch konnte nur verzögert, jedoch nicht aufgehalten werden. Im Sommer standen die Orks vor Bjelograd und die blutige Belagerung der Hauptstadt Bjelawas begann. Täglich berannten die Orks die müder werdenden Mauern, täglich warfen unermüdliche Kriegsmaschinen Steine auf die müde werdenden Mauern. Als beide kaum noch standhielten, bot der Großfürst Wjatscheslaw J. Semjonowitsch Rasbudilskow den Orks die Übergabe der Stadt, aller ihrer Reichtümer und seinen eigenen Kopf im Tausch für den freien Abzug der Bewohner. Aus reiner Blutgier wurde das Angebot ausgeschlagen und der letzte Sturm auf die Stadt begann, ein unbeschreibliches Gemetzel, denn im Angesicht des sicheren Todes gab man auch Kleinkindern und Greisen Messer und Dolche in die Hand. Der Großfürst fiel zuerst, zusammen mit seiner Garde. Die Horden der Orks stürmten die Stadt, doch jede Straße, jeder Hinterhof, jedes Haus mußte mühsam erobert werden, denn die Bjelograder leisteten erbitterten, ja verzweifelten Widerstand. Mitten in dieses Blutbad platzte ein Reiterheer der Kosaken unter dem legendären Bogatyr und Atamann Taras Budjonin und fiel den überraschten Orks in den Rücken, lockte sie aus der Stadt wieder hinaus, wo sie alsbald unter der Übermacht der Gegner ins Wanken gerieten. Es gelang jedoch dem jungen Schlachtizen Pjotr Gorynow, die in der Stadt verbliebenen Bogatyre zu sammeln und den nun mit den Kosaken beschäftigten Orks in den Rücken zu fallen. Die Initiative der Schlacht wechselte von Kosaken zu Bjelogradern, und es gelang, die Orks mangels einer taktisch geschulten Führung, auf den Feldern vor der Stadt zusammenzutreiben und aufzureiben.

Die Kosaken, die sich aufgrund ihrer fortwährenden Streitereien lange nicht auf einen Atamann einigen konnten, hatten zwar mit ihrem Einsatz das Reich gerettet, ihr Atamann selbst jedoch fand während der Schlacht den Tod, als er von einem riesigen Ork niedergestreckt wurde, ein einziges Mal bereute der Bogatyr seine Abneigung gegen Kettenhemden, als er sterbend zu Boden sank. Nach der Schlacht zogen sie sich wieder in ihre Steppen zurück, denn die Sietsches waren ungeschützt und auch ihre Zahl wurde deutlich dezimiert.

Seitdem wird am „Tag des Blutes“, dem 24. Oktober, den zahlreichen Toten in stiller Trauer gedacht, welche binnen weniger Tage und Stunden ihr Leben ließen.

Das Land war entvölkert und verwüstet, noch jahrelang wurde es von versprengten Orktruppen heimgesucht, ebenso von Hungersnöten und Seuchen. Lediglich die Schwarzen Milizen, die Freischar des Szlachtizen Gorynow, gab Maronia etwas Stabilität.

Ivan Ivanowitsch, ein Szlachtize, der eher durch seinen ausschweifenden Lebensstil als durch seine militärischen Erfolge bekannt war, gründete nach der Schlacht die Truppe, die heute als Granitzen die Grenze von Lesskamen bewachen. Während der Bjelograder Belagerung machte Ivan Ivanowitsch eine seltsame Veränderung durch. Auf dem Schlachtfeld blieb er stehen, als rings um ihn seine Kameraden fielen und den Boden mit ihrem Blut tränkten. Unermüdlich schwang er seine Waffe, einen mächtigen Morgenstern, unerbittlich zerschmetterte er Schilde und Schädel, streckte jeden Feind zu Boden, der sich ihm entgegenstellte, er war wie im Rausch. So hieb er auch den mächtigen Ork nieder, der den Atamann der Kosaken gefällt hatte.

Nach der Schlacht, inzwischen war er ein besungener und nicht selten betrunkenener Held, war er rastlos geworden. Er ertrug den Gedanken nicht, daß die Orken weiterhin mordend und brandschatzend durch Bjelawa zogen und sammelte Männer und Frauen um sich, die alles außer ihr Leben an die Orks verloren hatten. Dieser zähe, todesverachtende Haufen zog hinaus, folgte den Spuren der marodierenden Orks und brachte den Tod in Form von Pfeilen und Hinterhalten, bis sie letztlich an der Grenze von Lesskamen blieben und diese bewachten.

In Bjelograd wurde inzwischen der umtriebige junge Kriegsheld Gorynow vom Sejm zum Großfürsten gewählt, zum Großfürsten eines Landes, welches innerhalb weniger Tage in die Barbarei zurückgemordet wurde. Doch in den dunkelsten Stunden zeigt sich die Gabe der Bjelawen, Hoffnung zu schöpfen und ihr Schicksal in die Hand zu nehmen. Der junge Herrscher Pjotr J. Gorynow wagte ein ehrgeiziges Projekt, indem er eine umwälzende Siedlungspolitik betrieb, die jedoch nicht unumstritten war. Er gab eine Provinz in die Hand der Kirche der Matrioschka, eine gab er den

Medschdubnije Ridzarny, die nun endlich ein Gebiet ihr Eigen nennen konnten. Diese Gebiete waren jedoch fast menschenleer, und während der Orden von Schwert und Eiche auf das Wiedererstarken des Landes setzte, überzog die Kirche das karge, gebirgige Land mit Klöstern. Weiterhin ließ der Großfürst allerlei Handwerker, Gelehrte, Kaufleute und Siedler in den gesamten Mittellanden anwerben, die vorwiegend die Provinz Sapadnaja, aber auch das übrige Reich besiedelten. Bjelawa begann, sich langsam wieder zu erholen.

Wostotschnaja wurde aufgegeben, denn dort fand sich eine riesige Nachhut der Orks, entschlossen, das neu eroberte Gebiet zu halten. So stellt sich die Lage bis heute dar.

Was aber hat die Orks dazu bewogen, in Bjelawa einzufallen und ihre Bewohner mit Brand und Tod zu überziehen? Diese Fragen können wir nun beantworten, denn wir haben ein Vielzahl von Gesprächen belauscht, denn Schrift kennen die Orken nicht. Folgendes erzählt man sich unter ihnen über die damaligen Ereignisse.

Einst lebten sie im Osten, ein wildes Volk von Kriegerern und Jägern, im Einklang mit sich und der Natur. Geführt wurden sie von den Schamanen der Bruderschaft der Bären, genannt Maga Brom, die mit eigenen Händen einen Bären bezwingen mußten und deshalb zu den größten und stärksten der Orks gehörten, jedoch gab es nicht sehr viele von ihnen. Sie wußten die Kräfte der Natur zu nutzen, kannten die Wirkung jedes Krauts und lauschten der Stimme des Bären. Sie zogen herum und lehrten ihren Glauben und ihr Wissen. Eines Tages hatte der größte und mächtigste Bär, Blungbrag Garag, was übersetzt so viel wie Grauer Berg bedeutet, in seinem Winterlager eine Vision. Die Stimme des Waldes sprach zu ihm von einem „Goldenen Fließ“, was tief im Westen existieren sollte und dem, der es besaß, ein unvorstellbares Wissen offenbare, ja sogar die schöpferischen Kräfte der Natur selbst zu verleihen vermochte. Zunächst wußte Blungbrag Garag damit nichts anzufangen, doch kehrte die Vision immer wieder, bis er erkannte, daß es das Schicksal seines Volkes sein solle, diesen Schatz zu suchen für ihre Goldene Zukunft. Ihm als mächtigstem Schamanen gelang es, sein Volk zu überzeugen und

ihm zu folgen. So kamen sie nach Bjelawa und überschwemmten das Land, bis sie vor den Toren Bjelograds standen. Bereits den nahen Sieg vor Augen, wurden sie zunächst von den Kosaken überrascht, denen sie zunächst ob ihrer räumlichen Zerstreuung und ihrer Streitereien keine Gefahr beimaßen. So fand Taras Budjonnin sein Ende unter den Hieben des Blunghrag Garag, doch dieser wurde daraufhin von Ivan Ivanowitsch getötet.



Ivan Ivanowitsch erschlägt den Blunghrag Garag vor Bjelograd

Nicht nur fand mit ihm der größte Krieger der Orks sein Ende, sondern auch der weiseste ihrer Priester und das Symbol ihres Selbstverständnisses, der Anführer auf ihrem Feldzug. Der Fall des Bären erschütterte die Orks bis ins Mark, so daß es den geeinten Kräften von Bjelawen und Kosaken gelang, ihr Heer zu zerschmettern. Die Orks jedoch, die als Nachhut im Hinterland Wostotschnajas geblieben waren, bildeten ein neues Heer. Ihre Moral war nicht in dem Maße gebrochen wie die der großen Stämme, die an vorderster Front gekämpft hatten und sie beschlossen, das eroberte Land um jeden Preis zu

halten. Sie glaubten an ihre eigene Stärke und wählten ein neues Tier, in dessen Geiste sie handeln wollten, den Wolf.

Dies war der Beginn der orkischen Geschichte Wostotschnajas, was die Orks in ihrer eigenen Sprache fortan Urg-Urog nannten.

Die Entstehung der heutigen Stämme

Durch den Verlauf des großen Feldzuges und den Ausgang des Krieges haben in der Gesellschaft der Orks entscheidende Veränderungen stattgefunden und die, welche heute Wostotschnaja besetzt halten, sind andere als die, welche vor den Toren Bjelograds standen. Die ursprüngliche Stammesstruktur bestand aus Jägern, Sammlern und wenigen Bauern, wobei sich die Stämme wenig voneinander unterschieden. Sie wurden gemeinsam durch einen Ältestenrat geführt, maßgeblich beeinflusst durch die Bruderschaft der Bären. Der Einmarsch in Bjelawa jedoch veränderte dieses Machtgefüge. Die neue Stammesgemeinschaft der Grimbradz, die bis heute gefürchteten Wölfe, gab fortan den Ton an, den der Großteil der alten Stämme fand sein Ende vor Bjelograd. Sie legitimierten ihren Anspruch durch den militärischen Erfolg, die neueroberten Gebiete Wostotschnajas gehalten und desweiteren eine gesellschaftliche und spirituelle Erneuerung durchgemacht zu haben. Die Verwundbarkeit der Bären versuchten sie durch den Besinnung auf ihre innere Stärke zu überwinden. Im Zuge dieser Erneuerung wandten sie sich mehr und mehr von den Schamanen ab, was wiederum zu einem Erstarken der Häuptlinge führte.

Die geschlagenen alten Stämme hielten jedoch trotz dieser spirituellen Verwundung an der alten Ordnung fest, obwohl sie die Vormacht der Grimbradz anerkennen mußten. Unter den überlebenden Bären kam es zu heftigem Streit ob des weiteren Weges. Ein Großteil war der Meinung, daß eine Einmischung in weltliche Dinge und die Steuerung der Gesellschaft durch die Schamanen schädlich sei und erst zu den toten Kriegeren vor Bjelograd geführt habe. Sie beschlossen, ihre Waffen niederzulegen und sich ganz der spirituellen Einkehr und der Heilkunst zu

widmen. Tief erschüttert von den Vorgängen zogen sie sich aus dem gesellschaftlichen und politischen Leben vollständig zurück und wurden mit der Zeit immer seltener.

Einer jedoch, ein ungestümer, wilder Krieger mit Namen Magrodz, ein fanatischer Eiferer der Vision des Blungbrag Garag war nicht bereit, das Erbe abzulegen. Wütend über die Ansichten der anderen Bären beschloß er, eine neue Bruderschaft zu gründen. Sie sollte die Orks zu neuer spiritueller Stärke führen und eines Tages den Feldzug wieder aufnehmen. In seinen Augen lag die Schwäche der alten Schamanen in ihrer Fixierung auf die Individualität der Persönlichkeit. Ähnlich wie die Grimbradz sollten die Schamanen der neuen Bruderschaft eine starke Gemeinschaft von Gleichen sein, welche die weltlichen Führer der Stämme unterstützen und beeinflussen sollte. Für die neue Bruderschaft wählte er seinen Namen als Totem, das Wildschwein. Die Bruderschaft der Eber, die Magrodz, wurden so zu den Führern der Reste der alten Stämme, die sich fortan Schoda Schwong, Bauern, nannten, nicht zuletzt als Abgrenzung an die Grimbradz.

Der dritte Stamm, der an Bedeutung im neuen Orkreich gewann, war wie die Wölfe ursprünglich ein kleinerer Stamm, der im Verlauf des Feldzuges an der nördlichen Flanke mitzog und dabei fast den gesamten Feldzug über in den Bergen Wostotschnajas festhing. Er hatte die Bingen der Zwerge entdeckt und seine Häuptlinge versuchten die ganze Zeit, die unterirdischen Zwergenfesten zu erstürmen. Tatsächlich fiel die letzte erst lange nach Ende des Krieges. Obwohl die Orks dabei viele Krieger verloren, so waren sie auf unermessliche Reichtümer gestoßen. Einen Großteil davon mußten sie jedoch an die Grimbradz als Tribut abtreten, der größte Schatz jedoch war das Wissen und das Können der Zwergenschmiede und Erzschrürfer selbst. Sie erkannten den Wert der Schmiedekunst, sahen sie sich doch den meisterhaften Stücken der Zwerge lange genug im Kampf gegenüber und versuchten die Geheimnisse der Zwerge zu erfahren, nicht zuletzt durch zahlreiche Gefangene und blutige Foltern. Wegen des Betreibens der Zwergenbingen wurden sie fortan Blundar Dongan genannt, was man mit Höhle plündern übersetzen kann.

Die Stämme im Einzelnen



Grimbradz

Die Wölfe stellen den Großteil der Orks in der Wostotschnaja. Gemäß ihres Totemtiers jagen und kämpfen sie stets in Rudeln und haben die Kampfstruktur der Orks stark geprägt. Nur dadurch war es den Orks möglich, die Grenze zu Bjelawa so lange zu halten und zu festigen. Der Stamm besteht vorrangig aus Krieger, und die besten Krieger der Orks sind immer Wölfe. Wer bei den Grimbradz zu den besten Krieger gehört, kommt zu den Mulgadrog, den Rudeljägern. Diese tödlichen Kampfmaschinen bemerkt man meist erst, wenn das Leben in blutroten Bächen aus dem eigenen Leib strömt.

Ebenfalls gefürchtete Krieger sind die Sabaki, die Kriegshunde, die sich im blinden Blutrausch wild um sich schlagend auf die Feinde stürzen und sie nicht selten mit bloßen Zähnen zerfleischen.



Mulgadrog



Sabaki

Das Gebiet des Stammes liegen in und um die Südöstliche Hochebene herum, einem Hochplateau, das von schwer passierbaren Mittelgebirgszügen gesäumt wird und im Südosten an Buinaja Polja und im Westen an Lesskamen grenzt. Dadurch sind die Kosaken erbitterte Feinde der Wölfe, die immer wieder Vorstöße in die Steppen unternehmen. Die Grenze zu Waldenstein hingegen ist recht ruhig, liegt dort doch der geheimnisumwobene Elfenwald Dolen Taurthon, von den Bjelawen schlicht Elfskij Ljes genannt. Wagt schon kaum ein Mensch, seinen Fuß in den Wald zu setzen, so wagen es die Orks erst recht nicht, auch wenn man schon lange keinen Elfen mehr gesehen hat. Ihr Siedlungsgebiet reicht bis nach Altynnsk, der alten Hauptstadt Wostotschnajas, dort kommt auch die Führung der Orks zusammen, die Häuptlinge und Schamanen treffen sich an diesem geschichtsträchtigen Ort, um über das weitere Vorgehen zu beraten.

Die Wölfe werden von Kriegshäuptlingen geführt. Schamanen finden sich wenige in ihren Reihen. Als führender Stamm erhalten sie Tribut von allen anderen Stämmen, vorrangig in Form von Waffen und Nahrung. Ihre Sitten sind rau und von Kampf geprägt, selbst alltägliche Handlungen tragen die ritualisierte Form von Kämpfen oder beinhalten eine Auseinandersetzung. Vorrangig sind sie daran interessiert, ihre

Grenzen zu sichern, sehen jedoch auch Angriffe als zielführend und sind allgemein sehr aggressiv.

Schoda Schwong

Dieser Stamm siedelt in den Auenländern der Altaja bis hin zu den Silberbergen und zur Grenzen nach Lesskamen sowie weit nach Osten hinein und ist von der reinen Flächenvertretung der am weitesten verbreitete Stamm. Zudem siedelt er einzeln und verstreut auch auf dem Gebiet der Grimbradz.

Die Schoda Schwong setzen sich aus zwei Strömungen zusammen, die für große Spannungen innerhalb der Gemeinschaft sorgen. Zum einen sind es die konservativen Maga Brom, die sich aus den ehemaligen Schamanen der Bären gebildet haben und für ein Leben in Einklang mit der Natur stehen. Sie bestehen hauptsächlich aus Bauern, Schamanen und Arbeitern.



Der andere Zweig, die Magrodz, bildete sich nach dem für die Orks schockierenden Ausgang des Feldzuges und nannte sich nach ihrem Wortführer Eber. Die Eber sind enorm aggressiv und sehen die Orks als die naturgegebenen Herren über alle anderen Lebewesen. Sie treiben den neuen Feldzug am stärksten voran, denn sie folgen immer noch den Weisungen des Blungbrag Garag. Die Magrodz setzen sich hauptsächlich aus Schamanen, Bauern und Kriegerern zusammen. Trotz ihrer unterschiedlichen Ansichten lenken Eber und Bären den Stamm gemeinsam, und jeder Gruppe stehen zwei als Anführer vor.

