

5. Das Buch Chaos

Kulturen

Doch ohne Hoffnung sind sie nicht – siehe, meine Schüler, die Menschen und Zwerge haben sich bereits wieder ein Dach über dem Kopf zusammenagelt. Bald werden sie bereit sein, die Fehler der Vergangenheit zu wiederholen und dann kann ihnen keine Macht dieser Welt mehr gegen den Zorn unseres Volkes helfen.

- namenloser Rao'Ka
zu einem Schüler

Valen atmete tief durch, setzte dann zum Sprung an und landete auf der anderen Seite punktgenau da, wo er es geplant hatte. Noch immer hatte er keine verwertbare Spur zum Unterschlupf der Ruo-Dra und langsam wurde ihm die Zeit knapp. Bereits seit anderthalb Tagen hatte er kein sauberes Wasser mehr zu trinken gehabt, sein Magen knurrte und eine kleine Schnittwunde, die er sich beim Klettern über ein Geröllfeld am Fuße der Bastionsberge zugezogen hatte, hatte sich entzündet und schwärzte nun - ein unablässiges Pochen im verletzten Bein erinnerte ihn jeden Augenblick daran, wie ernst seine Lage war. Würde er jetzt keine Spur finden, war es eigentlich nur noch eine Sache von Stunden, bevor er zusammenbrach und von den Aasfressern der Ruinen vertilgt wurde.

Ein Augenblick lang dachte er, er hätte ein Geräusch gehört, aber als er sich konzentrierte, vernahm er nur das leise Pfeifen des Windes in den Häuserecken der verdammten Stadt. Er blickte sich um. Nun saß er auf einem kleinen Sims an einem 4 Stockwerke hohen Gebäude. Das Dach des gegenüberliegenden kleinen Turmes, von dem er abgesprungen war, lag nun unerreichbar hoch etwa einen halben Schritt über seinem Kopf. Leise seufzte er und drehte sich der heruntergekommenen Putzfassade des Gebäudes zu, an dem er gerade hing. Ein paar Spann über ihm hing ein Stück Balken aus der Wand, offenbar wurden hier früher Leinen gespannt, oder ein Schild war einst daran befestigt und war nun vom Zahn der Zeit zerfressen. Dieser Balken war das nächste erreichbare Ziel, von dort aus hatte er die Möglichkeit, das große Gebäude zu betreten, dessen Eingangsportal eingestürzt und völlig unpassierbar war.

Also presste er sich an die Wand und suchte im relativ glatten Mauerwerk nach ein paar Griffen, die ihm die Möglichkeit boten, sich daran hochzuziehen.

Ein paar Augenblicke später stand er auf dem Balken und stieß mit dem Fuß das lose Brett beiseite, dass den Blick in das Innere des Gebäudes verwehrte. Nun konnte er endlich durch das Fenster springen - er landete ein klein wenig unsanft auf dem Steinboden, raffte sich jedoch sofort auf und erkannte aus dem Augenwinkel heraus eine Bewegung. Noch ehe er wirklich überlegt hatte, was er da gerade tat, lief er mit größtem möglichen

Tempo hinter der Gestalt hier, die, nachdem er sie bemerkt hatte, im Schatten eines Ganges verschwunden war.

Sein Bein schmerzte plötzlich nicht mehr, aller Hunger und jeder Durst war wie weggewischt. Also hatten sich seine Ohren doch nicht getäuscht - das Geräusch war da gewesen und es musste ganz sicher von dieser Kreatur stammen, die jetzt gerade um eine Ecke bog, um ihm das Verfolgen zu erschweren.

Er beschleunigte seinen Schritt nochmals, bemühte sich allerdings trotzdem so wenig wie möglich Geräusche zu erzeugen und spurtete ebenfalls um die Ecke. Der Abstand musste nun weniger als 10 Schritt betragen, aber als den Knick des Ganges passiert hatte, stand er in einer großen, leeren Halle. Er und niemand sonst. Verwirrt blickte er sich hastig um, lockerte sein Messer am Gürtel - die Axt hatte er schon im Gebirge fortgeworfen, sie war ihm zu sehr im Weg beim Klettern - und tat ein paar vorsichtige Schritte in die Halle hinein. Links und rechts, in etwa drei Schritt Höhe waren Fenster eingebaut, die nun, am frühen Abend, die gesamte Halle in rötliches Licht tauchten. Schatten tanzten vor seinen Augen an den Wänden, sein Herz klopfte laut, so laut, dass der von Valen Gehetzte es unmöglich überhören konnte. Wahrscheinlich stand er gerade in irgendeiner Ecke und wartete darauf, dass Valen daran vorbeischrift, nur um ihm dann eine Klinge in den Hals zu schlagen oder seinen Schädel mit einem schweren Hammer zu zertrümmern.

Valen rief sich das Bild der Gestalt ins Gedächtnis: klein, in lumpige Kleidung gehüllt, keine sichtbaren Waffen, sie ging gebeugt, war aber wieselflink und bewegte sich trotz des rutschigen Bodens, auf dem Valen immer wieder auszugleiten drohte, sehr behende.

Schnüffeln. Jemand sog ganz eindeutig Luft hörbar durch die Nase ein. Schritte. Ganz sicher konnte Valen schwören, dass sich ihm leise Füße näherten. "Ich will euch nichts Böses! Mein Name ist Valen, ich bin der Sohn des Faizlar. Ich bin auf der Suche nach dem Orden der Ruo-Dra, der meinem Vater noch einen Gefallen schuldet. Ich trage bis auf dieses lächerliche Messer keine Waffen und stelle für niemanden eine Gefahr dar. Bitte seid so..." Schwarz. Valen war auf den Steinboden aufgeschlagen und atmete nur noch flach. Doch mehrere kleine Hände hoben ihn auf und trugen ihn in ein sicheres

Versteck; "...auf, du großer Glückspilz. Wenn du dich nicht zu erkennen gegeben hättest, hätten wir dich an deiner Wundschwäre verrecken lassen. So allerdings haben dich der Goblin Krolock und seine Brüder in unser Versteck gebracht."

Tage später hatte sich der junge Na'PaK von seinen Verletzungen erholen können und wurde umhergeführt: Er erkannte, dass es sich bei dem Unterschlupf um einen der vielen Palastkeller handeln musste, die sein Vater erwähnte, bevor ihn das Fieber endgültig in den Wahn getrieben hatte. Nun war seine Hoffnung, dass einer der begabten Heiler der Geheimgilde ihn begleiten würde und versuchen würde, sich gemeinsam mit ihm zurück zu Valens Dorf durchzuschlagen würde. Allein wollte er diesen Weg auf keinen Fall mehr gehen - lieber wollte er sterben. Nachdem man ihm viel über die endlosen Gänge unter der Ruinenstadt von Tol'Mor gelehrt hatte, stellt man ihm Miria vor. Sie war angeblich eine begabte Heilerin und kannte sich angeblich mit vielen Kräutern aus.