Blundar Dongan

Da sich dieser Stamm hauptsächlich um die alten Städte der Zwerge niedergelassen hat, sind die Blundar Dongan fast ausschließlich in den Gebirgsgegenden von Urg-Orog zu finden. So findet man sie in den nördlichen Silberbergen, aber auch in den östlichen Goldbergen. Ihre Siedlungen sind neben Altynnsk die am besten bewachten von Urg-Orog.



Nachdem sie den Zwergen Wostotschnajas die Geheimnisse des Bergbaus und ihrer Schmiedekunst entrissen haben, sind sie selbst zu hervorragenden Schmieden und Handwerkern geworden, auch wenn sie zunächst lediglich die Zwergenstätten plünderten und erst nach und nach zu ihrer heutigen Kunstfertigkeit fanden. Handel und Gewinn steht für die Blundar Dongan an erster Stelle, und sie ziehen ein gutes Geschäft dem Kampf allemal vor. So gelang es auch der Szlachtizin Katharina Emiljewna Uranowa gemeinsam mit dem Bogatyr und Master Oruschii Rondradan Raulgrimm Tschestnijkamenjew im Zuge der Expedition des Großfürsten Nikolai II. Gorynow, den Grenzposten Uranowskij Karaul zu errichten und zu halten, ein erster hoffnungsvoller Zug der Rückeroberung Wostotschnajas.

Doch auch wenn es zunächst freundlich und zugänglich erscheinende Händler sind, so sind es dennoch Orken, und auch in ihren Reihen finden sich fähige Kämpfer und ihr Zorn, einmal entfesselt, kann maßlos sein, wie der Sturm auf Olenobrodsk gezeigt hat.

Ansonsten ist die Struktur des Stammes geprägt von Händlern, Handwerkern, Arbeitern und einigen wenigen Schamanen, die sich besonders auf die Artefaktkunst verstehen.

Die unbesprochenen Stämme

Es gibt noch zwei weitere Gruppierungen in Urg-Orog, von denen jedoch selten gesprochen wird und wenn, dann entweder unter vorgehaltener Hand oder mit größter Verachtung, denn der eine Stamm setzt sich aus Ausgestoßenen zusammen und der andere ist so mysteriös und tödlich, daß niemand es wagt, seine Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen.

Töftochai

In seltenen Fällen gibt es Orks, die weder kämpfen noch streiten wollen, die ihr Leben nicht Mord und Totschlag widmen, sondern der, man mag es kaum glauben, Kunst. Dieses äußerst unorkische Verhalten sorgt für große Ablehnung in den übrigen Stämmen, denn sie verschmähen sogar die Jagd und ernähren sich ausschließlich von Pflanzen. Die Töftochai sind ein Stamm von Ausgestoßenen, denn trotz all der Fehler, die sie in den Augen ihrer Brüder haben, sind sie Orks, wenn auch äußerst seltsam und verschroben und nicht vollwertig. Dennoch zahlen sie ihren Tribut an alle anderen Stämme.

In ihren Reihen finden sich viele Wirrköpfe und auch für den Menschen seltsam anmutende Ideen und Praktiken, so daß es nicht verwundert, wenn die Orken nur voller Verachtung von ihnen sprechen.

Selbst der Name dieses Stammes ist für die orkische Sprache ungewöhnlich, da sie weder Umlaute noch den Konsonanten -t- kennen. Daher ist zu vermuten, daß die Bezeichnung dieser Ausgestoßenen außerhalb des Orkvolkes entstammt und als Schmähwort adaptiert wurde.

Brag Adog

Über diesen Stamm ist nicht viel mehr bekannt als ihr Name, denn sie leben in der geheimen Dunkelheit und sind enorm fähige Krieger und Attentäter. Niemand weiß, wie sie benachrichtigt werden können, sie sind oft einfach da, wenn sie gebraucht werden und verrichten ihr blutiges Werk unbemerkt und effektiv.

Nur die Grimbradz haben regelmäßig Kontakt, denn die Mulgadrog erhalten hier ihren letzten Schliff und werden zu den todbringenden und verborgenen Kämpfern ausgebildet, die manchem Granitzen das Fürchten gelehrt haben.

Geflüstert machen Berichte über den Mut und die Taten des Stammes ihre Runden an den Feuern, und es fällt schwer, Sage und Wahrheit zu trennen, erscheint es auf den ersten Blick doch allesamt wie übertriebene

Sirngespinnste. Doch gibt es auch Berichte, die eine andere, deutliche und blutige Sprache sprechen.

So war der (zum Glück vereitelte) Anschlag auf den obersten Botschafter,

Gennadi Alexejewitsch Lewinski im Jahr 7513

vor den Toren Bjelhavns wohl auch auf diesen

Stamm zurückzuführen – denn wem sonst sollte es

möglich sein, unerkannt quer durch die

bjelawischen Lande zu reisen, bis nach Bjelhavn,

um dort sein tödliches Werk zu vollbringen?

Dabei muß es sich aller Wahrscheinlichkeit um

die legendenumwobenen Maganohwa handeln, eine Gruppierung, von der nur drei gleichzeitig existieren und die tief ins Feindesland eindringen, um dort ihre tödlichen Missionen zu vollbringen. Man mag sich das aufkommende

Entsetzen vorstellen, wenn langsam die Erkenntnis dämmert, das nicht alles, was als Zufall oder Unfall in Bjelograd erscheinen mag, auch tatsächlich nur zufällig geschah.



Das Leben der Orken

Die Eigenbezeichnung ihres Volkes lautet Orog und ihr Leben ist bestimmt von Kampf und, so seltsam es einem auch anmuten mag, einem sehr strengen Ehrenkodex. Wenn man es nicht selbst erlebt hat, mag man es kaum glauben, steht doch der Ork in vielerlei Hinsicht in erster Linie für einen wilden, unzivilisierten Barbaren. Doch mögen mir die Große Mutter Matrioschka und Väterchen Großfürst verzeihen, wenn ich sage: dem ist bei Weitem nicht so. Ganz im Gegenteil, ihre Sitten mögen uns fremd und manchmal grausam erscheinen, doch zeugen sie von einem hohen Verständnis für Kampf, Stärke und Ehre.

Klan, Khan und Kaste

Die drei Stämme der Orks teilen sich wiederum in viele kleine Klans auf, die sich jeweils ein Gebiet teilen und als Familienverband oder Dorfgemeinschaft leben. Aufgrund der orkischen Mentalität leben sie in streng abgegrenzten Territorien, die sie erbittert gegen Feinde, aber auch eindringende Klans auf der Jagd, verteidigen, selbst wenn es sich um den gleichen Stamm handelt. Jeder Klan trägt einen individuellen Namen, in den meisten Fällen sind dies die Namen von Tieren, manchmal jedoch auch Bezeichnungen aufgrund besonders typischer Vorgehensweisen oder dem jeweiligen Lebensraum. Ein Klan gehört immer zu einem der drei Stämme. Während die Zugehörigkeit zu einem Klan auch durch verschiedene Ereignisse wechseln kann, bleibt die Zugehörigkeit zum Stamm immer bestehen.

Der Anführer eines Klans wird als Khan bezeichnet. Je nach Stamm ist die Herkunft aus der Kaste und die Anzahl der Khans unterschiedlich. Bei den Grimbradz ist es stets ein Adowaidur, der oberste der Kämpfer und Kriegshauptling. Bei den Blundar Dongan ist es ein Adoschwaba, ein Händlerkönig, bei den Schoda Schwong jeweils ein Schago der Maga Brom und der Magrodz. Jedem Khan wird ein zweiter Khan zur Seite gestellt. Während der erste als militärischer Befehlshaber und Verwalter des Klans fungiert, ist der zweite in erster Linie der Stellvertreter und

führt die Befehle des ersten Khans aus. Bei den Schoda Schwong sind es entsprechend vier Khans pro Klan.

Die persönlichen Leibwächter eines Khans wird als Keschik bezeichnet, meist in Form eines Karriz. Dabei handelt es sich um die besten Krieger des Stammes, die bei weitem keine zeremonielle Einheit, sondern extrem kampferprobt sind.

Jedes Jahr im Sommer, außer zu Kriegszeiten, kommt es zu einem großen Treffen der Khans, dem sogenannten Khanschugarom. Die Vertreter der Klans treffen sich in Altynnsk, beraten sich und planen die Zukunft von Uyg-Orog. Die Vertreter der Klans fallen unterschiedlich aus. So stellen die Grimbradz mit ihren zahlreichen Adowaidur den größten Teil, die Schoda Schwong mit dem streng hierarchischen Zehnerrat aller Klans den geringsten. Jedoch mißt sich der Einfluß der Klans und Stämme auf dieser Zusammenkunft nicht nach der Anzahl ihrer Vertreter, sondern nach der Macht und dem Ansehen des jeweiligen Individuums. Nur hier kann über die Rücknahme eines Schaidzum entschieden, nur hier kann ein Klankrimpum festgelegt werden.



Während des Khanschugarom ist es möglich, einen Magakhan zu bestimmen, der über alle Klans und Stämme entscheidet, meist wird dies bei Kriegszügen oder in Krisenzeiten getan.

Die alte Hauptstadt Wostotschnajas gleicht zu diesen Zeiten einem Hexenkessel ohne Vergleich, überall die mächtigen Häuptlinge mit ihren ausgewählten Kriegern, mächtige Schamanen und zahlreiche weitere Begleiter.

Die Gesellschaft der Orks gliedert sich in mehrere Kasten, die spezielle Aufgaben innerhalb des Klans wahrnehmen. Diese verfügen über

Wissen, was die anderen Kasten nichts angeht und sie auch nicht zu interessieren hat. Das ist für die Orken eine Selbstverständlichkeit. So würde kein Krieger wissen wollen, welche Schädlinge das Getreide anfallen und kein Bauer wird sich mit der Waffenpflege auseinandersetzen. Die wichtigste Kaste ist die der Waidur, die Krieger. Ihnen obliegt der Schutz des Klans, die Jagd und der Angriff auf Feinde.

Die Schago, die Schamanen, sind zaubermächtige Orks, hüten das Wissen um heilende und berauschende Pflanzen, pflegen den Indad, verteilen die Gifdag und gelten als weise Ratgeber, allerdings auch als gefürchtete Krieger, wie man bei Blungbrag Garag und Magrodz sehen kann.

Die Schadur, Bauern, sorgen für die Felder und das Herstellen der Nahrung aus den angebauten und gesammelten Pflanzen.

Die Baschu errichten Gebäude und Geräte, sie sind Handwerker und Gelehrte, soweit man das bei den Orken so nennen kann. In ihren Reihen finden sich Schmiede, Geschützbauer, Architekten und Planer.

Die Wurgwaid stellen als Sklaven die unterste Schicht dar und werden für alle möglichen Arbeiten herangezogen.



Für gewöhnlich entscheiden die persönlichen Fähigkeiten und Vorlieben, in welche Kaste ein männlicher Ork eintritt, allerdings kann jeder Ork zum Wurgwaid werden, denn jeder Gefangener wird zunächst als Sklave in der Arbeiterkaste angesehen, sei es Krieger oder Jrgorog. Selbst Grimbugud, die Träger von Blutnamen, können zu Wurgwaid werden, wenn sie im Kampf gefangen genommen werden und müssen gemäß der Tradition eine Weile ihr Dasein als Sklave fristen, ehe sie durch Bulbrochna und Abdacha in den neuen Klan aufgenommen werden. Wurgwaid werden nicht durch Fesseln gebunden, sondern durch ihre Ehre. Als Kennzeichen tragen

sie ein Armband aus geflochtenen Lederstreifen. Mit jedem Streifen, der durchschnitten wird, kommen sie der Bulbroschna näher. Während bei den meisten Jrgorog der letzte Streifen selten durchschnitten wird, dauert es bei Grimbugud nie sehr lange, und auch Mitglieder anderer Kasten werden durch Bulbroschna in die jeweilige Kaste des neuen Klans wieder aufgenommen.

Die bereits angesprochenen Begriffe sollen nun, um der Verwirrung des geneigten Lesers entgegenzutreten, näher erläutert werden, geben sie doch einen interessanten Einblick in die orkische Denk- und Lebensweise.

Wenn es innerhalb eines Klans Probleme gibt, die auf keine Weise gelöst werden können, so gibt es die Möglichkeit, den Unruheherd durch eine Abschwörung aus der Klansgesellschaft auszustoßen. Der Störenfried wird seines Ranges und seiner Kaste entkleidet, was seine Mitgliedschaft beim Klan jäh beendet. Für gewöhnlich wird er gewaltsam aus dem Gebiet des Klans entfernt. Die verbliebenen Orks des Klans dürfen nicht einmal mehr seinen Namen verwenden, er wird aus sämtlichen Erinnerungen getilgt, ganz gleich, was er bis dahin geleistet und vollbracht hat. Nur die Khans, welche das Schaidzum durchgeführt haben, können es wieder aufheben. Als andere Möglichkeit zur Wiedereingliederung bleibt nur die Khanschugarom. Den ausgestoßenen Orks bleibt nur das Dasein als rechtloser Jrgorog, was so viel wie Nicht-Ork bedeutet oder die Hoffnung auf eine Bulbroschna durch einen anderen Klan.

Wenn ein Klan auf einen durch Schaidzum ausgestoßenen Ork trifft, kann er ihn töten, versklaven, oder durch eine Adoption in den eigenen Reihen willkommen heißen. Letzterer Vorgang wird Bulbroschna genannt. Der Anwärter vollzieht je nach Kaste, in die er aufgenommen wird, ein verschiedenes Ritual, die Grundzüge jedoch gleichen sich bei allen Kasten. Zunächst tritt er nackt vor die Kaste des neuen Klans und den Khan. Seine alte Ausrüstung wird verbrannt und zerstört, denn nichts soll ihn mehr an seine Vergangenheit erinnern. Dann folgt eine rituelle Reinigung und „Geburt“ in den neuen Klan. Manche vollführen eine Waschung mit Wasser, andere packen ihn in Schlamm ein, lassen diesen trocknen, damit der Anwärter aus dieser Hülle herausplatzt, andere begraben ihn unter

Felsen oder lassen ihn in Eis einfrieren. Diejenigen, die besonderen Mut zeigen wollen, gehen durchs Feuer und reiben sich anschließend mit Asche ein. Generell wird die Körperbehaarung völlig entfernt. Sobald diese nachgewachsen ist, ist das Ritual komplett vollzogen und der Anwärter ein vollwertiges Mitglied des neuen Klans.

Wenn ein Krieger von einem anderen Klan gefangen genommen wird und durch eine Bulbroschna in die Kriegerkaste aufgenommen wurde, bezeichnet man ihn als Abdacha. Er erhält traditionell einen Ehrennamen, der seinen neuen Clan kennzeichnet, den er an seinen alten Namen anhängt. Wenn beispielsweise der Klan Rabe einen neuen, klansfremden Krieger namens Odco aufnimmt, führt dieser fortan den Namen Odco Sdarkok, zusätzlich zu einem eventuell vorhandenem Ehren- oder Blutnamen.

Die Bulbroschna gibt es auch in einer deutlich größeren Form, dem Klankrimpum. Diesen Vorgang kann man mit einer Einverleibung oder Absorption eines Klans durch einen anderen beschreiben. Aufgrund der enormen Bedeutung kann dies nur vom Khanschugarom beschlossen werden, wobei der zu absorbierende Klan keinerlei Stimmrecht hat. Ist das Klakrimpum beschlossen, bieten die übrigen Klans um das Recht, wer das Klankrimpum durchführen darf. Danach beginnt der Kampf gegen die Streitkräfte des Zielklans. Die Seite, die als Letzte noch Truppen auf dem Feld hat, absorbiert den unterlegenen Klan, wobei es dabei auch vorkommen kann, daß sich der ursprünglich zu absorbierende Klan als siegreich über seinen Herausforderer erweist. Alle Überlebenden werden dem siegreichen Klan eingegliedert, samt allen Besitztümern, Blutnamen und Rechten.

Bislang kam es in der Geschichte von Urg-Orog lediglich zu zwei Klankrimpum, was das Besondere und Außergewöhnliche an diesem Vorgehen darstellt. Die Grarur absorbierten die Blazabod und die Dolban die Nohvamarz.

Lebensgewohnheiten

Hauptsächlich finden die Orken Schutz in Höhlen, vermögen es aber auch, aus Holz, Lehm und in seltenen Fällen auch Stein feste Bauten zu errichten und so Hütten, Nahrungsspeicher und Wehranlagen zu errichten. Vereinzelt finden sich auch Zeltsiedlungen, vorrangig bei den umherziehenden Händlern der Blundar Dongan, die als einzige unbestraft das Gebiet eines anderen Stammes nicht nur durchziehen, sondern sich dort auch auf längere Zeit aufhalten können.

Die Wohnräume der Orks, egal ob nun Zelt, Höhle oder Hütte, sind recht schlicht gehalten. Dekoration findet sich wenn überhaupt in Form von Fellen und Trophäen, seien es welche der Jagd oder des Krieges. Die übrigen Gegenstände sind vorrangig nützlicher Natur und dementsprechend einfach gehalten. Schmuck und Verzierungen finden sich in erster Linie in den jeweils kastentypischen Tätigkeiten: Jagdszenen bei den Jägern, Darstellungen von Kampf und Tod bei den Kriegern und Alltagsbilder bei den Handwerkern und Bauern.

Betten, Tische und Stühle sind in Urg-Orok unbekannt, man speist, sitzt und schläft auf dem Boden, der zu diesem Zweck dick mit Fellen oder geraubten Teppichen ausgelegt ist.

Ihre Nahrung beschaffen sich die Orks in erster Linie durch Jagd, doch kennen sie auch Viehzucht, Hirten und Ackerbau. Die Art der Nahrungsbeschaffung hängt dabei vom Stamm ab. Während die Wölfe von der Jagd und Tributzahlungen leben, sind die Schoda Schwong bereits ihrem Namen nach Bauern, die Blundar Dongan ertauschen und kaufen sich ihre Nahrung.