...

Aber sie war eine Goblin.

...

Wohl oder übel musste Valen das Angebot annehmen, sich der Tatsache bewusst, dass dieses Wesen eventuell die letzte Chance für seinen Vater bedeutete. Er drängt zur Eile, denn mittlerweile war beinahe eine ganze Woche vergangen und es wurde höchste Zeit, dass dem alten Faizlar Mirias Versorgung zuteil wurde.

Sie brachen mitten in der Nacht in die Katakomben auf - in der Nacht sollte da weniger los sein.

Die Kulturen Pak'Shas

Kultivierte Orks

Krieg ist auf Pak'Sha! Die Orks, einst von den mutigen Kriegern der Kizman in die eisigen Regionen der Scherbenebene, des trostloseren Teils Pak'Shas zurückgedrängt, nutzten die Schwäche der menschlichen Völker und überrannten sie von Norden her, trieben sie vor sich her immer weiter nach Süden bis über die „Barbarenmauer“, das Bastionsgebirge. Heute halten sich die Kräfte zwar nicht die Waage - ein geeintes orkisches Volk hätte kein Problem dabei, die Wälle der Verteidiger zu durchbrechen und dem Land der dunklen Horde noch mehr Boden einzuverleiben, aber die Orks sind zerstritten.

Sie stießen in den Städten der Kizman, die durch die Angriffe der Daimon vertrieben wurden und jetzt nicht mehr in der Lage sind, ihre Technik zu benutzen, auf die Reste einer hochentwickelten Kultur, die nur kurz vorher ausgestorben war. Dieser Schock, der ihnen zeigte, wie überlegen der Gegner einst war, traf die Orks hart, so dass sie sich zerstritten und trotz der formellen Herrschaft unter ihrem Kaiser „Vakaar“ und der Einsetzung von 5 Kriegsherren in den 5 Provinzen des Reiches kein geeintes Volk bilden. Der Norden ist zu weit zurückgeblieben, der Süden zu stark geworden. Zwar rütteln immer wieder vereinzelt Kriegslustige an den Toren der Na'Pak, der Hinterbliebenen der Kizman, die nach Süden hin die Stellung halten und sich im Bastionsgebirge niedergelassen haben, aber diese Angriffe konnten immer wieder abgewehrt werden.

Na'Pak

Die Na'Pak sind der kriegerische Teil des alten Volkes: Sie blieben zurück, weil sie die Konfrontation mit dem Feind wünschten und um den weniger streitmächtigen Hagisch den Rückzug zu decken. Einst eine Kultur großer Macht und mit viel Einfluss fristen die Na'Pak nun ihr Dasein in einfachen Hütten und ohne Hoffnung auf baldige Besserung: Denn selbst, wenn sie den Orks ihre Städte entreißen könnten, wäre die Technik ohne das Wissen, wie man sie einsetzen kann, für sie nutzlos. Voller Inbrunst verehren sie weiterhin ihre Ahnen, auch wenn es so scheint, als hätten sie ihr Volk diesmal im Stich gelassen, mutig stürzten sie sich in den Kampf gegen einen eigentlich übermächtigen Feind, der zum Glück für sie noch durch innere Konflikte nicht wirklich handlungsbereit ist.

Hagisch

Den Hagisch, die weiter nach Süden in die fruchtbaren Gebiete der Hügelaunen zogen, geht es nun doch etwas besser: Auch wenn sie ihre Technik und ihre alte Macht verloren haben, konnten sie sich gut mit den Gegebenheiten arrangieren. Sie vermischten sich schnell mit einem hier ansässigen Nomadenvolk, dass schon lange vor der Katastrophe die Hügelaunen bewohnten und gaben sich, von ihren Ahnen enttäuscht den fremden Götzen hin. Durch den Handel mit den Nolthar, einer mächtigen Seefahrerkultur aus dem Osten und den Dunhag, einem kleinen Zwergenvolk, dass sich den Süden mit ihnen teilt, haben sie es zu einem gewissen Wohlstand gebracht. Sie errichteten schon kleine Städte und können es sich sogar leisten, untereinander um die fettesten Weiden und die besten Äcker Krieg zu führen.

Zwerge

Auch Zwerge bevölkern diesen Kontinent: In den Regionen der Barbarenmauer gibt es einige Städte und Siedlungen der Dulgar, auch als Bergzwerge bezeichnet, ein freundliches Volk von großartigen Handwerkern und Gentleman-Zwergen. Außerdem gibt es schon seit einiger Zeit im Amir, einem

kleinen Gebirgszug im Südwesten Pak'Shas Siedlungen der Zwerge, die als Hügelvolk oder Hügelzwerge bezeichnet werden und die sich selber Dunhag rufen: Sie leben in modernen Kommunen und treiben ab und an Handel mit den Hagisch.

Kleinere Kulturen, Subkulturen

Neben diesen drei großen Völkern, die den größten Teil der Gebiete unter sich aufteilen, gibt es noch andere Kulturen und Subkulturen auf Pak'Sha: Zum Beispiel leben in der Scherbenebene und im Dornenthron, dem nördlichen Gebirge, dass von der Scherbenebene von drei Seiten umschlossen wird, noch einige Goblinstämme. Allerdings gibt es auch Goblinsklaven bei den Orks, die dort Dreck fressen müssen und die härtesten Arbeiten bekommen - sie gelten kaum mehr als Tiere, sind noch weniger wert als die Frauen der Orks. Ebenso halten sich die Orks versklavte Menschen, die allerdings deutlich besser behandelt werden als die Goblins - dennoch geht es ihnen denkbar schlecht. Eine weitere Subkultur stellen die Orks dar, die als Kriegerkaste innerhalb der Orkkultur leben: Nicht allen Orks ist der Zugang zur Technik gewährt und es gibt noch immer einige unter ihnen, die für ungeeignet gehalten werden, mit der Moderne in Kontakt zu kommen. So dürfen die Krieger der Orks zwar für den Ruhm ihrer Brüder in die Schlacht ziehen, sind aber fast noch genauso gut gerüstet wie die Orks vor der Übernahme einiger Städte der Kizman.