Die Speise der Orks besteht neben erjagtem Fleisch aus dunklem Brot und Modsch, einem breiartigen Gemisch aus Getreide, Wurzeln, Beeren, Fleischabfällen und was eben sonst noch den Weg in den Kochtopf findet. Von den Zwergen der Silberberge presteten die Blundar Dongan auch das Wissen um das Brauen von Bier und das Brennen von Schnaps, was sich rasant unter den Stämmen verbreitete und mit dazu beitrug, daß die Blundar Dongan ihre bis heute wichtige Rolle erhielten. Somit wird das Getreide zu gleichen Teilen für Brot und Bier genutzt, wobei in mageren

Zeiten dem Bier der Vorzug gegeben wird. Schnaps, Wirblach genannt, wird in erster Linie aus Kräutern, Beeren und Obst gewonnen.

Der orkischen Küche ist gemein, daß sie zuallererst aus Fleisch besteht und im Allgemeinen sehr deftig und gut gewürzt ist, für Menschen meist zu scharf geraten.

Ihre Kleidung besteht in erster Linie aus Leder, wobei sie einen durchaus hohen Standard in der Verarbeitung erreicht haben, sowohl für Kleidung, als auch für Rüstung und Gegenstände des täglichen Gebrauchs. Die Blundar Dongan als auch die Grimbradz sind während des Feldzuges in den Besitz von Webstühlen aus zwergischer und menschlicher Herstellung geraten, so daß auch gewebte Stoffe zu finden sind, diese jedoch sind nicht weit verbreitet. Aus dem Fell der halbwilden Schafe und Ziege verstehen die Orken es, eine kratzige, aber warme Wolle zu spinnen.

Rüstung und Waffen werden von den Blundar Dongan geschaffen, die das Geheimnis des Schmiedens eifersüchtig hüten. Einzelne Sippen reisen das ganze Jahr über durch Urg-Orog, reparieren beschädigte Metallteile und verkaufen neue Ware. Das hat ihnen einen beträchtlichen Einfluß verschafft und diejenigen, die daran etwas ändern und heimlich das Wissen um die Schmiedekunst den Blundar Dongan entreißen wollten, mußten entsetzt feststellen, daß auch dieser Stamm, im Allgemeinen eher für seine Friedfertigkeit bekannt, sehr grausam und brutal sein kann.

Eine eigene Währung hat Urg-Orog nicht, wohl kennen sie aber den Wert von Münzen und Gegenständen. In erster Linie werden Waren getauscht, sei es gegen andere Waren oder gegen Nahrung, in manchen Gegenden, besonders um Altynnsk herum und an der Granitza, auch gegen Geld. Menschlicher Schmuck oder Edelsteine wird eher als Tauschwert genutzt anstatt für die Ausgestaltung und Schmückung des Heimes.

Gesellschaft und Geburt

Die Gesellschaft der Orks ist überwiegend streng patriarchalisch. Die Männer sind es, welche die Klans führen und die Entscheidungen treffen, in ihren Händen ruht das Wissen der jeweiligen Kasten. Dennoch haben die Frauen der Orks eine besondere Rolle. Zwar ist die orkische Bezeichnung recht abschätzig und bedeutet etwa so viel wie „Tiere, die Orks gebären“, in Wahrheit jedoch kommt den Frauen eine viel größere Bedeutung zu, denn sie sind die Trägerinnen des Blutes und nur sie können die Grimbugud, die Blutnamen vergeben.

Der Blutname steht für einen der Abstammungsnamen, die am Großen Feldzug teilgenommen haben und infolgedessen großen Ruhm erlangten. Die orkischen Frauen sind die Trägerinnen des Blutnamens, und nur jeweils 25 Krieger dürfen gleichzeitig einen bestimmten Blutnamen tragen, was der Wunschtraum eines jeden Kriegers ist. Stirbt ein Grimbugud, wird ein Wettbewerb abgehalten um einen neuen Träger zu bestimmen. Dafür muß ein Krieger anhand seiner Abstammung sein Anrecht auf den jeweiligen Namen nachweisen und daraufhin eine Folge von Duellen gegen seine Mitbewerber austragen. Nur Grimbugud können Khan werden oder am Khanschugarom teilnehmen.

Wenn ein frei gewordener Grimbugud vergeben wird, so bestimmt jeder verbliebene einen Kandidaten für den Rimschaug. Einer der Duellanten entscheidet über die Art des Kampfes, der andere über den Ort. Der jeweilige Sieger tritt gegen die Sieger der anderen Kämpfe an, bis ein Gewinner feststeht.

Eine orkische Frau gehört für gewöhnlich der Kaste an, in die sie geboren wurde, nur in seltenen Fällen, wenn zu wenig Mädchen geboren werden, kann eine Kaste Frauen anderer Kasten adoptieren und eingliedern. Da der Blutname über die weibliche Seite vererbt wird, sind die Frauen einer geachteten Blutlinie stark umworben. Auch, wenn die Frauen in der Wahl ihrer Geschlechtspartner für gewöhnlich recht frei sind, hat der Khan immer das letzte Wort und jeder Geschlechtsakt bedarf seiner Zustimmung und dient meist dem Ziel, stärkere Waidur, mächtigere Schago und klügere Baschu zu gebären.

Allerdings kam es im Laufe der Jahre zu einer Verminderung der Blutnamen, und so ist von den Ursprünglichen nicht mehr jeder erhalten geblieben. Wenn beispielsweise durch Kampf oder Krankheit die Frauen der Blutlinie aussterben, stirbt der Name mit ihnen, oder es kann auch passieren, daß der siegreiche Klan eines Klankrumpum die Blutnamen des unterlegenen Klans nicht annimmt und diese so auslöscht. Weiterhin wird eine Blutlinie, die nicht einmal mittelmäßige Krieger (oder Schago, Baschu, usw.) hervorbringt, nach einer geraumen Weile ebenso getilgt.

Es gibt noch eine weitere Form der Namensgebung, die jedoch individuell variiert. Dabei handelt es sich um den Muschbugud, den Ehrennamen. Diesen verdienen sie sich entweder in der Schlacht, bei der Jagd, durch die Fertigung eines besonderen Werkstückes oder eine andere aufsehenerregende Tat. In manchen Ehrennamen spiegelt sich die Tat wieder, in anderen gewisse Charakterzüge des Orks. Der Name kann jedoch auch schon auf anderem Wege erlangt werden. Ein Schamane kann ihn durch eine besondere Traumreise und Vision erkennen, allerdings wird dies nur sehr selten angewandt. Häufiger ist ein Ritual, in dessen Verlauf sich der Ork durch unzählige Wunden und den dadurch entstehenden Blutverlust in einen Zustand zwischen Leben und Tod bringt und die Ahnen ihm seinen zugeordneten Namen flüstern. Der genaue Ablauf ist sehr individuell und hängt oft von der Kaste ab.

Blungbrag Garag und Magrodz sind zwei Muschbugud von großem Ruhm unter den Orks.

Den Frauen obliegt in erster Linie die Aufzucht der Kinder, die nach einer achtmonatigen Schwangerschaft geboren werden und recht schnell selbständig werden. Bereits mit einem halben Jahr können Orkkinder laufen und sprechen, mit zehn Jahren werden die Jungen je nach Fähigkeiten einer Kaste zugeteilt und müssen eine entsprechende Mannbarkeitsprüfung ablegen, die Mädchen kommen in den Bereich, der den Frauen zugeordnet ist. Dort lernen sie die Tätigkeiten, die von ihnen erwartet werden. Das sind in erster Linie Hilfsarbeiten bei Feldarbeit und Ernte, aber auch die Zubereitung der Nahrung und die Verwaltung der Lebensmittel. Manchmal gelingt es einer Frau auch, die Achtung

und Gleichberechtigung der Männer zu erlangen, das unterscheidet sich jedoch von Stamm zu Stamm. Bei den Grimbradz dienen sie ausschließlich dazu, den Blutnamen zu vererben, während bei den Schoda Schwong, insbesondere den Maga Brom, Schamaninnen nicht selten sind und auch bei den Blundar Dongan findet sich manch gewitzte Händlerin. Ist es einer Orkin erst einmal gelungen, sich ihren Status zu verdienen und zu behaupten, sei es durch Mut, Tapferkeit, Witz oder Einfallsreichtum, dann wird kein männlicher Ork gegen sie sprechen.

Wenn ein Krieger zu alt ist, um noch als regulärer Kämpfer zu fungieren, wird er als Solam bezeichnet. In den meisten, jedoch nicht in allen Klans, werden sie nur als Schwertfutter angesehen und verdienen keine Achtung. Auch hier gibt es Unterschiede zwischen den Stämmen. Die Grimbradz verachten ihre Alten, die Blundar Dongan schätzen ihre gewonnene Erfahrung und ihr Wissen, die Maga Brom verehren ihre Weisheit und bei den übrigen Schoda Schwong hängt es von der individuellen Ansicht ab. Die Orks verehren keine Götter, sondern stattdessen legendäre Krieger. Kämpfer, die diese besondere Ehre verdient haben, werden in die Gesänge des Schago aufgenommen und von diesem immer wieder vorgetragen, sowohl zu alltäglichen Anlässen als auch zu besonderen Feierlichkeiten und Riten. Der Indad ist eine Art Heldenepos in Versform, in dem die Geschichte des Klans festgehalten wird und sich somit von Klan zu Klan unterscheidet. Es ist die höchste Ehre, in den Indad aufgenommen zu werden.

Die Knochen der von den Schago als Indad aufgenommenen Krieger werden gebleicht und als Reliquien an die Krieger des Klans oder Stammes verteilt. Dies wird als Gifdag bezeichnet und die besonders tapferen Krieger erhalten die prächtigsten und größten Knochen. Wenn ein solcherart ausgezeichnete Krieger selber stirbt, wird er mit ziemlicher Sicherheit selbst als Indad verehrt und sowohl seine Knochen als auch die, die er als Gifdag erhielt, werden dann wiederum erneut als Gifdag verteilt.

Kampf und Ehre

Der Kernbegriff ist das *Ukwarg Sulbugud*. Dieser Begriff umfaßt die Vorstellungen von Ehre seitens der Orks sowie ihre Regeln im Kampf und ist ein sehr vielschichtiges und kompliziertes System.

Dabei wird die Ehre in vier Abstufungen unterteilt, die sich im jeweiligen Verhalten der entsprechenden Stufen teilweise deutlich unterscheiden.

Bom Sulbugud ist die erste Stufe und entspricht der strikten Einhaltung der vorgegebenen Verhaltensweisen.

Krul Sulbugud und *Gak Sulbugud* lassen bestimmte Abweichungen zu, während *Zag Sulbugud* alle Vorgaben ignoriert.

Dabei gilt, daß die Gebote von der kleinsten militärischen Einheit an aufwärts befolgt werden. Das bedeutet, daß ein *Karriz* stets gemeinsam entsprechend der Regeln agiert und angreift, während ein einzelner *Scharaz*, *Graug* oder *Drozud* nicht zwingend danach agieren muß.

Diese Namen stehen für die orkischen Einheiten und werden in Anzahl und Funktion folgendermaßen unterteilt:

Die Grundeinheiten sind *Scharaz* (Lanze), *Graug* (Schwarm) oder *Drozud* (Strahl), wobei eine Lanze für einen Fußsoldaten steht, ein Schwarm für einen Bogen- oder Armbrustschützen und Strahl für einen Schamanen. Ein *Karriz* besteht aus fünf Lanzen, Schwärmen oder Strahlen und kommt auch gemischt vor. Eine *Mohwa* besteht aus 3 Sternen, und die bereits angesprochene *Maganohwa* ist eine eigenständige Sturmtruppe, die aus vier Sternen und einem Strahl besteht und von der es nur drei gleichzeitig gibt. Somit sind die Kerntruppen der orkischen Horden Gruppen aus fünfzehn Kriegerern, die wiederum aus je fünf Kriegerern bestehen und in diesen engen Verbänden leben, trainieren und kämpfen. Daraus erwächst eine enorme Kameradschaft und ein starker Zusammenhalt.

Orks, die *Bak*, also Schande, auf sich ziehen, werden als *Dezgra* bezeichnet. In einem Ritual werden die betreffenden Orks bestraft und

gekennzeichnet. Fortan, bis sie die Schande wieder von sich gewaschen haben, führen sie den Namen *Dezgra* anstelle ihrer *Muschbugud*, der Ehrennamen. Der *Grimbugud* jedoch bleibt erhalten und vergrößert die Schmach für diesen Blutnamen noch.

Folgende Verhaltensweisen gelten als *Dezgra* und somit unehrenhaft: die absichtliche Bewegung außerhalb der *Waffenreichweite*, der *Nichtangriff* trotz einer gegebenen Möglichkeit, *Befehlsverweigerung*, *Panik* bei *Feindbeschuß* sowie *Rückzug* aus dem Kampf ohne den entsprechenden Befehl eines Vorgesetzten. Gerade letzteres gilt als ausgesprochen ehrlos. Wenn ein *Ork* durch eine Tat seinen Namen, seine *Kaste*, seinen *Klan* oder *Khan* oder seinen Stamm entehrt hat, bleibt ihm als eine Form der *Wiedergutmachung* der *Schapuk*, eine ehrenvolle *Selbsttötung*. Dabei schneidet er sich die *Schlagadern* an *Armen*, *Beinen* und *Bauch* auf und verblutet, während er von den großen Taten der *Ahnen* seines Stammes erzählt und seine eigenen am Ende hinzufügt. Wenn er dies schafft, ohne vor *Schmerz* oder *Blutverlust* ohnmächtig zu werden, bevor er stirbt, hat er *Sulbugud*, seine *Ehre*, wiederhergestellt. Sollte ihm das nicht gelingen, und diese Möglichkeit ist bei einem *Klan* mit vielen *Helden* und langem *Indad* nicht unwahrscheinlich, so wird posthum ein *Schaidzum* durchgeführt, da er durch seine anmaßende Tat die *Ahnen* noch mehr entehrt hat.

Schapuk kann auch durchgeführt werden, um der *Leibeigenschaft* als *Wurgwaid* zu entgehen, jedoch nur, solange der *Ork* noch nicht das *Band* trägt. Danach gilt es als äußerst unehrenhaft und führt zum *Schaidzum*.

Während eines Kampfes kann jederzeit eine *Duellforderung* ausgesprochen werden. Dazu nennt der Herausforderer seinen vollen Namen, inklusive *Muschbugud* und *Grimbugud*, sowie *Klan* und *Stamm*. Wenn der Herausgeforderte den Kampf nach den Regeln des *Ukwarg* *Sulbugud* annimmt, darf sich kein weiterer *Krieger* in diesen *Zweikampf* einmischen. Das *Duell* endet gewöhnlich mit dem *Tod* oder *Hegira*.

Hegira ist eine Form des ehrenhaften *Rückzuges*, der von einem siegreichen *Kämpfer* oder *Klan* gestattet werden kann, ohne daß der *Unterlegene* sich weiteren *Angriffen* ausgesetzt sieht oder anderweitige *Kosten* zu tragen hat. Wenn sich während des Kampfes bereits abzeichnet,

daß eine Seite deutlich unterlegen ist, kann auch hier der Stärkere Segira gewähren und auf die Vernichtung des Gegners verzichten. Wird Segira vom Unterlegenen ausgeschlagen, wird er gewöhnlich bis auf den letzten Kämpfer vernichtet. Um Segira kann nicht gebeten werden, es ist die Gnade des Siegers.

Die Herausforderung eines Nichtorks muß ein Ork nicht annehmen, insbesondere dann nicht, wenn die Herausforderung in den Augen des Orks nur dazu da ist, durch Betrug und Ausbeutung der Regeln des Ulkwarg Sulbugud einen Sieg zu erringen. Auch wird von Nichtorks nicht erwartet, daß sie Duelle annehmen oder ablehnen, so daß bei Krul und Gak Sulbugud schnell ein allgemeines Säuen und Stechen einsetzen kann.

Wie jedoch unterscheiden sich die einzelnen Stufen der Ehre und was sind ihre jeweiligen Besonderheiten?

Bom Sulbugud beinhaltet die strikte Befolgung aller Regeln, egal wie sich der Gegner verhält. Weiterhin wird sich der Kämpfer um keinen Preis zurückziehen. Sollte der Gegner Waffen einsetzen, die eine breite Wirkung haben (Brandöl, magische Angriffe durch Feuerbälle oder andere Flächenwirkungen), so hält sich der Krieger weiterhin an die Duellregeln, egal was der Gegner tut. Weiterhin beinhaltet diese Stufe den strikten Nahkampf, Fernkampf ist ausgeschlossen.

Krul Sulbudug, die zweite Stufe, bedeutet, daß der Krieger sich an die Ehrenregeln hält, solange sein Gegner keine unehrenhaften Handlungen vollzieht, die dem widersprechen. Wenn sich also ein dritter Kämpfer einmischt oder der Gegner einen anderen Gegner angreift, wird aus dem Zweikampf ein Gefecht, bei dem der Gegner, der die Regeln gebrochen hat, angegriffen werden kann. Alle übrigen Gegner sind weiterhin aus dem Kampf ausgeschlossen.

Sollten vom Gegner Angriffe eingesetzt werden, welche mehr als einen Kämpfer betreffen, so wird dieser Gegner ebenfalls in den Zweikampf eingeschlossen und gilt als angreifbares Ziel.

Fernangriffe sind erlaubt, sobald der Gegner diese einsetzt, allerdings nur gegen diesen Gegner.

Ein Rückzug ist dann gestattet, wenn sich der Gegner als übermächtig erweist, in den meisten Fällen ist dies also bei den bjelawischen Elitegarden wie den Medschdubnije Ridzarny oder der Schwarzen Garde der Fall, nicht jedoch bei regulären Soldaten, Granitzen, Kosaken oder gar der Opoltschenije.

Gak Sulbudrug beinhaltet, daß sämtliche Regeln beim ersten unehrenhaften Handeln des Gegners fallengelassen werden und alle Beteiligten ihre Gegner nach Gutdünken angreifen können. Dies beinhaltet den Einsatz von Geschossen und flächenwirksamer Magie. Sollte irgendein Gegner außerhalb des Duells Fernkampfwaffen nutzen, können dies auch alle anderen Beteiligten der eigenen Seite. Nur bei deutlicher Übermacht des Gegners, egal welcher Art, ist ein Rückzug statthaft.

Bei Zag Sulbugud hingegen, der untersten Stufe, kommen die Duellregeln erst gar nicht zum Einsatz. Es gibt keine Beschränkungen, weder was Fernkampfangriffe oder Magieeinsatz angeht. Ein Rückzug ist jederzeit möglich, wann immer es für notwendig erachtet wird.

Daraus wird erkennbar, daß die Kämpfe gegen die Bjelawen in erster Linie auf dieser Ebene des ehrenhaften Kampfes abgehalten werden.

Da die Orks ein sehr streitbares Volk sind, ist es nicht verwunderlich, daß sie zahlreiche Riten haben, um einen Streit oder Kampf zu entscheiden, die allesamt in das strenge System der Ehre eingebettet sind. Stellenweise wenden sie dieses System auch auf Nichtorks an, wie bei der Errichtung von Uranowskij Karaul geschehen und berichtet.

Die Abwicklung eines Konfliktes untereinander folgt einer exakten Regelung.

Die erste Stufe ist stets der Badschal. Dabei handelt es sich um eine ritualisierte Herausforderung, die einen Kern des orkischen Ehrverhaltens darstellt. Der Herausforderer schickt die Kampfansage an den Verteidiger mit dem Ziel des Kampfes, sei es ein Gebiet, ein Blutname

oder Besitz. Der Verteidiger kann verlangen, daß der Angreifer etwas von vergleichbarem Wert als Pfand anbietet, was im Falle eines Sieges des Verteidigers auch diesem zufällt. Weiterhin führt der Verteidiger die Anzahl und die Namen seiner Kämpfer auf, die er für den Kampf aufzustellen gedenkt. Der Angreifer nennt daraufhin Zahl und Namen seiner Kämpfer, für gewöhnlich unterbietet er dabei das Gebot des Verteidigers, um so die größtmögliche Ehre zu erlangen. Der Verteidiger hat daraufhin wieder die Möglichkeit, eine geringere Zahl zu nennen, was den Angreifer in den meisten Fällen dazu bringt, noch eine niedrigere Zahl zu nennen, bis hinunter zu einem Minimalgebot, was vonnöten ist, um das Objekt des Kampfes zu erlangen und sich je nach Kampfgrund unterscheidet. Wenn keine Seite mehr unterbieten will oder kann, gilt das letzte Gebot und das rituelle Bieten wird beendet. Für besondere Waffen oder Vergleichbares kann ein Badschal schon einmal zu einem Zweikampf werden, wenn es um ein Territorium oder einen Blutnamen geht, werden Dutzende Krieger aufgestellt. Gewitzte Khans können durch kluges Vorgehen ihren Gegner dazu bringen, ein Gebot unter der Minimalaufstellung abzugeben. Umso größer ist dann natürlich der Gewinn an Ehre, wenn der zahlenmäßig Unterlegene als Sieger hervorgeht. Ein Badschal mündet in verschiedenen Arten von Tests und wird im Rimschaug abgehalten.

Rimschaug bezeichnet das Gebiet, in dem ein durch Badschal ausgelöster Kampf stattfindet. Die Größe dieses Gebietes kann von einigen Schritt bis zu mehreren Meilen betragen. Der Name bedeutet Kreis der Gleichen, was anzeigt, daß die Kombattanten während des Kampfes gleich sind, so daß Rangunterschiede keinerlei Rolle spielen.

Traditionell ist die Form des Rimschaug ein Kreis, die tatsächliche Form ist jedoch irrelevant.

Wenn eine Partei den Kreis vorzeitig verläßt, ist der Kampf für diese vorbei und verloren.

Das Recht, vor einem Test das Kampfgebiet des Rimschaug zu betreten, ohne angegriffen zu werden, wird als Jondrod bezeichnet.

Die Tests beziehungsweise Kämpfe lassen sich je nach Anlaß in die Kategorien Besitztest, Konflikttest, Kriegerstest und Widerspruchstest einteilen.

Der Bruskuwaid ist ein Test um Besitz, der durch ein Badschal aufgefordert wurde. Die dabei behandelten Streitobjekte reichen vom Anspruch zweier Klans um ein bestimmtes Gebiet, die Adoption eines besonders herausragenden Kriegers, den Sieg in einer Meinungsverschiedenheit und vielen Dingen mehr.

Der Schaporzwaid ist ein Test, bei dem es darum geht, Mißstände zwischen Parteien zu klären. Der Sieger im Schaporzwaid ist im Recht. Diese Kämpfe werden oft wegen einer Ehrenfrage vollzogen und gehen daher für gewöhnlich bis zum Tod.

Blachwaid ist die Mannbarkeitsprüfung, regelt den weiteren Lebensweg des Orks und entscheidet darüber, welcher Kaste er zugeteilt wird. Es gibt mehrere Varianten dieses Tests, die sich von Klan zu Klan unterscheiden. Der Blachwaid der Kriegerkaste sieht einen Kampf gegen drei Gegner vor. Besiegt man den Ersten, wird der Prüfling zunächst den Jägern zugeteilt. Beim Sieg über den zweiten Gegner wird er ein Krieger. Besiegt er sogar den dritten, gewinnt er das sofortige Recht zum Badschal für einen Grimbugud. Prinzipiell kann der Prüfling auch die Gegner der anderen Prüflinge angreifen und sich somit die Khanswürde erstreiten. Das jedoch geschieht äußerst selten.

Eine Entscheidung des Khanschugarom ist für gewöhnlich bindend, jedoch besteht die Möglichkeit, die getroffene Entscheidung anzufechten und durch einen Gundadargwaid in ihr Gegenteil umzukehren.

Dieser durch Badschal geforderte Test gestattet der Verliererseite, ihre Position gewaltsam im Rimschaug durchzusetzen. Die dabei eingesetzten Kräfte stehen im Verhältnis zur angefochtenen Entscheidung, so daß beispielweise bei einem Stimmenverhältnis von vier zu eins diejenige Seite, welche die Entscheidung verteidigt, viermal mehr Krieger aufstellen kann als der Herausforderer. Dieses Übergewicht wird jedoch durch das beim Badschal übliche Bieten reduziert, nicht zuletzt, um unnötigen Verlusten vorzubeugen.

Ein Konflikt muß jedoch nicht immer mit einem Badschal zum Schaporzward enden, sondern kann auch durch Surkai beigelegt werden. Dabei handelt es sich um das Klanritual der Vergebung. Trotz aller Meinungsverschiedenheiten und individuellen Ansichten soll Urg-Orog einig sein. Es ist eine Frage der Ehre, daß die schuldige Partei ihre Verfehlung offen zugibt und ihre Bestrafung erwartet. Dabei ist Surkai bindend.

Kriegsführung

Die Kampfeskunst der Orken ist der bestimmende Faktor in ihrem Dasein, denn eines Tages, so ihre Hoffnung und unser Grauen, werden sie die Vision des Blungbrag Garag zu Ende führen. Bjelawa hat bereits die Stärke des orkischen Heeres kennengelernt, auch wenn damals die mangelnde taktische Schulung der Orks zu ihrer Niederlage geführt hat, werden sie sicherlich daraus gelernt haben.

Die Waffen dienen in erster Linie nur einem Zweck: dem Töten. Daher sind sie von schlichter Effektivität geprägt, das typische Orkschwert hat eine einseitig gewellte scharfe Schneide, die Rückseite ist ähnlich wie einem Säbel eher stumpf und eignet sich zum Knochenbrechen: Selbst die Parierstangen enden spitz und können noch Verletzungen hervorrufen. Ebenso verbreitet sind einhändige Äxte oder metallbeschlagene Keulen. Große, klobige Waffen findet man eher bei Einzelkämpfern oder Wachen mit Repräsentations- und Einschüchterungszwecken, denn für Waffenindividualität ist bei den orkischen Kampfverbänden wenig Platz, zu streng ist ihr Vorgehen. Sie sind bei weitem nicht der wilde, unorganisierte Haufen, den man aus anderen mittelländischen Berichten kennt, sondern zeigen sich diszipliniert und zielstrebig im Kampfe.

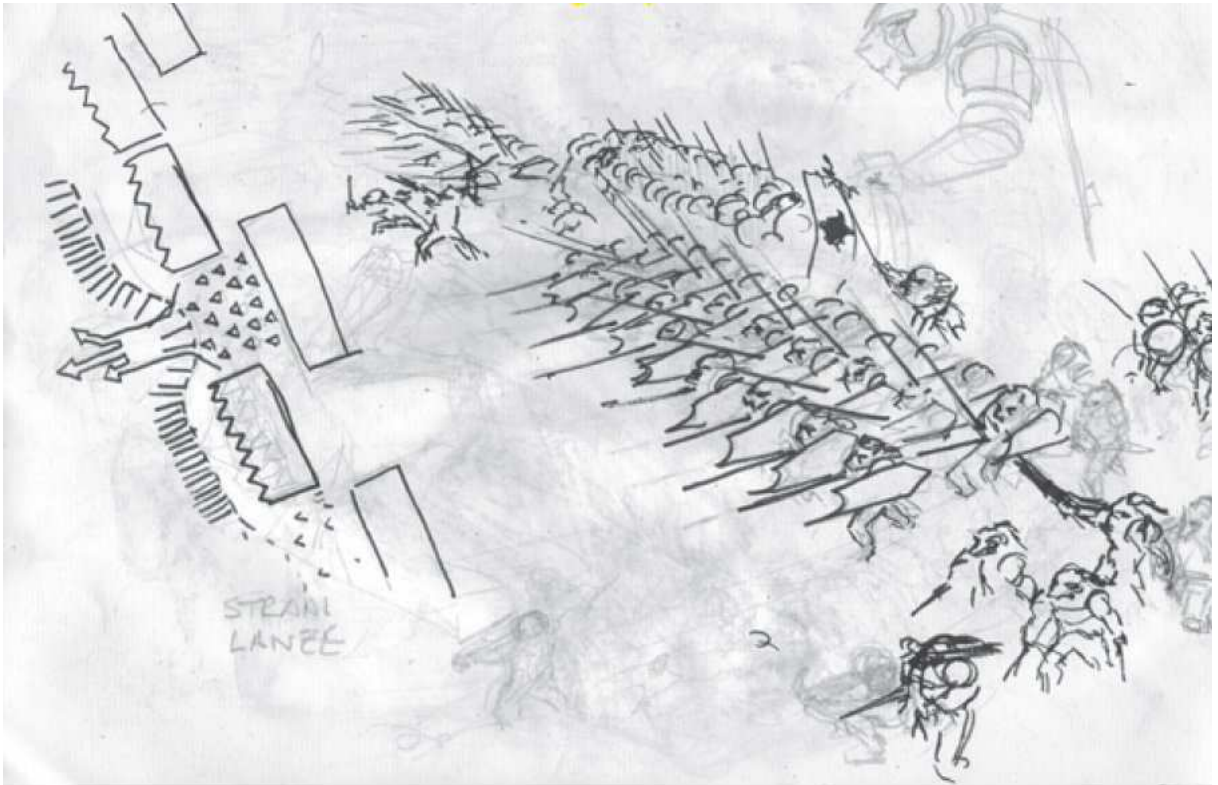
Die genaue Ausprägung jedoch ist von Stamm zu Stamm unterschiedlich.



Grimbandscha der Grimbradz

Die bevorzugte Formation der Grimbradz, die ihnen damals auch den anfänglichen Sieg ermöglichte, besteht aus einer Mischung von schwergepanzerten Kriegeren in dichter Formation, mit Schilden und Speeren und leichtgepanzerten Sturmtruppen. Während die Schildträger den Angriffen der bjelawischen Reitertruppen und schwergerüsteter Fußsoldaten widerstanden, brachen die Sturmtruppen an Schwachpunkten in die gegnerische Formationen ein.

Die Schildträger sind der Kern jeder Streitmacht der Grimbradz und werden Grimbandscha genannt, die Sturmtruppen hingegen Sabaki. Die Mulgadrog, die gefürchteten Rudeljäger, rekrutieren sich aus den Besten aus beiden Kampfverbänden.



Die Schilde der Orks stellen eine Besonderheit dar, sind sie doch sowohl zum Schutz des eigenen Körpers gedacht wie auch als Waffe. Die geschickten Grimbandscha können mit ihrem Schildarm sowohl Angriffe abwehren als auch mit der scharfen Spitze in Lücken der gegnerischen Deckung vorstoßen.

Die Schoda Schwong stellen die wildesten Kämpfer von Urg-Orog, denn auch wenn sie eher aus Bauern bestehen, so sind ihre Tiere nicht willkürlich gewählt: sowohl Bär als auch Eber sind unerbittliche Gegner, wenn sie erst einmal ausreichend gereizt sind. Zwar fehlt es den Schoda Schwong an der harten und erbittlichen Phalanx, wie sie die Grimbandscha und Sabaki der Grimbradz darstellen, doch sind auch ihre Kämpfer von großem Mut und ausdauerndem Wesen. Die Truppen der Schoda Schwong bestehen aus mittel- bis schwergerüsteten Kriegern, die in Formation kämpfen, bewaffnet mit Speeren, Bögen und Schwertern. Eine Besonderheit stellen die Magazorr dar. Sie unterstehen nur ihren Schamanen, egal ob Eber oder Bär, und erhalten von ihnen verschiedene Tinkturen, die sie zum einen unempfindlich gegen Schmerzen machen und zum anderen in einen blutdurstigen Kampfrausch versetzen. Diese

Kämpfer sind die Schrecken ihrer Feinde, wenn sie mit mittlerer Rüstung, das Gesicht vor Wut verzerrt und blutbeschmiert, wilde Flüche knurrend in die Richtung hetzen, die ihnen von ihren Herren gewiesen wurde.

Diese Kämpfer sind in der Schlacht recht effektiv, gerade zur Demoralisierung der Gegner, denn ein Feind, der mit unzähligen Pfeilen im Leib und einem abgehackten Arm immer noch wutentbrannt weiterkämpft, ist ein äußerst schrecklicher Feind. Innerhalb der Orks jedoch sind die Magazorr nicht hoch angesehen. Zum einen ist den Orken das wilde, planlose Vorgehen zuwider, zum anderen entspricht es nicht ihren Vorstellungen von Ehre, so daß die Magazorr wie nützliche, aber wilde und unzählbare Tiere gesehen werden.

Die Blundar Dongan wiederum haben kaum so etwas wie ein stehendes Heer, und ihre Krieger sind am ehesten als „Bunte Truppe“ zu bezeichnen, was ihren Fähigkeiten jedoch keinerlei Abbruch tut. Vielmehr zeichnen sie sich durch besonderen Witz und Einfallsreichtum aus, verbinden Fähigkeiten der Jäger mit denen der Nahkämpfer, legen Hinterhalte und dienen dem Heer von Urg-Orog als Plänkler, Kundschafter und Nachhut. Die Blundar Dongan haben die besten Waffen und Rüstungen in ihrem Besitz, dazu noch technische Geräte von bislang unbekannter Art, Kriegsmaschinen und magische Apparaturen. Das macht sie zu gefährlichen Gegnern, die man nicht einzuschätzen vermag und bei denen man stets auf unangenehme Überraschungen gefaßt sein muß.

Die Bezeichnung für alle Kämpfer und Kampfeinheiten eines Klans lautet Ukwaidur und schließt Krieger und Jäger der Kriegerkaste, Sappeure der Handwerkerkaste und Geschützbauer mit ein.

Diese kommen im Kuruldai, dem Kriegsrat eines Klans, der vom Khan einberufen wird, zusammen.

Magakuruldai ist dementsprechend der Kriegsrat der Khans aller Klans. Nur ein Magakhan oder mindestens drei Klans können einen Magakuruldai einberufen. Dieser findet wie das Khanschugarom in Altynnsk statt.

Die Magie der Orken

Die magischen Fähigkeiten der Schago sind nicht von der Hand zu weisen. Keinesfalls handelt es sich bei ihnen um bloße Scharlatane, die mit ein paar Fingerübungen und dem Wissen um Naturgegebenheiten die restlichen Orken um den Finger wickeln können. Auch sind es nicht nur die Bewahrer von Geschichten und Geschichte, auch wenn all diese Dinge zweifelsohne zu dem dazugehören, was die Schago tun.

Den Begriff Schago kann man am Ehesten mit dem Wort Schamane gleichsetzen, auch wenn es kulturell bedingte Unterschiede gibt. Sie sorgen für die Erinnerung an die heldenhaften Orks des Klans, beraten den Khan oder bekleiden selbst diese Position, wissen um heilkräftige und berauschte Kräuter und lauschen den Stimmen von Tier und Natur. Dadurch kommen sie, trotz aller existierender Unterschiede, dem klassischen Bild eines Schamanen recht nahe.

Ihre Macht ist nicht göttlich-klerikalen Ursprungs, sondern entstammt dem Arkanen.

Sie nutzen, anders als andere Schamanen, weder Ahnengeister noch Elementarwesen oder die Kraft von Seelentieren. Zwar folgen die Schamanen oft einem Tier, wie man ja am Beispiel der Maga Brom oder Magrodz sehen kann, doch stellt dies weder eine Art spirituellen Führer dar, wie man es von anderen Seelentieren kennt, noch nimmt der Schago mehr oder weniger zwingend Eigenschaften und Gestalt des Tieres an.