In der Scherbenebene zurückgebliebene Stämme der Kizman, die sich mittlerweile auch zu den Na'Pak rechnen und mit diesen spärlichen Kontakt halten können, existieren zum Teil völlig ohne das Wissen der Orks, zum Teil werden sie nicht als Gefahr angesehen und zum Teil konnten sich die Zurückgebliebenen (oder, wenn man böser Zungen Worte traut Zurückgelassener) sogar in Sümpfen, abgelegenen Tälern oder in der endlosen Einöde der Scherbenebene gut genug verstecken um von einer Entdeckung und Versklavung durch die Orks verschont zu bleiben.

Im Donenthron gibt es auch noch einige andere kleinere Völker: Zum einen leben hier noch Trolle, die Yarak, die dem Volk der sogenannten „Erdfeuertrolle“, die sich selber als die Irg Ard'Orm bezeichnen und in unterirdischen Höhlensystemen leben und zum anderen gibt es hier wie in der nördlichen Scherbenebene vereinzelt Elfensippen, die dem Volk der Eiselfen zugerechnet werden können aber nicht wirklich zahlreich auftreten.

Derzeitige politische Lage

Im Moment herrscht in den Gebieten Pak'Shas Stille, wenn man von gelegentlichen Scharmützeln zwischen Orks und Na'Pak an der Barbarenmauer, von Streitigkeiten innerhalb des orkischen Reiches und Kleinkriegen zwischen den Städten der Hagisch absieht. Doch jederzeit kann das komplizierte Gleichgewicht kippen: Wenn die Hagisch keinen Nutzen mehr darin sehen, die Na'Pak in ihrem Kampf mit Nachschub zu unterstützen, wenn die Orks sich einig werden oder wenn das komplexe Beziehungssystem innerhalb der Hagisch dadurch umgeworfen wird, dass ein Feldherr zu viel Macht zusammengegrafft hat, ziehen wohl düstere Zeiten für den Kontinent auf. Dennoch ist es letztlich eine ruhige Ecke, auch wenn es den meisten Menschen und Zwergen nicht passt, dass die Orks die stärkste Macht am Ort sind.

Brennpunkt Barbarenmauer

Der immerwährende Konflikt zwischen den Orks und ihren nächsten Nachbarn, den Menschen, ist schon legendär geworden. Einst von den mächtigen Kizman-Soldaten in ihre Schranken verwiesen und zurückgedrängt, halten es die Orks nun wie früher: Sie schlagen überall zu, unorganisiert und nur in Hundertschaften, aber dennoch grausam und nicht selten tödlich. Da es immer nur einzelne Stämme der Orkkrieger sind, die den Vormarsch ins Bastionsgebirge auf sich nehmen, sind ihre Zielsetzungen von der ursprünglich geplanten Unterwerfung der Menschen (deren einziger Schutz im Moment das schwer zu überquerende Gebirge und die dort lebenden Na'Pak - Krieger sind) zu losen Plünderzügen abgewichen. Wo ein solcher Zug Erfolg hat, hinterlässt der Biss der Orkkrieger eine eiternde Wunde im Fleisch des Volkes des Gebirges: Vergewaltigung, regelrechte Schlachtung von Frauen, Kindern und Alten, grausame Versklavung, Exekutierung und grausame Schändung von Partisanen und das dem Erdboden gleichmachen eines kompletten Dorfes sind an der Tagesordnung, wenn die Streiter der Gadrechî in die Berge ziehen.

Doch die Na'Pak wehren sich und haben sich auch bei den Orks einen Namen als gute und entschlossene Kämpfer gemacht: In den Festfelsen, den nordöstlichen Ausläufern des Massivs sind die Pfahlwälder, auf denen die Köpfe der erschlagenen Gegner gespickt werden, eine deutliche Botschaft an alle Plünderer, was sie erwartet, wenn sie auf Widerstand treffen sollten.

Die Taktik der Na'Pak basiert darauf, dass sie vor allem das Gelände ausnutzen und ihrem Gegner Hinterhalte stellen. Aber auch im offenen Kampf haben sie sich bewährt und dank geschickter Unterstützung durch ihre Schamanen und die Na'Khim, eine mächtige Kriegerelite mit erstaunlichen Fähigkeiten die zumeist zahlenmäßig überlegenen Orks in die Flucht gejagt.

Gänzlich unschuldig sind die Na'Pak aber nicht an ihrem Schicksal, an der Tatsache, dass die Orks immer wieder Attacken gegen sie durchführen, diese als Strafexpeditionen gegen einen aufbegehrenden Nachbarn verstehen: Fanatischen Kriegern genügt die Verteidigung ihrer Heimat selten und so reißen sich die Na'Pak in eine lange Reihe von Völkern ein, die ihren Gegner immer aufs neue provozieren, den letzten Stoß ihres Feindes selbst hervorgerufen haben. Vielleicht würden die Orken sogar einen Moment lang Milde walten lassen und sich zu Friedens- oder Waffenstillstandsschlüssen überreden, wenn nicht immer wieder Barbaren aus ihren Festungen kriechen, sich in die Lager der Orks schleichen und dort Massaker und Anschläge verüben würden, die selbst im orkischen Beispiel kaum ein Vorbild finden.

Im Moment beschränkt sich der Kampf also auf recht

unbedeutende Scharmützel, aber wenn sich die Orks einig darauf konzentrieren würden, die Na'Pak zu überrennen, würde dies schon recht bald geschehen. Im Moment sieht es jedoch so aus, als hätten die Orks ausreichend interne Probleme, so dass sie sich eben nicht auf die Menschen stürzen und die Reihen ihrer Sklaven auffüllen und die Steine des Bastionsgebirges mit dem Blut des Feindes tränken.

Schwelende Streitigkeiten bei den Gadrechi

Wie bereits oben angedeutet, bekämpfen die Orks vor allem sich selber: Nach der Eroberung der Scherbenenebene nach der Katastrophe haben sie ihr Reich großzügig unter sich aufgeteilt. Es gibt zum einen das Imperium der Gradrechi und dann dessen Einteilung in 6 Sektoren: Einer wurde dem Imperator Vakaar von seinen Schamanen, die ihn zum Herrscher über alle Orks kürten, erobert, die anderen fielen an die 5 mächtigsten Kriegsherren, die mit ihren Stämmen die anderen Orks ihrer Gebiete unterwarfen.