Vielmehr versucht er, im Sinne des Tieres zu handeln, ohne selbst zu diesem zu werden, einem Nacheifern ohne Gleichsetzung mit dem Tier. Ein Schago wird weder auf allen Vieren durch den Wald kriechen noch an seinen Klansbrüdern schnüffeln oder sie anknurren. Er idealisiert das Verhalten des Tieres und paßt es an das orkische an, er nimmt die Grundzüge und Eigenschaften, das Tier wird zu mehr zu ihm als umgekehrt. Dadurch stellt der Schago eine Besonderheit unter den schamanenartigen Zauberern dar.

Die magische Begabung stellt sich im frühen Kindesalter heraus und sorgt automatisch für einen Beitritt in die entsprechende Kaste. Dennoch muß ein Blachwaid abgehalten werden.

In den drei Stämmen ist die Häufigkeit der magischen Begabung unterschiedlich verteilt. Bei den Schoda Schwong treten magisch begabte Kinder recht häufig auf, auch Frauen sind hier manches Mal darunter. Dies verwundert nicht, wenn man bedenkt, daß der Stamm zum einen den alten, konservativen Stamm der Maga Brom beinhaltet und zum anderen den der Magrodz, beides Schamanengruppen, die sich vereinigten und noch andere Stämme aufnahmen. Bei den Grimbradz werden sehr selten magisch begabte Kinder geboren, die Blundar Dongan liegen in etwa in der Mitte zwischen den beiden anderen Stämmen.

Die Fertigkeiten der orkischen Zauberer lassen sich für den Bjelawen am einfachsten als eine Mischung der Kräfte von Djeduschka und Baba Jaga beschreiben. Wie die bjelawischen Druiden verstehen sie sich auf die Nutzung der Elemente, hierbei in erster Linie Erde und Feuer, sowie auf die Beeinflussung von Pflanzen. Und gleich den bjelawischen Hexen sind sie in der Lage, mit Tieren zu kommunizieren und Körper und Seele zu verändern. Die jeweilige Ausrichtung und Gewichtung der einzelnen Fähigkeiten unterscheidet sich wieder je nach Stamm.

Die Schago der Grimbradz verstehen sich in erster Linie auf die zerstörerische Nutzung der elementaren Kräfte, auf Heilungsmagie und körperstärkenden Zaubern.

Bei den Blundar Dongan herrschen Geist- und Tierbeeinflussungen sowie Erdmanipulationen vor.

Die Schoda Schwong sind entsprechend geteilt. Während die Maga Brom, als friedlichster und harmonischster Stamm, sich fast ausschließlich auf Heilmagie sowie Verständigung mit Pflanze und Tier versteht, beherrschen die Magrodz Beeinflussungen von Geist und Körper sowie enorme schadenverursachende Magie. Zudem sind die Schago der Magrodz immer auch sehr gefährliche und fähige Krieger, dem Vorbild des Blungbrag Garag folgend.

Aus Berichten und Erlebnissen kann die konkrete Ausformung orkischer Magie wie folgt beschrieben werden.

Die elementare Beherrschung beinhaltet hauptsächlich die Elemente Feuer und Erde. Zwar sind auch Schago bekannt, die Wasser, Eis und Stein beeinflussen konnten, diese Fähigkeiten sind jedoch sehr selten.

Während die Beherrschung des Feuers den Einsatz als Waffe oder in Schmieden genutzt wird, ist die Beherrschung der Erde vielfältiger. In diesen Bereich fallen die Nutzung von Energie aus Pflanzen oder der Erde selbst, um die Lebensenergien zu übertragen oder die Errichtung von Erdwällen, Höhlen und im schlimmsten Fall der Hervorrufung von Erdbeben. Auch die schrecklichste Form orkischer Magie findet sich hier, sind doch die Schago in der Lage, während eines Kampfes einen Zauber über die beteiligten Kämpfer der eigenen Seite zu legen, der es ermöglicht, daß die im Kampf erlittenen Wunden auf die Erde übertragen werden, statt den Kämpfer zu beeinträchtigen und zu verwunden. Damit greifen sie Matrioschka selbst an! Welch unvorstellbare Tat! Welch infame Grausamkeit! An Orten großer Schlachten, an denen auch viel Magie gewirkt wurde, sei es zu Angriffs- oder zu Heilzwecken, bleibt daher nicht viel mehr zurück als verbrannte Erde, im leider wahrsten Sinne des Wortes.

Weiterhin sind die Schago in der Lage, Pflanzen zu beeinflussen, mit ihnen zu sprechen, ihre jeweilige Wirkung zu verstärken oder abzumildern und sie zu Wachstum außerhalb der normalen Zeiten zu treiben.

Tieren können sie auf magische Art und Weise befehlen sowie ihre Sinne oder besonderen Gaben nutzen.

Sie können Geist und Körper stärken oder schwächen, wie beispielsweise die Sehkraft verstärken, die Muskelkraft erhöhen und das Gehör verbessern. Weiterhin sind sie in der Lage, den Geist anderer dergestalt zu beeinflussen, daß sich das Opfer für ein Tier hält, vorzugsweise ein Schaf. Sie können andere in tiefen Schlaf versetzen, ihre Erinnerungen trüben und Loyalitäten vergessen lassen.

Eine besondere Anekdote ist hier zu erwähnen. Während der Schlacht bei Olenobrodsk kam es hinter den feindlichen Linien zu einem Sondereinsatz von wagemutigen Recken, denen der Auftrag zukam, die Versorgungslinien der Blundar Dongan zu sabotieren. Dabei kam es auch zur Gefangennahme eines mächtigen Schamanen. Doch bevor es dazu kam, brachte er einige seiner Verfolger dazu, sich mähend wie Schafe lieber auf das frische Gras am Wegesrand zu stürzen. Dabei gelang es ihm ohne Mühen, den magischen Schutzschild einer der Anwesenden zu umgehen. Eine genauere Untersuchung brachte zutage, daß die mächtigen Schagos der Orks in der Lage sind, magische Abwehr zu durchdringen. Folgendermaßen läßt sich das erklären: Stellt man sich den magischen Schutz als einen Ton oder eine Farbe vor und den Schago und seine Magie als eine jeweils andere Farbe oder einen anderen Ton, so ist er in der Lage, seine Farbe beziehungsweise seinen Ton an den Gegner anzupassen, bis der gleiche Ton erklingt, die gleiche Farbe gemischt ist. Auf diese Art ist es nicht mehr fremd für den magischen Schutz und durchdringt selbigen.

Zum Glück jedoch sind zu dieser Tat nur sehr wenige, fähige Schago in der Lage.

Den Schago der Blundar Dongan ist es zudem gegeben, zaubermächtige Artefakte zu erschaffen, indem sie die Handwerkskunst mit der der Magie verbinden. So kommen aus den Stollen des Stammes immer wieder kleine und große Wunderdinge. Beispiele aus den Artefaktschmieden des Stammes sind Halsbänder für Tiere, welche die Geketteten ihren Herren aufs Wort gehorchen lassen, Helme, die ihren Träger förmlich mit der Nacht verschmelzen lassen und Pfeile, die beim Aufprall eine tobende Feuersbrunst entfesseln können.

Mittels Drogen und Traumkräutern gelangen die Schago in einen Tranceähnlichen Zustand, in dem sie versuchen, die Zeichen der Welt und der Zeit zu deuten, um daraus das weitere Vorgehen des Klans zu bestimmen. Nicht immer jedoch ist dies ein vernünftig erscheinender Vorschlag, mancher ist gar zu sehr im Rausch verhaftet und so wägt jeder Khan sorgfältig ab und entscheidet letzten Endes für sich selbst.

Die orkische Anatomie

Für den grundlegenden Aufbau des Körpers und dessen Funktionen sei auf das Werk „Dasz Wiszen umb dennen Corpus“ von Joma Glebowitsch Ossinsky verwiesen, das, obzwar alt, dennoch von unglaublich kundiger Hand verfasst wurde.

Der orkische Körper gleicht dem menschlichen in vielerlei Hinsicht. Nicht nur die äußerliche Form samt Extremitäten, auch Gestalt, Anzahl und Funktion der Organe sowie der Muskeln und Knochen ähneln sich, bis auf wenige Unterschiede, sehr.

Die Haut der Orken kann von grün über grau und braun bis hin zu schwarz verschiedene Töne aufweisen und ist von fester, fast schon ledriger Konsistenz. Die Ohren sind, ähnlich wie bei Elfen, verlängert und laufen spitz zu, auch die Nase ist größer als beim Menschen.

Oft finden sich im Unterkiefer zwei hervorstehende Hauer, doch diese Form der Eckzähne tritt nicht bei jedem Vertreter der Rasse auf.

Die Haare entspringen einer flihenden Stirn und sind vorwiegend dunkel und struppig. Bartwuchs kommt recht selten vor, die übrige Körperbehaarung gleicht in der Anzahl dem Menschen, wobei die Haare jedoch fester und drahtiger sind.



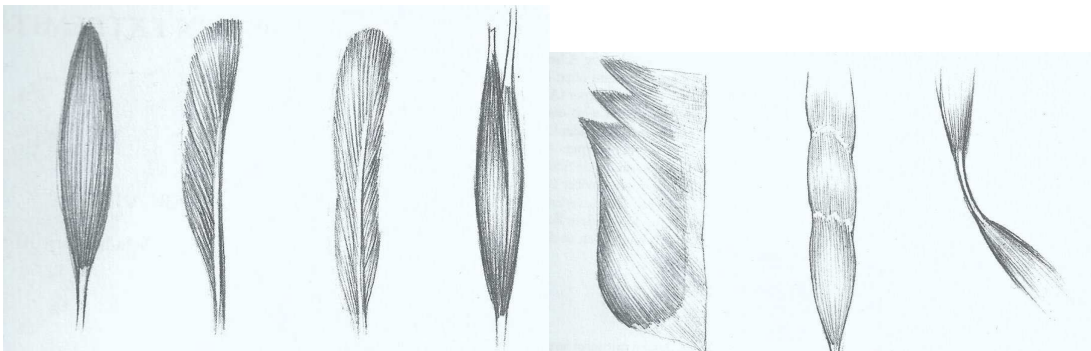
Orkblut ist von dunkelroter, fast schon schwarzer Farbe und hat einen metallig-erdigen Geruch. Es gerinnt in deutlich kürzerer Zeit als menschliches Blut, was zur Folge hat, daß sich Wunden des orkischen Körpers schneller schließen und einen Wundgrind bilden. Dadurch erhalten Orken eine gewisse Zähigkeit, die sie im Kampfe zu furchtbaren Gegnern werden läßt.

Die Hände und Füße sind breiter, gröber und kräftiger als beim Menschen und enden in klauenartigen, scharfen Nägeln. Die Innenseiten der Pfoten sind weicher als die ledrigen Außenseiten und eignen sich auch zu feineren Arbeiten.

Die Geschlechtsteile befinden sich an gleicher Stelle wie beim Menschen und sind in Form, Gestalt und Funktion vergleichbar, wenn auch oft derber und gröber.

Muskelaufbau

Wie beim Menschen gibt es lange, breite, dicke und ringförmige Muskeln, deren Enden durch Sehnen oder Aponeurosen an den Knochen befestigt sind. Die langen Muskeln befinden sich im allgemeinen an den Gliedmaßen, die breiten bewegen eher den Rumpf, die dicken sind kurz und zu großer Kraftentwicklung fähig, die ringförmigen umgeben die Körperöffnungen.



Insbesondere weisen die Muskeln für Bein, Arm und Bauch im Gegensatz zum Menschen eine größere Stärke auf, so daß der Ork zu größerer Armkraft, Laufkraft und Wendigkeit als der Mensch neigt. Aufgrund dieser Grobheit der Muskeln neigen sie allerdings auch zu einer gewissen Plumpheit, da ihnen feinere Muskeln nicht gegeben sind. Auch hier weist vieles am orkischen Leibe auf ihr zugrunde liegendes Dasein hin: den Kampfe.

Knochenstruktur

Auch hier finden sich viele Ähnlichkeiten zum menschlichen Skelett. So dienen auch die Knochen des orkischen Körpers dazu, diesen zu stützen und die Organe zu schützen.

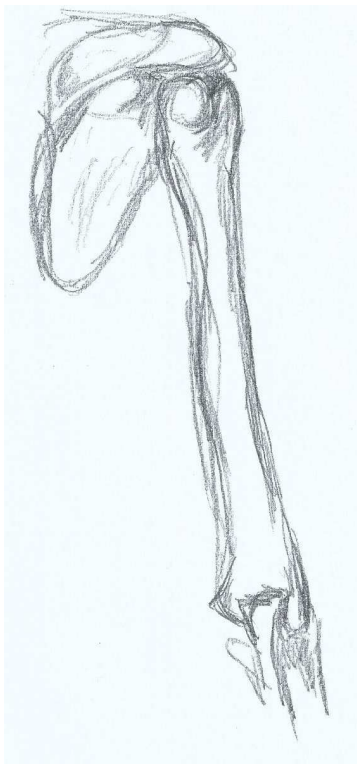
Fast alle Knochen kommen paarweise vor, die wenigen unpaarigen wie zum Beispiel die Wirbel, bestehen aus zwei ähnlichen Halbtteilen.

Die Knochen können lang, flach, breit, klein oder unregelmäßig sein. Die Gliedmaßenknochen sind lang, ihre Form ist zylindrisch, die reifenförmigen Knochen bilden die elastischen Wände des Rumpfes.

Die Enden der langen Röhrenknochen sind dicker als ihr Mittelteil und leicht S-förmig.

Die breiten und flachen Knochen umgeben und schützen gleichermaßen die wichtigeren Weichteile im Inneren des Körpers. Die beweglichsten Körperteile enthalten kleine Knochen, wie die Hand oder der Fuß.

Durch Gelenke werden die Knochen zu einem festem System verbunden, welche beweglich oder unbeweglich sein kann. Aufbau und Funktion von Gelenken, Knorpeln und Sehnen gleichen auch hier wieder dem Menschen.





Organe und Funktionen

Im Folgenden sollen die Organe betrachtet werden, der Einfachheit halber in der Reihenfolge von oben nach unten.

Das Hirn des Orken ist von grauer Farbe und halbfester Konsistenz. Es weist deutlich weniger Furchen auf als das des Menschen und ist von Gewicht und Größe geringer. Daraus läßt sich leicht folgern, daß dem Orken viele Gedankengänge, die dem Menschen wohlvertraut und alltäglich sind, unverständlich sind und er auf das aufbaut, was er bereits kennt und nur schwerlich neue Sachen erlernen kann.

So ist es in der Tat eine Sache von vielen Generationen, bis sich Neuerungen tatsächlich durchsetzen können. Dafür ist der Bereich, der den Instinkt kontrolliert, sehr stark ausgeprägt.

Das Herz ist schwer und kompakt, wodurch es zu äußerster Höchstleistung fähig ist. Somit kann das Blut sehr zügig durch den orkischen Leib gepumpt werden, was Wundheilung und Erholung von Krankheiten oder Giften fördert. Der Ork hält somit auch mehr Belastung stand als andere Wesen, einzig Zwerge weisen eine vergleichbare Funktion auf.

Auch die Lunge ist größer und deutlich gefurchter, so daß der Ork ein erstaunliches Luftvolumen aufnehmen kann, was auf starke körperliche Leistung schließen läßt. Somit ist der Ork dem Menschen in Ausdauer und Leistung überlegen, zumindest von der körperlichen Veranlagung.

Die Leber ist ebenfalls groß und Leistungsfähig, dafür sind Milz und Galle kleiner, was nicht weiter verwundert, denn nicht umsonst werden Orken als seelenlose Kreaturen betrachtet. Nun gibt es auch den anatomischen Beweis dafür, denn der Platz in der Milz ist einfach nicht groß genug dafür. Die übrigen Säfte, die das Verhalten des Wesens bestimmen, fließen in keinem ausgewogenen Verhältnis, so daß der Ork zu Mißmut, Aggression, Kampfeswut und Zorn neigt.

Die Größe der Leber läßt auf eine deutliche Trinksfestigkeit schließen und ebenso auf eine gesteigerte Resistenz gegenüber Giften. Auch hier finden sich Vergleiche am ehesten beim Zwergenvolk.

Der Magen ist von normaler Größe, jedoch zeigt sich die Magensäure als äußerst aggressiv, so daß auch dem Menschen nicht bekömmliche Nahrung verdaut werden kann. Vermutlich erstreckt sich das ebenfalls auf Aas sowie für den Menschen giftige Substanzen.

Die übrigen Verdauungsorgane sind bis auf ihre enorme Robustheit nicht weiter erwähnenswert. Die bei den Granitzen oft erzählte Geschichte des verfolgten Waldläufers, der sich einer Übermacht an Verfolgern gegenüber sah und von der Klippe nur fliehen konnte, indem er den Darm eines erschlagenen Orken als Seil nutzte, kann hiermit bestätigt werden, denn der orkische Darm ist fester als manch Bjelhavener Schiffstau.

Die orkische Sprache

Für das ungeübte Ohr mag es sich beim Orkischen um eine willkürliche Aneinanderreihung von kratzenden und gebellten Kehllauten handeln und in der Tat wird ein Großteil der Laute im Rachen artikuliert, was dem Anfänger oft Halsschmerzen beschert. Das liegt unter anderem an der andersartigen Struktur der Mundhöhle und des Rachenraums sowie der Zungenmuskulatur der Orken.

Eine Schrift kennt das Orkische nicht.

Ein Hinweis an dieser Stelle: sofern nicht anders angegeben, bezieht sich das Beispiel des Lautes auf den Anfangslaut des Wortes.

Es überwiegen dunkle Vokale und die abwechselnde Aneinanderreihung von Konsonanten und Vokalen. Diphthonge kommen selten vor. Die Aneinanderreihung von Konsonanten ist fast immer in Zusammenhang mit einem -r-, -s- oder -z- und kann bis zu drei Konsonanten lang sein, zumeist bei zusammengesetzten Worten. Auch ist die Verbindung mit dem Laut -sch- möglich. Doppelkonsonanten sind selten, aber möglich, wie beispielsweise bei der militärischen Einheit karriz.

An phonetischem Inventar verfügt die orkische Sprache über ein dem Mittelländischen ähnliches Repertoire. Die Vokale -a-, -i-, -u-, -e- und -o- kommen allesamt vor und werden immer kurz ausgesprochen. Umlaute kommen im Orkischen nicht vor.

Die vorrangigen konsonantischen Laute sind Dentale, Alveolare, Palatale und Uvulare, alles mit einem sehr harten Ton und Akzent gesprochen, fast immer mit Unterstützung des Rachens, sei es als Bildungsort des Lautes oder als Resonanzraum.

Labiodentale werden stets stimmhaft ausgesprochen (warg – Krieg), gleich ob als Plosiv (brag – Schatten) oder Nasal (maga – groß).

Der alveolar gebildete Verschlusslaut -t- existiert, anders als im mittelländischen oder bjelawischen, nicht. Die anderen beiden Verschlusslaute hingegen finden reichhaltige Verwendung (draga –

Anführer, nurda – Norden), ebenso wie die Frikative (scharaz – Lanze, sabaki – Kriegshund, zublasc – Fisch).

Ein weiterer häufiger Konsonant ist der palatale stimmlose Frikativ (chaga – schneiden).

Uvulare werden stimmhaft ausgesprochen, es wird kein Unterschied zwischen Vibranten und Frikativen gemacht (rom – Kreis), beide Varianten sind möglich.

Die grammatischen Strukturen sind recht simpel. Verben werden im Infinitiv verwendet, Adjektive und Substantive bleiben auch unverändert, da es keinen Kasus gibt. Numerusunterscheidungen werden mit Hilfe eines Pluralwortes gebildet. Pronomen existieren zwar, jedoch werden sie kaum genutzt. Präpositionen werden vor das entsprechende Substantiv gesetzt.

Im Allgemeinen folgt der Satzbau der folgenden Struktur, die eingeklammerten Elemente werden nicht immer genutzt: (Subjekt) – (Modusangabe) – Prädikat – (Präposition) – (Adjektiv) – Objekt – (Tempusangabe).

Viele Verben werden auch unverändert als Substantiv verwendet, so steht beispielsweise hawamusch sowohl für zaubern als auch für Zauberer. Weiterhin stellen die einzelnen Worte auch Gruppen von sinnverwandten Worten dar, wie bei blundar, was zum einen rauben bedeutet, zum anderen aber auch Beute.

Weiterhin sind Zusammensetzungen recht häufig und üblich, wobei die entsprechenden Worte aus zwei oder mehr Einzelworten aneinandergesetzt werden. Dabei kann es aufgrund von Dopplungen zu redundanzbedingten Ausfällen führen, was die einzige Änderung darstellt.

Fragen werden durch das Fragepräfix mal- gebildet, welches einfach vor das entsprechende Wort gestellt wird. So wird aus zam (diese/r/s) malzam (welche/r/s) und aus drod (gehen) maldrod (wohin).

Verneinungen folgen mit dem Präfix irg- dem gleichen Schema: aus drod wird irgdrod (nicht gehen).

Im Lauf der Zeit ließ es sich nicht aus, daß viele Lehnworte ihren Weg in die orkische Sprache fanden und umgekehrt. So ist die Bezeichnung der Kampfart der Kriegshunde der Grimbradz, Sabaki, bjelawischen Ursprungs. So wurden während des Feldzuges die wilden Plänkler und Späher bezeichnet, aus denen sich dann die spezielle Kriegerkaste bildete. Die bjelawische Bezeichnung nahmen sie als Ehrentitel mit.

Kleines Wörterbuch des Orkischen

aba	Vater	blazabod	giftiger Dampf
ado	verschwinden; Abschiedsgruß	blazaschniw	stinkendes Gas; Furz
adog	angreifen	blazurg	Sturm
ai	sein; ich bin	bling	schlau
anam	Feind	blod	flach
anamodsch	Kriegsschrei	blodborm	Ebene
anasch	Dämmerung	blondz	grün; Pflanze, Moos
arug	wenige		
arurz	bald	blundar	rauben; Beute
aschda	Osten	blung	hell, weiß
aschuk	allein	blungschdong	Edelstein
awar	Wunde	blungschwag	Mensch
awablung	Licht	bogri	jung, unerfahren
awai	sich bewegen	bolg	riesig, hoch
awal	schlecht, gefährlich	bom	eins; Daumen, Finger
awaschang	krank		
bak	Schande	bondz	Keule; Waffe
bandscha	Schutz; Rüstung	borm	Erde
baschu	wissen	brag	schwarz; Schatten
badschal	Herausforderung		
bawagig	einrammen	bragadog	Meuchelmörder
bawagrog	Drache	bragschdong	Kohle
bawamusch	zaubern	bragwadsch	belauschen; Spion
bawaschaid	Unglück	bradz	Pfote, Klaue
bawaschaig	Erdbeben	brodz	erhitzen; in Wut bringen
bawlung	werfen		
bilu	unter	brom	Bär
blach	Kind; Ungeziefer	broschna	willkommen heißen
		brusku	haben; Besitz
blachbandz	schwanger	bugud	Name
blachmusch	Beischlaf	bul	annehmen, akzeptieren
blasch	nass; Wasser		
blaschaid	Durchfall	bumbul	Donner
blaschdrod	schwimmen	bunu	dürre; Knochen
blaza	Wind	bunubaw	spielen, würfeln

bunudedz	Totenschädel	chizdrod	schleichen
bunudrod	Untoter	cho	los, voran,
bunulig	arm sein, hungern		mach schon
burr	kalt, gefroren	chola	tief; Höhle, Loch
burrblung	Schnee	cholablasch	Brunnen
burrodsch	Eis	choladug	siedeln
busch	schieben	cholarug	Hinterteil;
buschbaw	ärgeren, lustig		Arschloch
	machen	chorug	schweben, fliegen,
chaga	scharf, schneiden,		aufsteigen
	hacken	chowa	über
chagabondz	Holzhacker	chowaida	Kleidung
chagalung	Schwert	chubza	springen
chai	gefährlich, tödlich	chubzarom	tanzen
chaira	Schlaf	chuda	Dach
chairamusch	schlafen gehen;	chudsch	glühend heiß
	bewußtlos	chudschdong	glühende Kohle
	schlagen	chuga	sich setzen
chaida	Haut, Fell	chugarom	Beratung, Treffen
chaig	blau, hoch oben;	de	von
	Himmel	daig	nehmen
chaigblondz	Baum	dedz	Kopf
chaigschtrad	Brücke	dezgra	mit Schande
chama	Heim		beladen
chamadrod	zurückkommen	dedzorug	Droge
chamian	gierig schlingen	dobosch	du bist
chara	lachen, grölen	dolban	Fuchs
charamusch	lustig;	domeg	herkommen
	Spaßmacher	dongan	Höhle, Stollen
charai	jubeln	dosch	das ist
charm	her damit;	draga	anführen
	etwas schnell tun	drib	tropfen; Rest
chira	Pferd, Lasttier	drod	laufen, gehen
chiradog	Ritter	droscha	glitzern; Schatz
chili	heilen, reparieren;	drozug	Strahl
	Arzt	drul	gierig
chigdrog	klettern	drung	eng
chiz	still sein	dug	graben

dusch	Zahn	grug	leer
forzun	Dorn	grugdedz	dumm
gadrog	jagen	grugzow	Trinkgefäß
gadsch	hart; Metall	gumb	(an-)kommen
gak	drei	gun	mit
garag	Berg, Gebirge	gundadar	beharren
garawai	wegtragen	gwaid	Macht, Gewalt, Unterdrückung
gari	tragen	hischd	Asche
gariblach	Mutter	indad	erinnern
garidome	herbringen	ion	Frieden; Langeweile
garizum	Wagen	irg	nein
gasch	Stichflamme, Sitze	kalur	Bogen(schütze)
gaschkrum	Antwort	karriz	Stern
gig	treten; Fuß	khan	Anführer
gigradz	zwanzig	krimpum	fesseln, Fessel
gisch	weich, schleimig; Sumpf	krul	zwei
gla	klein	kuruldai	Kriegsrat
glong	hohl; Musik; Trommel	lada	Botschaft
gluga	fließen	ladazum	Bote
guglablasch	Quelle	lawasch	lebendig; Leben
gnag	(zer-)brechen	lech	Bein
gnol	haarig; Haar; Bart	lig	nagen, lecken
godscha	fangen	loscha	verlieren
gondz	unverletzt, ganz	lung	weit
gowa	verstecken	lungawai	gestern;
gradz	Sand, Klaue; fünf	lur	Geschichte
grarur	Wolf	mal	gelb; Gold Fragepräfix
graug	Schwarm	maga	groß
grib	hinterhältig	magabaw	Abgrund, Klippe
grim	rot, blutig; Blut	magrodz	Wildschwein
grimian	Fleisch	magalig	Ratte
grisch	schreien, rufen	magaschdumb	Rammbock;
grodz	Schwein	magaschwong	Penis Steinschleuder
grog	Echse		

magazorr	Wut, Saß; Berserker	rom	Kreis
marz	Katze	ruga	hinten
maschachacha	Gnadengewinsel	rugadog	hinterhältig;
maz	besser	rugadrod	Verrat
miam	essen	sagaf	hinterherlaufen, folgen
modsch	völlig vernichtet	schado	Falke
mudobosch	ihr seid	schadur	vernichten
mulu	hinrichten	schagu	Bauer
muludedz	schwachsinnig	schago	fragen
mulugig	zertreten	schaid	Schamane
munu	viel(e)	schaidzum	Unrat, Dreck
munubaschu	Weiser	schaig	ausstoßen
munublondz	Wald, Gebüsch	schaporz	schütteln
munudusch	Gebiß, Maul	schapuk	beleidigen
munulech	Spinne	scharaz	ehrevoller
munusch	wir sind	schaug	Selbstmord
munuschaid	Latrine	schdrad	Lanze, Speer
musch	machen, herstellen	schdradschnag	Gefährte
naga	ander/e	schdu	Straße
nagorab	verrückt	schdublasch	die Wahrheit
nagorabunu	Elf, elfisch	schdumb	sagen
nanulg	oder Alternative)	schnag	(still) stehen
narasch	nichts	schniw	(bleiben)
num	jetzt, sofort	schnodz	See, Tümpel
numado	stehlen; Dieb	schoda	hineinfüllen
nurda	Norden	schwaba	sprechen
nurlu	lernen	schwag	riechen
on	und, zusammen mit	schwogradz	Mund
ori	sehen; Auge	schwong	Süden
orilung	spähen; Ausguck	schwurg	tauschen, handeln
orog	Ork	sdargosch	schwach
rak	Orkstamm, Familie	sdarkok	rechts
rau	Bier	sdova	handhaben, führen
rodsch	glatt		Arm
			Ahn
			Rabe
			Gebiet (eigenes)

solam	alte Person	winigrisch	Kampfruf
sul	berühmt	wir	Lagerfeuer
sulbugud	Ehre	wirblasch	Schnaps
surkai	Vergebung	wirbondz	Brennholz,
ugor	angenehm		Fackel
uk	alle	wirschdong	Feuerstein
unu	ohne	wrunda	vorne; Bauch
ur	oder	wrundabandz	aufgequollen, fett,
urg	kräftig, stark;		satt
	Kraft	wrundadog	stürmen
urnol	Zwerg	wurg	Arbeit, Mühe
urro	Abscheu, Ekel	wurgwaid	Sklave
urosch	Siedlung	zag	vier
wadsch	hören; Ohr	zam	diese/r/s
waidan	kämpfen	zawag	wild
waidur	Kämpfer	zadal	also
warg	Krieg, Gemetzel	zow	trinken, saufen
wargan	Krieg führen	zub	unter
warglong	Kriegstrommel	zublasch	Fisch
waschda	Westen	zum	rennen, rasen
wedsch	fertig; Ende	zumawai	wegrennen;
wigor	siegen		Feigling
wini	wenig	zumbaw	fallen

Bericht einer gefährvollen Reise

Die große Mutter Matrioschka hat mir, Ihrem unbedeutenden Diener, eine wahrhaft große Aufgabe übertragen und ich bin nicht sicher, ob ich diese in Ihrem Sinne erfüllen kann, zu groß, zu bedeutende scheint sie mir und zu schwach und zu klein komme ich mir im Angesicht dessen vor. Dennoch ehrt mich natürlich das Vertrauen, das Sie und der Patriarch in mich gesetzt haben. Doch der Reihe nach.

Es ist der Frühling des Jahres 7515.

Mein Leben als einfacher Mönch im Dienst der Matrioschka in Zerkownaja Strana verlief bis dato ruhig und unauffällig. Das einzig Besondere an mir könnte meine Beobachtungsgabe sein und meine Arbeit als Chronist und Schreiber des Klosters.

Und doch scheint es etwas zu geben, das den Blick der Matrioschka und des Patriarchen auf mich gelenkt hat, denn im Namen von Väterchen Großfürst Nikolai N. Alexejewitsch Gorynow und des Kronreich-Gehimorden-Bjelawas soll ich als Vertreter der Kirche eine gewagte Mission begleiten und dokumentieren: einen Vorstoß nach Wostotschnaja, der nicht wie die Expedition aus dem Jahr 7513 militärischen Zwecken dienen sollte, sondern der Einblick geben soll in das Leben und Verhalten der Orken, damit man den Feind besser verstünde und ihm damit auch besser zu Leibe rücken könne.

Ich wage es nicht, an den Weisheiten von Großfürst und Patriarch zu zweifeln, doch erscheint mir das Unterfangen wenig hoffnungsvoll. Allein, was nützt es, sich darüber vorher Gedanken zu machen? Vielleicht werden wir sterben, vielleicht nicht, wir wollen es probieren.

Ich trat also meine Reise nach Bjelhaven an, denn zur Vorbereitung der Expedition sollten die Mitglieder unserer kleinen Truppe entsprechend geschult werden in der Sprache der Orken. Ich muß gestehen, daß mich ein klein wenig davor graust, die rachenzerfetzende Sprache dieser Unholde erlernen zu müssen, aber es ist unabdingbar.

In Bjelhaven wurde ich zusammen mit drei anderen als Sondergäste in der Magierakademie untergebracht. Eine eigenartige Vorstellung, doch zeigt

sie, wie groß der Zusammenhalt unter Bjelawen ist, wenn es um den alten Feind geht. Roman Janowitsch Tolkow, der Lehrmeister für Sprachen an der Akademie, sollte uns in der orkischen Sprache unterweisen.

Uns wurden Gastquartiere zur Verfügung gestellt, in dem Haus der Lehrkräfte. Unsere Anwesenheit sorgte für nicht wenig Getuschel unter Eleven und Bediensteten, doch schwiegen wir uns darüber aus. Zwar mußten auch wir Hand anlegen und bei den alltäglichen Abläufen mitwirken, doch schwiegen wir trotz großer Bemühungen, hinter den Grund unserer Anwesenheit zu kommen. Das gelang manchem besser, anderen fiel es schwerer.

Wie bereits erwähnt, war ich nicht allein in Bjelhaven.

Zu meinen Mitstreitern gehörten Jegor Tarasowitsch Budjonin, Gleb Fomowitsch Maljanow und Oxana Arkadjewna Pjiparow.

Jegorka war ein stolzer Sohn der Steppe war, dem es durch sein grimmiges Auftreten und gefährliches Aussehen ein leichtes war, die neugierigen Fragen zum Verstummen zu bringen und sich, statt beim Abwasch oder dem Ausmisten der Ställe zu beteiligen, lieber der Torwache widmete, was ihm einen guten Stand bei Wachen und Eleven versicherte, denn gerade letztere wurden oft zum Strafdienst ans Tor geschickt und die Söldner freuten sich, mit einer verwandten Seele plaudern und zechen zu können.

Glebuschka und Xenjetschka hatten es an der Akademie jedoch nicht leicht und wurden oft bedrängt, insbesondere von den Besuchern der Veranstaltungen zur Nichtthaumaturgischen Magie, hatten diese doch die einmalige Möglichkeit, einen Djeduschka und eine Baba Jaga zu befragen. Unnötig zu erwähnen, daß es beiden nicht sonderlich gefiel. Während Glebuschka durch seine finstere Miene und sein mürrisches Auftreten sich die Neugierigen zwar manchesmal vom Leib halten konnte, fiel es Xenka durch ihr aufbrausendes und offenes Naturell nicht immer so leicht und nicht nur einmal konnten die Eleven ihre Kenntnisse der Heilkunst in der Praxis erproben, wenn sie die Geduld der attraktiven Xenjetschka wieder einmal zu sehr strapaziert hatten.

Dennoch verlief unser Aufenthalt in der Hafenstadt recht ruhig, sieht man von einigen Besuchen im Schlammhüpfel ab, einer Taverne vor den Toren

der Stadt, die einen Ruf hat, der bis nach Wostotschnaja reicht und der nicht zu Unrecht existiert.

Auch war es uns möglich, durch den gemeinsamen Aufenthalt an der Akademie und den Sprachunterricht erste freundschaftliche Bande zu knüpfen. Dennoch hielten sich gerade Glebuschka und Xenjetschka sehr bedeckt, was ihre Fähigkeiten betraf, aber ich vermutete stark, daß dies einzig und allein an den uns ständig umgebenden Magiern und Eleven lag, die ihre rechte Hand gegeben hätten, um einen Blick auf das magische Wirken ihrer besonderen Gäste zu werfen. Das Verhältnis zwischen Druiden, Hexen und Magiern ist nicht umsonst recht gespannt in Bjelawa.

Nach drei Monaten intensiven Unterrichts war es nun soweit und der Moment des Aufbruches war nahe. An Bord eines Treidelschiffes sollten wir bis zu dem Punkt fahren, an dem die Grenzen von Lesskamen, Buinaja Polja und Wostotschnaja aneinander stoßen.