Seitdem geht es immer hin und her - man belauert sich, sucht nach vermeintlichen Schwachpunkten und gönnt keinem Gegner einen Vorteil - sollte auch nur einer der Kriegsherren über die anderen hinauswachsen, schließen sich die anderen 5 zusammen und zeigen ihm, wo der Ork den Hammer hat. Auch sonst hat ihr Streit ein umfangreiches Repertoire an Gemeinheiten: Mit einfachen Plünderungen, wirtschaftlichen Taktiken wie empfindlichen Embargos oder der geschickte Einsatz der Macht über Wasserquellen über vergiftetes Trinkwasser, über die Wälle geworfene verseuchte Kleidungsstücke oder psychologische Kriegsführung und kleineren Scharmützeln hin zu den (recht selten vorkommenden) offenen Schlachten. Zwar halten sich alle Parteien zurück, da sie wissen, dass es sich bei dem Kampf immerhin um den Streit wider andere Orks handelt, wo doch der Nachbar Mensch in den Bergen wartet, doch hat der mittlerweile Jahrzehnte andauernde Kampf um die Macht genug Opfer gefordert, dass das Blut von Tausenden Orks die Scherbenebene und den Dornenthron durchweicht hat.

Im Moment setzen vor allem die Schamanen alles daran, die Orks zu vereinen, versuchen, den Kämpfen zwischen den Kriegsherren die Brisanz zu nehmen und ihre Wut auf die nahen Nachbarn umzulenken. Sie wissen, dass, wenn der Feldzug einmal wirklich im Gange ist, niemand sie aufhalten wird - schon gar nicht die heruntergekommenen, wie Tiere in Felle gehüllten Barbaren aus dem ach so stolzen und uneinnehmbaren Bastionsgebirge. Was allerdings, wenn alles Land erobert, aller Raum für die Orks beansprucht, alle Völker unter ihrer Hand versklavt sind? Dann wird die Bestie Ork sich wieder selbst an den Hals fallen und in den eigenen Reihen wüten. Wie ein Tier.

Die Rolle der Zwerge

Auch die Zwerge mischen kräftig in der Politik Pak'Shas mit: Dulhag-Siedlungen im Bastionsgebirge, die von den Zwergen natürlich nur wegen der dortigen Konflikte nicht einfach so aufgegeben werden, sorgen dafür, dass ein enges Band zwischen den Bergzwerge und den Barbaren dieses Gebirges geknüpft wurde. Man achtet einander und streitet miteinander gegen die Orks - jeder auf seine Weise. Die eher friedlich eingestellten Zwerge unterstützen die Na'Pak, indem sie für sie alles erreichbare Erz aus den Bergen kratzen - und sei es noch so wenig. Sie machen ihren Verbündeten gute Preise und einige von ihnen leben sogar an der Oberfläche gemeinsam mit den Kriegern und setzen dort ihr handwerkliches Geschick und ihr Organisationstalent nutzbringend ein.

Die Dunhag, von anderen als Hügelswerge bezeichnet, haben sich mit den Hagisch verbündet und treiben mit ihnen ein wenig Handel, tauschen auch Philosophen aus, wodurch schon einige Ideen der Dunhag zu einigen Hagisch übergeschwappt

Die Na'Pak – Die Barbaren des Bastionsgebirges

Die Welt der Barbaren

Die Na'Pak, von anderen Kulturen oftmals als stumpfsinnige Barbaren abgetan, gaben auf ihre Weise dem Bastionsgebirge seinen Namen: Sie leben in dem Gebirge, als Schutz der Hagisch gegen die Orks und stellen sozusagen die letzte Bastion, die Orkenwehr der Menschen im Süden dar. Ebenfalls durch die Bewohner, aber mit anderer Zunge ausgesprochen kam die Bezeichnung "Barbarenmauer" für die Heimat der Na'Pak zustande. Ein paar von ihnen haben allerdings die Flucht vor den Scharen und Legionen der Orks nicht geschafft und leben relativ getrennt und versteckt vor ihren Häschern in der Scherbenebene.

Verlorene Macht

Einst lebte ein stolzes Volk, das Volk der Kizman in der Scherbenenebene, doch durch den Frevel der Rao - Ka wurden sie von Daimon aus ihren Städten verjagt und eines großen Teiles ihres Wissens beraubt. Der andere Teil der Kizman waren die heutigen Hagisch. Zusammen besaß das Volk große Städte in den Ebenen, die heute alle an die Orks gefallen sind oder in Vergessenheit gerieten. Technisch waren die Kizman äußerst weit entwickelt und standen auf einer mit den damaligen hohen Zwergenvölkern vergleichbaren Stufe - sie hatten vor den Orks nichts zu befürchten. Doch als die Orkenbrut ihre Hand aus dem Norden in Richtung Süden ausdehnten, entbrannte ein mörderischer Krieg. Die Na'Pak zogen sich in alte Festungen im Bastionsgebirge zurück und versuchten den Sturm der Orks zu bremsen, was ihnen aber erst gelang, nachdem sie viele Städte aufgaben und ihre Truppen in das Bastionsgebirge beorderten. Die verbliebenen Städte wurden zu Festungen ausgebaut, von denen man hervorragend die wenigen begehbaren Gebirgswege kontrollieren und verteidigen kann.

Im Bastionsgebirge verblieben diejenigen von den Bewohnern

der Scherzebene, die den alten Ahnenkult hochhielten und sich an die Tugenden der alten Völker erinnerten. Die anderen flohen weiter nach Süden und wurden zum Volk der Hagisch.

Die verschiedenen Stämme der Na'Pak waren einst vereint und miteinander glücklich, doch kam es im Jahre 56 nach der Katastrophe zu einem großen Streit der Kriegsherren, so dass sie von nun an getrennte Wege gehen wollen und allesamt Stolz auf ihre Unabhängigkeit sind.