Die Reise verlief gemächlich. Ab und zu begegneten uns andere Schiffe, welche die Bjela hinabfuhren. Als wir an Bjelokodza vorbeifuhren, der Provinzhauptstadt von Sernopolja, fielen uns die Truppen der Medschdubnije Ridzarny auf, die gen Lesskamen zogen. Sollte doch mehr dran sein an den Gerüchten? Stimmt es, was der Bjelhavener Anzeiger in den letzten Wochen immer wieder verlauten ließ, daß es eine Offensive des Großfürsten gab? Zum einen könnte uns, sollte daran tatsächlich etwas wahr sein, das helfen, entblöste es doch das Land und zog den Feind an einem Punkt zusammen. Andererseits behagte es mir gar nicht, in ein Land zu schleichen, das gerade mit den Vorbereitungen eines Krieges beschäftigt war. Doch sollte es die Zukunft zeigen, welchen Pfad Matrioschka für uns bereit hielt.

Die weitere Fahrt durch die klammen Schluchten von Morosnij Lug war geprägt von Stille und Anstrengung. Stille, weil hier, in den kalten Tälern selbst im Sommer kaum Wärme einzog und sich viele Tiere deshalb bedeckt hielten, und Anstrengung, weil Teile des Treidelpfades nicht mehr mit Ochsenkarren bewältigt werden konnten sondern die Matrosen und Treidler selbst Hand ans Treidelseil legen mußten. Am Kamennij Worota, der Steinernen Brücke über die Bjela, erhielten wir

Nachricht aus Ljodowrosk und unsere Ahnungen bestätigten sich: Der Großfürst zog in den Krieg und Bjelawa folgte. Es schien, als hätten die seit Winterende andauernden Kämpfe ihren Höhepunkt gefunden und mit der Aushebung der Opoltschenije stürmten die Truppen gen Wostotschnaja. Allem Anschein nach ist der erste Vorstoß geglückt, doch wie lange mag das Glück noch anhalten? Wir haben Juli, bald beginnt die Ernte und die Bauern werden zurück auf ihre Felder müssen. Auf jeden Fall werden wir sehr vorsichtig vorgehen müssen, das ist uns allen klar.

Südlich des Elvski Ljes machten wir Halt, um uns an der Grenze zwischen Buinaja Polja und Wostotschnaja über die südliche Hochebene in das von den Orken besetzte Land zu schlagen. Wir erhielten in einem kleinen Lager unsere letzten Anweisungen, unsere Ausrüstung und unsere Führerin: Asja Arturowna, eine Granitzin, die wenig sprach und deren harte Gesichtszüge nur selten von einem Lächeln erhellt wurden.

Nach der kurzen Besprechung und einer letzten gemeinsamen Mahlzeit machten wir uns auf den Weg. Von den Kosaken sollten wir nichts befürchten, da diese über den Angriff auf Wostotschnaja informiert wurden und sich selbst wohl auf den Weg zur Granitza machten, zumindest stand das zu hoffen, bei den wilden Söhnen der Steppe wußte man nie. Das vor uns liegende Gebiet der Orken war in der Hand der Grimbradz, der Wölfe, der kriegerischste Stamm der Wölfe, der, so die Hoffnung des KGB, zum Großteil auf den Feldzug nach Olenobrodsk gezogen ist, so daß wir gefahrlos das Gebiet durchqueren konnten.

Jegoruschka und Asjenka übernahmen die Führung. Zwar gefiel dem Kosaken die Tatsache, daß er sich mit einer Frau zusammentun sollte oder gar auf sie zu hören hatte, nicht sehr gut, doch war er wohl schon lange in den Diensten des KGB und hatte sich von den Verhaltensweisen seiner Brüder in der Steppe entfernt. Dennoch konnte er nicht leugnen, was er von Kindesbeinen an gelebt hatte. So kam es ab und an zu einigen hitzigen Worten, jedoch nur von seiner Seite, denn Asjenka hörte sich das stumm und sah ihn einfach nur ohne jede Regung an. Dann handelte sie doch so, wie sie es vorgeschlagen hatte und oft erwies es sich als die

klügere Variante. Sie sagte meistens gar nicht, warum wir etwas tun oder lassen sollten, doch lernten wir schnell, auf sie zu hören und ihre große Erfahrung an der Granitza und mit den Orken zu schätzen. Mit der Zeit bemerkten und erkannten wir auch, warum sie so handelte, doch dauerte es einige Tage, bis sie sich dazu durchringen konnte, uns zu erklären, warum sie die Dinge so tat, wie sie es denn tat. Dieses Verhalten ist wohl unter Granitzen nicht üblich, denn entweder wissen sie, worauf sie achten müssen oder sie sind tot. Wir waren jedoch auf einer wichtigen Mission und mußte uns aufeinander verlassen können, dazu gehörte eben auch, daß wir unser Wissen miteinander teilten und aufeinander Acht gaben.

Wir verließen den Treffpunkt und marschierten an der Grenze des Elvski Ljes entlang nach Osten. Es war ein eigenartiges Gefühl, im Schatten dieser Bäume zu wandeln. Nie wagten wir uns weit in den Wald hinein, stets gingen wir an seinem Saum entlang und warfen ängstliche Blicke hinein. Zwar hatte schon lange niemand mehr etwas von den hier lebenden Elfen gehört, doch die Legenden um ihre Treffsicherheit mit dem Bogen und Berichte über ihre Zauberkunst erzählte man im gesamten Land. Lieber waren wir vorsichtig, als diese Wesen zu verärgern.

Nachdem wir zuerst in relativ friedlicher Umgebung unterwegs waren und so Zeit hatten, uns miteinander bekannt zu machen, stießen wir bald auf die ersten Zeichen der Grenze: In den Boden gerammte orkische Spieße mit den Köpfen ihrer ehemaligen Besitzer säumten die Steppe, eine untrügliche Warnung der Kosaken, was mit jenen Orken passiert, die es wagen, ihre schmutzigen Füße auf den Boden von Buinaja Polja zu setzen. Jegor erklärte uns die Bedeutung und daß es wohl immer mal wieder passiert, daß ein einzelner Orke oder ein kleiner Trupp in das Land einfällt. Mit selbstzufriedenem Gesicht erklärte er auch, daß diese aber nie weit kämen. Auch wenn man die Zuverlässigkeit der Kosaken in vielerlei Hinsicht in Frage stellen mag, ihre Grenze zumindest sichern sie sehr aufmerksam.

Der gefährliche Teil unserer Reise begann also.

Als wir unser Lager aufbauten, gingen sowohl Asja als auch Oxana, um die Gegend zu erkunden. Jegor schien davon nicht begeistert, aber Gleb zuckte nur mit den Schultern.

Beide Frauen bewegten sich äußerst geschickt und leise, und beide kamen nach etwa drei Stunden wieder zurück. Weder Asja noch Oxana hatten in der näheren Umgebung Spuren der Grimbradz gefunden, und Xenka sprach davon, daß auch im Umkreis von einer Tagesreise kein Ork zu finden sei, was uns zu diesem Zeitpunkt noch sehr verblüffte, von ihr aber mit einem Lächeln abgetan wurde.

Am nächsten Morgen setzten wir unseren Schritt in das geplagte Land und bewegten uns fortan nur mit äußerster Vorsicht. Wer mochte wissen, was uns erwartete?

So unglaublich es klingen mag, aber in den nächsten Tagen geschah – nichts. Vielleicht waren die Wölfe wirklich alle auf den Kriegszug nach Hirschfurt gezogen? Sorge umwölkte unsere Gedanken, die wir uns jedoch nicht leisten konnten, wollten wir selbst mit heiler Haut davonkommen.

Die schweigsame Asjenka führte uns auf sicherem Pfad immer höher das Gebirge hinauf, denn sie nahm an, daß wir in den höheren Lagen zum einen besseren Überblick haben und zum anderen die Gefahr geringer sei, auf streifende Jäger zu treffen, da sich das Wild zunehmend im Tal sammle und wir so den orkischen Jägern aus dem Weg gehen konnten.

So recht wußten wir noch nicht, wie wir unseren Auftrag eigentlich erfüllen sollten, aber darüber mochten wir uns Gedanken machen, wenn wir eine Gelegenheit sahen.

Fünf Tage nachdem wir die Wostotschnaja betreten hatten, trafen wir auf erste orkische Spuren. Asja erkannte die Fährte eines Jägers der Grimbradz. Sie erklärte es auf meine verdutzte Frage hin, daß sie es an der Art erkannt hätte, wie er sich um die Pflanzen bewegt hätte und sie als Deckung nutzte. Nicht weit entfernt fanden wir auch Blut von dem Reh, das er geschossen hatte. Meine Anerkennung für Asjenkas Talente wuchs.

Wir fanden in der Nähe eine Höhle, die wir für die nächsten Wochen als Versteck und Lager benutzten. Oxana erkundete die nähere Gegend, und

diesmal sahen wir, wie sie es tat: Sie verwandelte sich in einen Raben! So fand sie schnell das Lager der Grimbradz und konnte einige Dinge erfahren. Dank unseres Sprachkurses in Bjelhaven waren wir in der Lage, das orkische Geknurre zu verstehen. Der hier zurückgeblieben Stamm hielt es anscheinend für ungerecht, daß er die Grenzen bewachen sollte, während alle anderen Grimbradz zum Krieg gegen die Menschen zogen. Uns sollte es recht sein, hatten wir hier doch die erste Möglichkeit, unseren Auftrag zu erfüllen.

Gleb veranlaßte die Pflanzen in der Nähe der Höhle, dichter zu wachsen und schuf uns innerhalb weniger Tage auf wundersame Weise einen dichten Blickschutz. Zudem umgab er die nähere Umgebung mit dornigem Gesträuch, und ließ nur einen kleinen Weg frei, den wir für Jagdausflüge benutzten. So hielt er uns gleichsam wilde Tiere als auch umherstreifende Orken fern. Auf meine verdutzte Frage hin, wie er das denn angestellt habe, lächelte er mich nur an. „Du dienst der Großen Mutter auf deine Weise, ich auf meine. Dir hat Sie andere Gaben gegeben als mir, und doch sind wir einander näher, als du glaubst.“

Über diese Worte grübelte ich sehr lange nach.

Es begann eine eigentümliche Zeit.

Am Morgen entschied sich je nach Wetterlage, ob sich jemand in die Nähe des Orklagers schleichen sollte, um sie zu beobachten oder zu belauschen oder ob gar Oxana einen von uns in einen Raben verwandelte, damit dieser möglichst die Orken aus nächster Nähe erkundschaften könne. Nicht immer war sie zu diesem kraftraubenden und anstrengenden Zauber in der Lage, aber es war unser nützlichstes Instrument.

Als Beobachter außerhalb des Lagers konnte man lediglich das allgemeine Verhalten der Orken betrachten, hatten wir doch sogar ein Fernrohr erhalten. Allerdings mußte immer ein Zweiter auf den Beobachtenden aufpassen, daß sich kein wildes Tier oder gar ein Ork anschlich. Doch konnten wir auch auf diese Art einiges über das Verhalten feststellen, auch wenn wir von der Beobachtung auf den dahinterstehenden Sinn selbst schließen mußten. Der Platz, den wir für die Erkundung ausgesucht hatten, war ein kleiner Vorsprung auf dem Fels, dessen Buchbewuchs von Gleb derartig geändert wurde, daß man genügend

Deckung hatte und vor allem die Sonne nicht auf das Fernrohr schien und wir uns durch ein verräterisches Glitzern zu erkennen gaben. Dennoch war unsere Aufgabe mehr als nervenaufreibend.

Sich direkt in die Nähe des Lagers zu schleichen, kam nur für Jegor und Asja in Frage, denn nur die beiden verfügten über die entsprechenden Fertigkeiten. Zwar war die Gefahr, erwischt zu werden, in der Nacht geringer, doch da erfuhren sie auch bedeutend weniger, weswegen sie oftmals nachts zum Lager schlichen, sich dort verbargen, den nächsten Tag dort ausharrten und in der folgenden Nacht wieder zurückkehrten. Das war für alle eine äußerst anstrengende Angelegenheit, denn wir harrten in Ungewißheit ob ihres Schicksals aus und sie mußten äußerst vorsichtig agieren, um nicht den Orken in die Hände zu fallen, die mit Sicherheit wenig verständig wären.

Wir erfuhren viel über die Orken in diesen Wochen. Wir beobachteten, wie einem Ork ein ledernes Armband durchschnitten wurde, woraufhin er sich jedes Körperhaar einzeln ausriß, sich anschließend mit Schlamm beschmierte, in der Sonne trocknete und dann unter dem Johlen anderer Orks aus dem Schlamm hervorbrach, während seine Haare und seine Kleidung verbrannt wurden.

Wir sahen, wie eine Orkfrau mit zwei Orken zu ihrem Häuptling ging, der dann entschied, wer die Orkin bespringen durfte wie ein brünstiges Tier. Eigenartigerweise schien diese Initiative aber von der Orkenfrau auszugehen und nicht von den beiden Anwärtern.

Wir sahen das tägliche Leben der Orken, ihre Verrichtungen und Gebräuche, und oft saßen wir abends erschöpft beisammen, um uns über das Gesehene oder Gehörte zu unterhalten, den Sinn hinter all diesen Handlungen zu erkennen und die Zusammenhänge zu verstehen. Meine Aufgabe war es, all das niederzuschreiben.

Leicht war es nicht, denn das Verhalten der Orken erschien uns zu fremd und unbekannt, aber allmählich erkannten wir, daß ihr Leben von sehr

festen Regeln bestimmt war und sie einen äußerst komplizierten Ehrbegriff hatten, dessen Weisungen es nun für uns zu entschlüsseln galt.

Die Anstrengungen zehrten deutlich an Leib und Seele. Wir wagten kaum, Feuer zu machen, auch wenn Asja sich darauf verstand, ein Feuer zu entfachen, das kaum zu sehen war und wenig Rauch aufsteigen ließ. Allein, die Gefahr schien uns dafür zu hoch. Wir ernährten uns hauptsächlich von Beeren, Wurzeln und Pilzen, für die Jagd gingen Asja oder Jegor oft weite Wege und ließen uns in Ungewißheit bangend zurück. Hätten wir nicht einander gehabt, um uns Trost zu geben, ich weiß nicht, was alles hätte geschehen können. Die allergrößte Hilfe jedoch war Oxana, denn sie verstand es wunderbar, uns körperlich und seelisch wieder aufzubauen, sprach uns Mut zu und gab uns Zuversicht. Ich vermute, daß sie es mit Hilfe ihrer Magie tat, sie sprach wenig und ungern darüber, doch wenn es so war, dann mußten wir wiederum unser Bestes tun, um sie aufzubauen, denn ob ihre Zauber auch so auf sie selbst wirkten, vermochte ich nicht zu sagen.

Eines Tages gab es einen Aufruhr, sowohl bei dem Klan, der sich, wie wir inzwischen herausgefunden hatten, Bumbulmarz, Donnerkatzen, nannte, als auch bei uns, denen die Aufregung natürlich nicht entging.

Eine Gruppe Jungorks verlangte anscheinend etwas, was ihnen die älteren Orks nicht zugestehen wollten. Rasch drängten wir Xenjetchka, die Verwandlung durchzuführen, und Jegor flog als Rabe zum Lager. Ich ging mit dem Fernrohr und Asja zu unserem Beobachtungsposten, während Gleb und Oxana in der Höhle warten sollten.

Was wir sahen und später von Jegoruschka erfuhren, setzten wir uns dann folgendermaßen zusammen: Bei den Jungen handelte es sich Orks, die eine Art Mannbarkeitsritual verlangten. Der Khan entschied darum, und bald gab es einen stark ritualisierten Kampf in einem Kreis, der zunächst noch geordnet ablief, aber zunehmend wirrer für uns wurde.

Leider unterlief uns während der Beobachtung ein Fehler und wir mußten schleunigst unsere Höhle verlassen, denn sowohl das Glitzern der Fernrohrlinse als auch die Neugier der Raben wurde bemerkt. Zu oft wohl ist den Orken ein allzu neugieriger Rabe aufgefallen, der sich im

Lager herumtrieb und so beschlossen sie, der Sache auf den Grund zu gehen. Zum Glück bemerkte Jegoruschka, daß ihm ein Jäger folgte, wich den Pfeilen aus und flog einen weiten, schnellen Bogen durch den Wald, dem der Ork nicht folgen konnte, aber wir mußten verschwinden. Die beiden Jäger, die sich zu unserem Beobachtungspunkt aufmachten, konnten von Gleb und Oxana aufgehalten werden, ohne daß wir uns verrieten, denn Gleb ließ den einen kurzerhand bis zu den Knien im Schlamm versinken, während Xenja ein wütendes Wildschwein auf seinen Kameraden hetzte. Das gab uns genügend Zeit, unser Lager abzurechen und zu verschwinden, denn wir waren sowieso immer auf einen schnellen möglichen Aufbruch vorbereitet. Gleb ließ den Eingang der Höhle vollständig mit dornigem Gestrüpp zuwachsen, so daß unsere wochenlang bewohnte Höhle aussah, als sei hier lange niemand mehr gewesen.

Unsere erste Flucht war geglückt, zeigte uns aber, daß wir uns keinerlei Fehler mehr erlauben konnten, zu groß war die Gefahr, entdeckt zu werden.

Vorsichtig bewegten wir uns durch die Berge weiter gen Nordosten, immer auf der Hut vor drohender Gefahr, doch trafen wir in den folgenden Tagen keinen einzigen Ork. Zwar fanden wir Spuren von Jägern, doch waren diese alt, genau wie die Lagerstätten der Klans, die wir aus der Ferne sahen. Anscheinend waren doch mehr in Richtung Hirschfurt aufgebrochen, von wo aus der Großfürst seine Offensive gestartet hatte. Bang dachten wir an die Brüder und Schwestern der Heimat.