Verlorenes Wissen

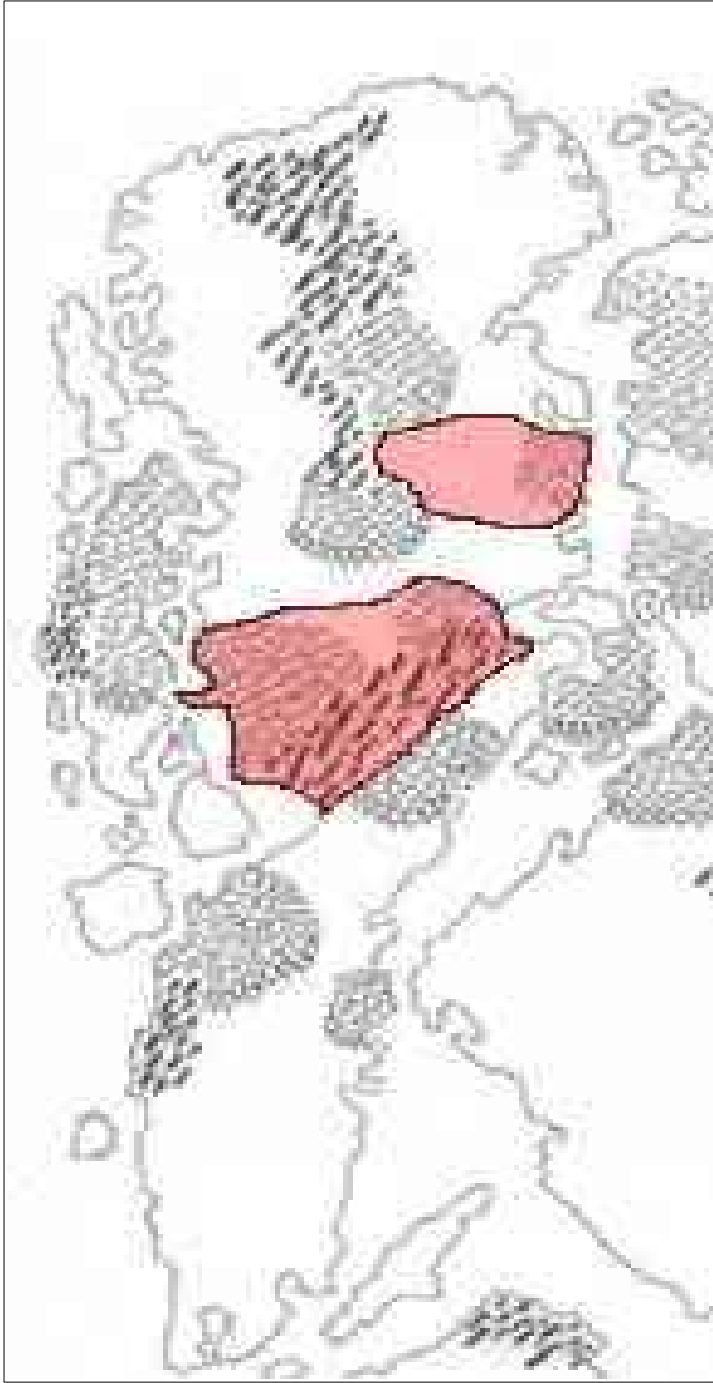
Alle handwerklichen Fertigkeiten, über die die Na'Pak noch verfügen, werden mündlich weitergegeben, dabei ist die Schmiedekunst das am weitesten entwickelte Handwerk - sie beherrschen dennoch den Umgang mit dem edlen Metall der Ahnen nicht mehr - alle Metallwaffen, über die sie jetzt verfügen, sind Relikte aus alten Zeiten, in denen die Ahnen noch das Bastionsgebirge bewohnten. Wissenschaft und Forschung sind praktisch Fremdwörter für die Na'Pak, die in den Jahren seit der Katastrophe keinen nennenswerten technischen Fortschritt zu verzeichnen hätten, würden sie nicht ab und zu mit den im Bastionsgebirge ansässigen Zwergenvölkern Handel treiben.

Allein die Priester sind in der Lage zu Lesen und zu schreiben, sie haben bereits von dem Edikt von Tirgash gehört und halten nun ihre Erkenntnisse geheim, um nicht dagegen zu verstoßen. Auch auf diese Weise geraten Erkenntnisse über die Technik der Vergangenheit nur sehr selten an die Öffentlichkeit und meist nur dann, wenn es sich nicht um

besonders wichtige Informationen handelt: Zwar kennen viele Priester das Geheimnis der Stahlherstellung, trauen sich aber nicht, es ihrem Volk zu offenbaren.

Die Früchte ihrer Arbeit

Nur auf geschützten Bergwiesen können die Na'Pak ihre Nahrung produzieren: Sie bauen widerstandsfähiges Getreide und derbe Gemüsesorten an, die allerdings trotz ihrer Stärke im Bastionsgebirge nur geringe Erträge einbringen. Aus diesem Grunde müssen sie sich einen großen Teil ihrer Vorräte von den Hagisch besorgen. Dies bedeutet für sie, dass sie oftmals nur über lange haltbare Lebensmittel verfügen: Zwieback, Dörrfleisch, Stockfisch und eingelegte Gemüse. Obst



Das Verbreitungsgebiet der Na'Pak auf Pak'Sha

erschlug mit einer auf den Rücken gefesselten Hand drei Dutzend Orks und biss drei weitere Dutzend mit bloßem Mund tot" finden genauso Anklang wie einfache Liebesgeschichten oder alte Märchen.

Ein weiterer Höhepunkt im Alltag der Na'Pak sind die ritualisierten Tänze, die von Krieg, Jagd, Ehe und Ähnlichem berichten: Dabei tanzen immer 2 Männer und 2 Frauen, wobei vorher feste Rollen vergeben werden und mitunter auch Texte gesungen oder gesprochen werden.

Auch bildende Kunst ist bei den Na'Pak bekannt: Ob ornamentische Hautbilder - haltbar entweder für eine Woche oder ein Leben lang - oder kunstvolle und detailreiche Verzierungen an Waffen und Gebrauchsgegenständen, die von der Geschichte des Volkes und dem Handwerker, der den Gegenstand herstellte, berichten, sie ist auf einem recht hohen Niveau, auch wenn sie andere Wege als den Weg der Skulpturen und Bildergalerien nimmt.

Die Hüter der Macht

Die 2 stärksten Familien einer Siedlung, deren Vorsteher die sogenannten Burdschuk sind, haben die Macht über alle weltlichen Dinge: Sie planen die Nahrungsversorgung, organisieren den Handel und schließen Pakte mit Zwergen, Hagisch und anderen Na'Pak - Siedlungen. Die Priester, die Kladesch, wie die Na'Pak sie bezeichnen, haben die Oberhand über alle geistlichen Dinge der Na'Pak - dazu zählt allerdings auch der Krieg, so dass es auf diesem Gebiet oftmals zu Überschneidungen und derben Streit mit den Burdschuk kommt.

Die Kladesch werden wiederum von einem der 50 sogenannten Olgarn geleitet - er ist der oberste Priester eines bestimmten Gebietes, durch das er immer wieder reist und in dem er jeder Siedlung mindestens einmal im Jahr einen Besuch abstattet. Der oberste der Olgarn ist der oder die "Alte" - immer der älteste Priester der Na'Pak und fast immer auch zugleich der mächtigste. Derzeit hat dieses Amt eine Frau namens Zula, sie ist schon seit überwältigenden 18 Jahren in diesem Amt und hat in dieser gesamten Zeit noch keine Schwächen gezeigt. In der Regel kommt auf 50 Na'Pak etwa ein Priester - auch wenn man generell von einem Priester pro Siedlung ausgehen kann.