Bald fanden wir einen Abstieg, der von den Gebirgszügen, welche die südliche Hochebene umschlossen, wieder hinab führte. Ob uns noch einmal das Glück zuteil werden sollte, einen solch guten Beobachtungspunkt zu finden? Es fiel trotz Xanjas Hilfe schwer, inmitten des Feindeslandes Hoffnung zu schöpfen, aber dennoch verfolgten wir unseren Auftrag weiter.

Wir erreichten einen lichten Lärchenwald, durchzogen mit einigen Birken und Föhren. Doch dann sahen wir etwas, das wir so nicht erwartet hätten. Zwischen den Bäumen sahen wir hinaus auf Getreidefelder und Orks mit Sensen! Ackerbau bei den Orken? Schwer vorstellbar! Und doch sahen

wir sie vor uns, mit *Pferdekarren*, auf denen die *Ernte* eingebracht wurde. Wir dankten unserer *Vorsicht*, denn die *Bauern* waren nicht unbewacht, denn wir sahen eine *Gruppe* von vier *Kriegern*, welche die *Arbeiter* und die *Ernte* überwachten. Ob andere *Orken* wohl versuchten, das *Korn* zu rauben und es deshalb eine *Eskorte* gab? Zuzutrauen wäre es ihnen ja durchaus. Wir beschlossen, diese *Orken* im *Auge* zu behalten und folgten ihnen mit äußerster *Vorsicht*.

Groß war unser *Erstaunen*, als wir die *Siedlung* der *Orken* sahen, handelte es sich doch nicht wie bei dem bisher beobachteten *Klan* um eine *Ansammlung* von *ledernen Zelten* und *Höhlen*, sondern tatsächlich um *Häuser* aus *Holz* und *Lehm*, umgeben von einer *hölzernen Palisade*. Wir sahen *Kühe* und *Schweine* auf *eingezäunten Weiden*, *Getreidespeicher* und allerlei *Ackergerät*.

Ausgehend von den bisherigen *Erfahrungen* beschlossen wir, uns ein *Lager* in größerer *Entfernung* zu suchen und lieber einen weiteren *Weg* als die schnelle *Entdeckung* zu riskieren.

Hier war es *Glebuschka*, der uns ein *wundersames Versteck* schuf, denn er brachte drei *Kastanien*, die recht nahe zusammen standen, dazu, ihre *Äste* miteinander zu *verflechten*, so daß eine kleine *Plattform* entstand, auf der wir *rasteten*. Die übrigen *Blätter* und *Äste* formte er zu einem *Sichtschutz* und holte *Efeu*, was sein übriges tat, um unseren *Baumstand* vor *neugierigen Blicken* zu schützen. Ringsum sorgte er für den uns bereits bekannten *Schutz* aus *Dornicht* und *Gestrüpp*. Diese *Anstrengung* jedoch war sehr groß für ihn, trotz *magischer Unterstützung* von *Oxana*, und nachdem er fertig war, fiel er in eine *Ohnmacht* und schlief drei *Tage* lang durch. Ich kümmerte mich um ihn, während die anderen die *Beobachtung* des *Stammes* aufnahmen.

Wir fanden heraus, daß es sich um den *Stamm* der *Schoda Schwong* handelte, der *Klan* nannte sich *Bromirgori*, was wohl *Blinder Bär* heißt, denn die *Schago* der *Maga Brom*, welche diesen *Klan* anführten, waren allesamt *blind* – und dennoch von nicht zu unterschätzender *Macht*.

Wir beobachteten die Bromirgori lange Zeit, fast zwei Monate lang, und der Großteil der in diesem Buch beschriebenen Erkenntnisse sind auf diese Zeit zurückzuführen.

Wir wurden Zeuge eines Kampfes zwischen zwei Klans, wir sahen eine Karawane der Blundar Dongan und die eigentümlichen Handelssitten der Orken, wir sahen eine weitere Bulbroschna, aber auch, wie sich ein Ork aufgrund einer starken Ehrverletzung selbst entleibte und verstarb, bevor er den Indad aufsagen konnte und noch nach dem Tode aus dem Klan entfernt wurde.

Dann nahte der Winter. Oxana und Jegor waren dabei, unsere Nahrungsmittelvorräte aufzustocken, als ihnen ein Bär begegnete, zornig und aufgebracht. Er hätte beide in Stücke gerissen, doch Xenjetschka ging langsam auf ihn zu, sprach mit sanfter Stimme zu ihm, und tatsächlich beruhigte er sich, ließ von seinen Drohgebärden ab und sich sogar auf alle Viere hernieder und von ihr streicheln. Dann trottete er gemütlich brummend davon. Wir mochten Jegoruschkas Berichten zunächst keinen Glauben schenken, war uns doch sein gelegentlicher Hang zur Übertreibung inzwischen bekannt, doch Oxana lächelte nur leise und sagte nichts. Spätestens das war für uns der Beweis, daß die Geschichte sich tatsächlich so ereignet hatte.

Doch die weiteren Folgen sollten für uns noch einige Überraschungen bereithalten, denn eines Tages kurz nach diesem Ereignis hatten wir äußerst unerwarteten Besuch. Der blinde Schago der Bromirgori wanderte verdächtig nahe an unserem Versteck vorbei. Er schien etwas oder jemanden zu suchen und bald wurde uns klar, daß wir es sein mußten, denn er rief nach dem Bärenfreund, der sich hier versteckt hält. Sein brummiger Bekannter hätte ihm davon berichtet. Wir erstarrten. Wäre es möglich, daß der Bär dem Schago erzählt hat, daß sich hier Menschen herumtreiben? Das wäre unser aller Ende. Wir wußten von Xenjetschka, daß es durchaus möglich für einen entsprechend Kundigen ist, sich mit Tieren zu unterhalten, und was lag für einen Schago der Maga Brom näher als ein Bär? Wir berieten uns kurz und entschieden, alles auf eine Karte zu setzen. Jegoruschka sollte sich als Ork ausgeben, der zwar kein

Ausgestoßener sei, aber dennoch auf eine Art Gesellenreise ging. Etwas ähnliches erzählte er von den Tadibey seines Volkes, so daß ihm das Grundkonzept also vertraut war. Mithilfe von Oxana und Gleb sollte er dem Schago vorgaukeln können, daß auch er der Magie mächtig war. Wir mußten nur aufpassen, daß der Schago nie Verdacht schöpfte, Jegor könnte nicht allein oder gar ein Mensch sein.

Diese einzigartige Gelegenheit sollte genutzt werden.

Unser wahnwitziger Plan gelang. Jegoruschka schaffte es tatsächlich, mit seiner ruppigen Art, seiner kehligen Aussprache des Orkischen und unseren bisherigen Erkenntnisse, den Schago zu täuschen. Gleb und Oxana zauberten vorsichtig aus dem Hintergrund, so es notwendig war. So gelang es unserem Kosaken, den orkischen Schago dazu zu überreden, ihn auf seiner Wanderung zu unterrichten. Dieser Punkt sorgte für die meiste Aufregung, denn der Schago mußte zunächst äußerst mühsam davon überzeugt werden, daß es sich bei Jegor nicht um einen ausgestoßenen Ork handelte. Ich vermute bis heute, daß Oxana heimlich etwas magische Überzeugungsarbeit leistete, indem sie ihn leichtgläubiger machte, und Gleb ihn anwies, die Geschichte zu glauben. Beide haben sich, wie üblich, dazu aber nicht geäußert.

Die folgenden Wochen waren die für unsere Mission fruchtbarsten. Wir erfuhren viel, was wir niemals geahnt oder vermutet hätten, und mit sanfter Unterstützung von Glebuschka und Xenjetschka zerstreuten wir die Zweifel des Schago über einen so unerfahrenen Jungschamanen.

Dann jedoch geschah das Mißgeschick.

Damit ich die Erzählungen des Blinden mitschreiben konnte, mich jedoch durch meine Anwesenheit nicht verraten sollte, verlieh mir Xenjetschka das Gehör einer Eule, so daß ich in einiger Entfernung saß und fleißig alles mitschrieb. Asja hielt indessen Wache, während Jegor, Gleb und Oxana den Schago bearbeiteten. Zum Glück waren wir, wie immer, auf einen schnellen Aufbruch vorbereitet und hatten alles Wichtige am Mann dabei. Die häufigen Ausflüge des Schago und ersten Khans blieben nicht unbemerkt, und der zweite Khan, ein Schago der Magrodz, schlich

neugierig hinter seinem Anführer her, um zu erfahren, was dieser allein in den Wäldern trieb. Vielleicht waren Gleb und Oxana mit ihren Hexereien auch zu unvorsichtig und das veränderte Verhalten des Blinden fiel ihm auf, wer kann das sagen?

Dieser Magrodz jedenfalls schlich sich an und sah natürlich alles. Er wurde auch von uns erst bemerkt, als er ein zweites Mal zurückkehrte, diesmal mit Jägern und Kriegern. Der erste Pfeil flog und traf Jegoruschka mitten in die Schulter. Ihm entfuhr ein zorniges „K'tschortu!“ und wir erstarrten. Unsere Tarnung war aufgefliegen. Die Orks kamen johlend und ihre Waffen schwingend auf uns zu gerannt und wir gaben Fersengeld. Wir hörten hinter uns nur noch das zornige Brüllen des Maga Brom, der erkannte, wie und von wem er getäuscht wurde.

Wir hasteten durch den Wald, sprangen über Steine, preschten durch das Dickicht. Einen Jäger konnte Jegor ausschalten, ein weiterer vorwitziger Kämpfer, der uns zu nahe kam, wurde von Gleb mit einem Eisstrahl eingefroren, einen weiteren erschoss Alja mit einem raschen, aber hervorragenden gezielten Schuß in den Hals. Das verschaffte uns eine kleine Atempause, die aber nicht lange halten sollte.

Fortan waren wir nur noch auf der Flucht. Die Orken hetzten uns ohne Erbarmen über mehrere Tage, und wenn wir durch Glebuschka einmal eine Verschnaufpause in einer Höhle hatten, die er durch eine dicke Schicht Erde verschloß, so dauerte es nie sehr lange, bis sich unsere Verfolger wieder auf unsere Spur setzten, sobald wir wieder aufbrachen.

Wir hatten große Schande über den Klan und seinen Khan gebracht, die sie um jeden Preis rächen wollten.

Das Land wurde zunehmend felsiger und steiler, doch hatten wir kaum Gelegenheit, die Landschaft zu betrachten, denn die Orken saßen uns immer noch im Nacken. Unermüdlich hetzten sie uns weiter, und ohne die wundersamen Kräfte einiger stärkender Pflanzen, deren Wirkung von Gleb noch erhöht wurde oder die aufbauende Macht von Oxana hätten wir alle unser Ende in den schattigen Bergen gefunden. So rafften wir uns immer wieder auf, zu wichtig war das, was wir bislang herausgefunden hatten, es mußte einfach seinen Weg nach Bjelograd finden, und wenn alle Orks

Wostotschnajas zwischen uns und unserem Ziel liegen sollten. Vielleicht erfüllte sich das auch, denn statt Richtung Lesskamen flüchteten wir in nördliche Richtung, der einzige Weg, der uns noch offen blieb, denn unsere Verfolger ließen uns kaum eine andere Wahl.

So kamen wir erschöpft an eine Quelle, und wenn mich meine Kenntnisse nicht trügen, so war es eine Quelle der Altaja.

Hier endlich holten uns die Orken ein, und völlig erschöpft von der fast einwöchigen Flucht stellten wir uns unserem letzten Kampf.

Zu unmenschlich ist das Gemetzel, das an der Quelle der Altaja stattfand, fochten doch beide Seiten äußerster Verbissenheit, die Orken um ihre geschändete Ehre und wir um unser Leben.

Mit schweren Verwundungen gelang es uns dennoch, gegen die Angreifer zu bestehen, doch zu welchem Preis: Jegor Tarasowitsch Budjonin, der stolze Kosake, fiel, doch starb er einen wahren Heldentod, denn nur sein unerschütterlicher Mut und seine Standhaftigkeit, obschon von unzähligen Sieben getroffen und von Pfeilen durchbohrt, gewährte uns die Möglichkeit, zu überleben. Während Asja ihre letzten Pfeile verschoss und sich tapfer mit ihrem langen Jagdmesser und ihrem Kurzschwert auf die Orken stürzte, lag Gleb bereits erschöpft und mit einer heftig blutenden Kopfwunde am Boden. Oxana rang mit einem weiteren Ork, dem sie zwar behend auswich, aber auch ihre Kräfte schwanden. Ich selbst konnte mich kaum auf den Beinen halten, nachdem ein Orkensäbel meinen Oberschenkel fast durchbohrt hatte. Jegor aber stand da, schwang brüllend seinen Säbel und rief den Orken schmähende Beleidigungen zu – in allerfeinstem Orkisch. Dadurch lenkte er die Aufmerksamkeit von uns ab, doch zu welchem Preis? Wahnwitzig stürmte er auf die verbliebenen Feinde zu und hackte sie regelrecht in Stücke, bevor er selbst über den Körpern seiner erschlagenen Feinde zusammenbrach. Als ich zu ihm stürzte, um ihn zu heilen, lachte er nur und bat um einen letzten Wodka. Ich erkannte, daß meine Kunst hier vergebens war und er auf dem Weg zu seinen Ahnen war. Stumm gab ich ihm meinen letzten Vorrat und wir alle versammelten uns um ihn, um den tapferen Kosaken zu verabschieden. Wir betteten seinen Körper an die Quelle der Altaja, legten ihm die Waffen seiner erschlagenen Feinde zu Füßen und bedeckten ihn mit Steinen.

Möge sein Opfer nicht vergebens sein, auf daß dereinst die Lande, auf die er nun im Tode blickt, wieder frei sein mögen.

Doch waren wir längst noch nicht in Sicherheit. Zwar waren unsere Verfolger von den Bromirgori geschlagen, doch hatte sich die Nachricht verbreitet und sicherlich würden bald weitere Orken nachrücken. Wir hörten schon ihre heiseren Rufe, nicht mehr lange, und sie würden uns finden. Eine weitere Schlacht dieser Art würden wir nicht überstehen. Sollten wir also bald neben Jegoruschka liegen?

Xenjetschka faßte schweren Herzens einen Entschluß: Sie wolle uns alle in Raben verwandeln, damit uns fliegend die Flucht gelänge. Obzwar sie das noch nie getan hatte und sich nicht sicher war, ob sie die Kraft dafür auffinden konnte, war es unsere einzige Möglichkeit.

Groß war unser Erstaunen, als es ihr tatsächlich gelang! Vielleicht lag es an der Quelle, vielleicht war die Aussicht auf baldige Heimkehr zu verlockend, vielleicht war auch an den Thesen von Erzmagistra Jolanthe von Sewerstahl etwas dran, denen wir in Bjelhaven lauschen durften.

Keinen Augenblick zu früh hoben wir ab und flogen die Altaja flußabwärts, denn die uns verfolgenden Orken waren schon nah. Wir sahen die alte Hauptstadt Wostotschnajas, Altyynnsk, nunmehr in orkischer Hand seit so langer Zeit. Und vor uns stieg Rauch in den Himmel. Hirschefurt brannte! Wir ließen uns mehr vom Wind tragen, als daß wir tatsächlich noch selbst in der Lage waren, unsere geschundenen Leiber durch kräftiges Flügelschlagen zu bewegen. Kaum hatten wir einen Blick für die Wunder, das weite Land unter uns dahingleiten zu sehen, denn unser Bangen und Hoffen galt der Heimat.

Ich weiß nicht, wo und wie wir dorthin gelangten, doch wachten wir in einem kleinen hölzernen Unterstand wieder auf. Granitzen hatten uns bewußtlos gefunden, und wäre Asja nicht dageigewesen, hätten sie uns wohl für Deserteure gehalten und hingerichtet, denn nach den Monaten im Orkland waren wir äußerlich kaum von ihnen zu unterscheiden. So nahmen sie uns mit, pflegten uns und ließen uns wieder zu Kräften kommen. Auch den Raben, der beständig um uns herumhüpfte und nicht von unserer Seite

weichen wollte, nahmen sie mit und sorgten dafür, daß er wieder zu Kräften kam. Leider war es nicht allen gegeben, die menschliche Gestalt wieder anzunehmen, denn Xenjetschka verlor durch die Anstrengung ihren Geist an die Vogelgestalt. Möge Matrioschka geben, daß ihre Schwestern einen Weg finden, unsere tapfere Gefährtin von ihrem Dasein als Rabe zu erlösen.

Gleb und Asja waren ebenfalls sehr erschöpft und, in Asjas Fall, auch schwer verwundet, aber dank der Gaben, die mir die Große Mutter verlieh, war das nichts, was sich nicht heilen ließe.

Wir hörten von den Granitzen die Berichte über die Schlacht von Olenobrodsk, das Ausharren des Großfürsten auf dem Roten Hügel, das bejubelte Eintreffen der Kosaken und den gewagten Vorstoß einer kleinen Gruppe, denen es hinter den feindlichen Linien gelang, den Vormarsch der Blundar Dongan aufzuhalten und damit das Schlachtenglück für die Bjelawen zu entscheiden.

Durch die Granitzen ließen wir die noch bei Olenobrodsk liegenden Seerführer informieren und begaben uns zum Rapport bald dorthin, um selbst zu sehen, was der Ork mit Hirschfurt angerichtet hatte, das Banner der Grimbradz über der Zitadelle wehend, die Stadt in Trümmern. Nie zuvor war mir die Wichtigkeit und Bedeutsamkeit unserer Mission klarer vor Augen geführt worden als hier: Den Feind kennen heißt ihn zu besiegen. Und wir haben hiermit den ersten Schritt getan.

Möge das Wissen, in Bjelograd niedergeschrieben unter den gestrengen Blicken von Matrioschka, Großfürst und KGB, dazu dienen, dem Ork endgültig Paroli zu bieten und ihn aus der Wostotschnaja zu vertreiben, damit das Grauen von Hirschfurt sich nicht wiederholt und dereinst durch die Gassen von Altynnsk wieder Kinderlachen schallt.