Anwärter auf ein Priesteramt gibt es viele, aber nur die fähigsten werden wirklich zum Noviziat zum örtlichen Olgarn geschickt.

Bei den Na'Pak herrscht Gleichberechtigung auf allen Stufen: Kein Kladesch und kein Burdschuk nutzt seine Macht über die Maße, kein Krieger sieht sich als höher oder wichtiger als einen Bauern und kein Mann wird je nur Aufgrund seines Geschlechts über einer Frau stehen.

Kinder: Tapfere Streiter von Morgen

Ab dem 4. Lebensjahr werden die Kinder von ihren Eltern unterrichtet. Sowohl in gesellschaftlichen als auch in handwerklichen Dingen. Handwerklich aber nur im Beruf der Eltern. Sie arbeiten mit ihnen zusammen und erlernen so die Grundtechniken dieses Handwerks.

Ab dem 10. Lebensjahr muss sich das Kind auf den Weg machen, um in möglichst vielen Berufen etwas zu erlernen. Außerdem muss es einen Mentor finden welcher es später unterrichtet. Die Anzahl der Berufe, die das Kind tatsächlich erlernt, hängt vom Stand der Eltern ab. Es ist für jeden eine Ehre das Kind eines Priesters zu unterrichten aber keine grausige Vorstellung, den Spross eines Mitgliedes eines „niederen Handwerkers“ oder sogar eines Bauern aufzunehmen. Dennoch werden sie zu probe aufgenommen. Die Kindern wollen eigentlich denselben Beruf der Eltern erlernen, doch sind manche Genies auf anderen Gebieten und werden vom Mentor überredet, diesen auszuführen. Die Eltern

sind natürlich bemüht ihre Kinder bestens auszubilden.

Durch ihren Mentor werden sie nun in Handwerk und Kriegskunst geschult und auf das weitere Leben vorbereitet.

Ab einem Alter von 18 Jahren sind sie nun bereit die Ehrung zum Mann oder zur Frau zu empfangen. Ohne diese Ehrung gelten sie als Jünglinge oder Jungfrauen.

Siedlungen: Schutz und Versteck

Die Siedlungen der Na'Pak sind eindrucksvoll: Ein alter Stadtkern, der sich an den Bergrücken schmiegt oder in eine Felswand gehauen ist, wird von einer Steinmauer



umgeben, an der sich neuere Gebäude aus Holz anschließen, die wiederum von einer Holzmauer umgeben werden. Die andere Variante der Siedlung des Volkes ist das Schluchtendorf: Links und rechts eines engen Tales oder einer Schlucht stehen auf den steilen Hängen auf künstlich errichteten Terrassen Häuser, sind Weiden und Äcker aufgebaut. Die Schlucht wird von einer kleinen, meist hölzernen Befestigung geschützt und durch mehrere Palisaden blockiert.

Die Na'Pak, die sich in der Scherbenenebene angesiedelt haben, legen mehr Wert auf Tarnung: Die Häuser liegen teilweise weit verstreut und sind an den Wald oder den Sumpf oder die Grasebene durch künstlichen Bewuchs angepasst, außerdem werden Feuer vermieden bzw. nur mit komplett trockenem Holz angefacht - der Rauch wird dann in komplizierten glockenförmigen Säcken, die über der Feuerstelle hängen, gefangen und gefiltert.

Alt und Neu: Steinbauten und Langhäuser

Alte Gebäude, meist das Ratsgebäude oder der Tempel der ursprünglichen Ansiedlung im Gebirge, sind in den Fels gehauen und liegen innerhalb einer festen Trockensteinmauer. Diese Gebäude sind komplett aus dem hellen beige Stein errichtet, der aus dem Gebirge herausgebrochen wurde und vollkommen glatt geschliffen (nicht poliert!) wurde.

Der Rest der Gebäude besteht aus Langhäusern und wird von einer Holzpalisade mit spitzen Pfählen umgeben. Die Langhäuser sind meist 20 bis 40 Schritt lang und recht kompliziert aufgebaut: Freiliegendes Gebälk und viel verwendetes Holz geben dem Innenraum seine Form, einzelne "Zimmer" gibt es nicht, wohl aber durch einfache Möbel und gespannte Felle abgetrennte "Abteile", die auch einzelnen Familienmitgliedern gehören. Die Außenwände sind zum Schutz vor dem Wind mit einem Gemisch aus Stroh und Schlamm verkleidet, dass recht schnell trocknet, dann aber auch nicht sonderlich stabil ist und oft erneuert werden muss, wenn es wirklich dithalten soll.

Die Steinbauten sind alte Monumente nach zwergischer trutzig - schlichter Bauart, nur etwas größer und gewaltiger: Runde Ecken und viele kunstvolle, aber schmucklose Bögen zeugen von der Vollendung der Baukunst.

Im Stile eines Barbaren des Bastionsgebirges

Ihre Kleidung besteht aus gegerbtem Leder oder grobem Leinenstoff, es herrscht ein sehr verschwenderischer Umgang mit Pelzen - ob nun von Mulik, Firnjäger oder doch von kleinen Nagern ist dabei recht egal - es ist im Gebirge einfach bitter nötig.

Die Stücke sind immer eng anliegend geschnitten, aber es



werden oftmals mehrere Lagen Stoff/ Pelz übereinander getragen, so dass sie nicht besonders attraktiv aussieht und eben den "wilden" Ruf des Volkes unterstützen. Die Felle, die sie tragen, existieren in verschiedenen Ausführungen: Zum einen gibt es den mit bunten Farben bestickten, aufwändig rot gefärbten *Ehrenpelz*, der zu rituellen Anlässen getragen wird und auf dem in reichen Bildern die Taten des Trägers oder der Trägerin verewigt sind. Daneben existiert noch die sogenannte *Jualla*, ein eng anliegendes Lederwams, dass unter den Fellen getragen wird. Sie wird über der Brust geschnürt, hat keine Arme und ist die Alltagskluft der Na'Pak schlechthin. Außerdem typisch für ihren Kleidungsstil sind prunkvolle Gürtel von einer fast schon unpraktischen Breite, lederne Armreife- oder Schienen, die mit glänzenden Nietten besetzt sind - auch wenn sie nicht in die Schlacht ziehen, wollen sie den Eindruck eines Kriegers vermitteln. Bei den Frauen sind gepolsterte Schulterklappen, die ihre Statur männlicher und kriegereischer erscheinen lassen, üblich - einige dieser Klappen, man nennt sie *Ighari*, werden mit Dornen und Spitzen oder roten Mustern versehen, um Feinde abzuschrecken. Ihr Schuhwerk besteht aus *Spornschuhen*, die vorn eine Metallkappe und hinten und manchmal auch an der Seite als Steighilfe Metallsporne besitzen und auch im Kampf eingesetzt werden können und einen unvorbereiteten Gegner mitunter hart treffen können. Generell werden ihre Schuhe oder Stiefel am Unterschenkel festgeschnürt, denn wenn man im Gebirge sein Schuhwerk verliert, ist man in einer sehr ungünstigen Situation.

Naturfarben werden im allgemeinen bevorzugt, man nutzt die Winterpelze von Tieren im Winter, dunklere Pelze und Stoffe im Sommer, um im Gebirge besser getarnt zu sein.

Die Umgangsweise des Volkes ist sehr ruppig, aber herzlich - man schlägt sich zur Begrüßung auf die Schulter oder umarmt sich herzlich, es wird oftmals derb geflucht und geschimpft, aber ernsthaft böse werden sie selten (dann würden sie töten) - kleinere Balgereien oder Schlägereien der gesamten Siedlung, nach denen kaum einer ohne blaue Flecke oder blutige Nase geblieben ist, sind praktisch an der Tagesordnung.

Zur Haartracht: Das Kopfhaar wird entweder lang (und dann in Pferdeschwänzen) oder komplett kahlrasiert getragen. Bärte gibt es geschnitten und gepflegt oder eher wüst und schratig: Manch einer trägt einen Schnauzer, dessen Enden links und rechts herunterhängen oder einen langer Kinnbart ohne Schnauzer oder eben einen vielfach geflochtener Vollbart. Besonders letzterer wird gerne mit einer kompletten Glatze kombiniert. Die Zöpfe, die sich die Na'Pak in den Bart flechten, werden verfilzt und halten so auch beim Waschen, man muss sie nicht mehr kämmen und im allgemeinen gilt es als sehr praktisch (dass es hygienische Nebenwirkungen haben könnte, stört das naturnahen Völkchen kaum).

Die Haut ist für die Na'Pak ein Mittel, sich auszudrücken: Mit heißen Nadeln stechen sie sich mit haltbarer Farbe oftmals prächtige Bilder. Zum einen gibt es recht naive Darstellungen von Kriegern, Angehörigen des anderen Geschlechts in recht eindeutiger Pose oder Bilder von Ahnen, Kampf, Waffen, toten Gegnern und ähnlichem und zum anderen sind die Na'Pak Meister der verschlungenen Ornamentik, haben dies zu einer eigenen Kunstform erhoben. Diese Ornamente haben allerdings durchaus eine eigene Bedeutung und enthalten für kundige Augen interessante Informationen.

Sprachen

Die Na'Pak sprechen die Gemeinsprache ohne erkennbaren Dialekt, außerdem verfügen einige von ihnen über solide Kenntnisse der Sprachen der Zwerge und der Orks. Bei letzteren gilt eben die Devise: Kenne den Feind, man nutzt schließlich alle Möglichkeiten um einen taktischen Vorteil zu erhalten.

Schrift

Die Kladesch, die Priester der Na'Pak haben eine eigene Schriftsprache entwickelt, deren Nutzung ihnen zufolge nicht unter das Edikt von Targash fällt, dass die Kunst des Lesens und des Schreibens sowie den Besitz von Büchern bei Strafe verbietet. Dennoch halten sie sie vor den Nolthar geheim, indem die Schriftzeichen nicht wie eine typische Schrift anzusehen sind und auch anders gelesen werden.

Das Geheimnis, welches dahinter steckt, ist die Tatsache, dass sie ihre Schriftzeichen in die Ornamente mit einweben, mit denen sie alles mögliche verzieren. Da die so eingebrachten Zeichen immer Teil einer Verzierung sind und damit größere Texte schwierig zu realisieren sind, gibt es keine direkte Wiedergabe des Alphabetes, sondern eine Vielzahl unterschiedlicher Zeichen - derzeit sind es geschätzt 1500 - die sich zudem noch ständig vergrößert. Der große Nachteil, der daraus entsteht, ist, dass Aufzeichnungen nicht wortwörtlich genommen werden können, sondern immer unterschiedlich interpretierbar sind. Daneben existieren in einigen Clans sogar noch bestimmte Regeln, wie man die Zeichen in die Ornamente einwebt und in welcher Reihenfolge die Zeichen zu lesen sind und welche Zeichen überhaupt gelesen werden.

Ahnenkult

Die napaksche Religion verehrt die Ahnen als Vertreter der vier Götter, die soweit von dieser Welt entrückt sind, dass die direkten Gebete des Volkes sie gar nicht erreichen würden. Aus diesem Grunde stellen sich die Ahnen freundlicherweise als Vermittler und Dolmetscher zur Verfügung und überbringen die Bitten und Dankesgebete an die Götter. Da es schwer ist, die Bereiche der 4 Götter klar abzugrenzen, versuchen es die Na'Pak auch gar nicht erst, sondern lassen die Ahnengeister entscheiden, welchem Gott sie welche Nachricht nahe bringen.

Nach dem Tod eines Menschen entscheiden die Ahnen, wer in ihre eigenen Reihen aufgenommen wird, und wer in der Vergessenheit versinkt - sie legen die Seele des Verstorbenen auf eine Waage auf der die guten und die schlechten Taten aneinander gemessen werden.

Die „Halle der Ahnen“ ist der Ort, an den die Ahnen durch ein Wasserbecken in der Mitte ihre Lebenden Verwandten beobachten, belohnen, aber auch bestrafen können. Das Wasser ist himmelblau. An jeder Seite der Halle sitzt einer der 4 Götter in einem Prunkvollen Thron, und hört sich die Berichte über die Lebenden an.

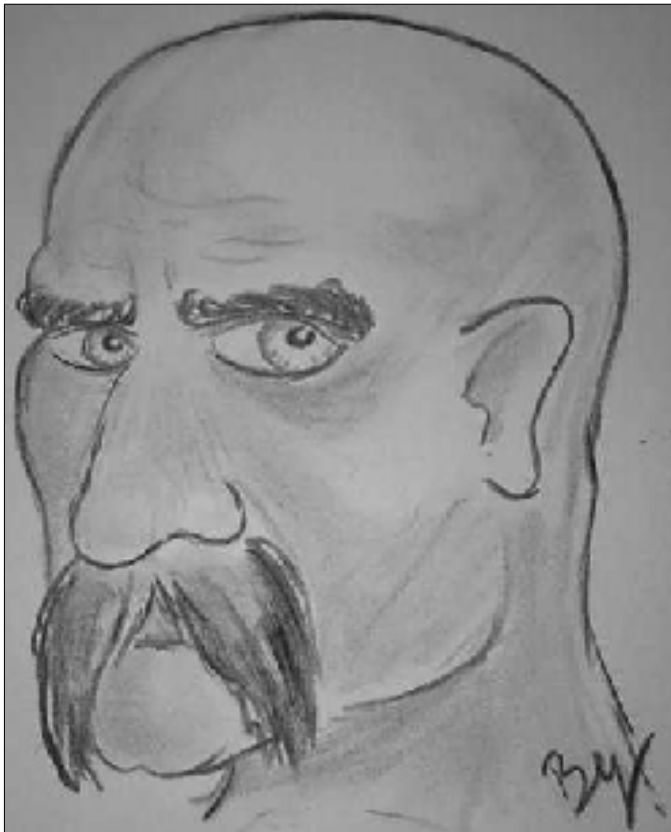
Stirbt ein Na'pak, so erzählen die Ahnen, die sein Leben beobachtet haben, den 4 Göttern, wie sich der Barbar verhalten hat. Sie berichten den Göttern jede Tat und die Götter Sprechen daraufhin ein Urteil: Hierbei gibt es drei unterschiedliche Möglichkeiten. Die erste ist folgende - der Na'Pak hatte keine Möglichkeit sich zu beweisen, oder seine Taten hoben sich auf der Waage auf, so wird er wiedergeboren. Die zweite Variante bedeutet, dass sich der Na'Pak eindeutig unehrenhaft verhalten hat - er wird ins Nichts gebracht, auf Ta'Ran werden seine Taten vergessen werden. Die dritte und von allen Na'Pak angestrebte Variante ist die folgende: Der Na'Pak hat sich eindeutig ehrenhaft verhalten, er wird in die Reihe der Ahnen aufgenommen, und die Barbaren erinnern sich für immer an Seinen Mut und seine Taten

Jeder Na'Pak hat seinen eigenen Ahnen, der sein Leben beobachtet und ihn leitet. In besonderen Fällen können sogar mehrere Ahnen einen Schützling beobachten, dies ist unter anderem bei Priestern der Fall.

Wird ein Na'Pak geboren, so ist immer ein Kladesch dabei, welcher erkennt wie sein Ahn heißt, und welcher Familie er entstammt. Das Neugeborene wird mitunter der Mutter, welche in diesem Falle aus der "falschen" Familie stammt,

Wenn ein Ahn einen Na’Pak besonders ehren möchte, so bittet er seinen Gott, in dessen Leben eingreifen zu dürfen, und spricht zu dem Na’Pak. Der Barbar wurde somit erwählt und kann nun bestimmte Rituale durchführen, er wird in diesem Falle immer zum Priester werden, sobald die Kladesch seine Begabung erkennen.

Die von den Na'Pak bekannte Magie wird nur von den Kladesch gewirkt - es gibt unter ihnen eine besonders große Varianz in der Begabung, da nicht wie bei den Magiern nur besonders begabte Kinder ausgebildet werden sondern wirklich jeder Funke Magie in einem Kinde genutzt wird. Magie ist somit bei den Na'Pak eng mit der Religion verwoben und gilt als die Macht der Götter. Die Spezialitäten der napakschen Magie liegen in der Ritualmagie, die sich hier insbesondere mit dem Beschwören von Geistern, Elementaren und der Verstärkung eines Kriegers beschäftigt.



Zuletzt existieren noch die Elementargeister, die *Silthi*, die in der Sicht der Na'Pak Wärme, Kälte, Luft und Erde repräsentieren - die klassische Sichtweise der Magier-Elementaristen, die dem Kanon noch Ordnung und Chaos sowie Leben und Tod hinzuzählen, gilt hier nicht. Die Elementargeister zählen als seltene Macht, die nur in Gegenden vorkommen, an denen ihr Element in besonders reiner Form vorliegt - in einem brennenden Baum tummeln sich tempamentvolle Wärme-Silthi, ein hoher berggipfel der

Rastplatz für die verspielten und launischen Luft-Silthi. Aber nicht nur die Reinheit der Elemente ist ausschlaggebend für die Anwesenheit solcher Mächte: Auch magisch besonders aktive Orte wie der Blutborn oder einige heiße Quellen in den Gelbsümpfen locken immer wieder Silthi an.

Keine Geisterwesen im engeren Sinne, aber sicher ebenso wichtig für den Glauben der Barbaren sind die Daimon: Hier kennt man sie als Strafgeister, es ist bei Androhung des Todes verboten, sie zu rufen, Kontakt mit ihnen macht unrein und führt unweigerlich zum Ausstoß aus dem Clan. Die meisten Na'Pak kennen diese Wesen zwar nur aus den Erzählungen ihrer Kladesch und von gestandenen Kriegern, aber sie fürchtensie doch alle - wer einen Moment der Schwäche zeigt, der wird für ihre Einflüsterungen empfänglich, dessen Seele wird von ihnen geraubt. In der Mythologie der Na'Pak haben sie die Funktion, Böses zu strafen, sie bedienen sich jedoch der recht unorthodoxen Methode der Versuchung, um die Bösen von den Guten zu unterscheiden. Daimon, die ihre Opfer töten oder anders leiden lassen, wollen schwache Wesen dazu zwingen, einen Pakt mit ihnen einzugehen um ihre Macht weiter zu stärken - sie sind nach Ansicht der Na'Pak entartete Wesen, die durch den langen Kontakt mit dem Bösen selber zu solchem geworden sind und sollten bekämpft werden.

Das Leben nach dem Tod - Begräbnisriten

Sollte ein Angehöriger des Volkes fallen, so warten, je nachdem, was er für ein Ansehen genoss und wie er lebte, unterschiedliche Bestattungen auf ihn. Wenn man denkt, dass er es geschafft hat, in seinem Leben die Ahnen von seiner Würdigkeit für ihre Versammlung zu überzeugen, so wird er ausgeweidet und kunstvoll einbalsamiert und zum Tal der Ahnen getragen - einer Schlucht im Zentrum des Bastionsgebirges. Man gibt ihm keine Grabbeigaben, schmückt aber seinen Körper und die Bandagen vom Ritual der Balsamierung mit Farben und Sprüchen. Laut dem Glauben der Na'Pak wird er eines Tages durch die Macht der Ahnen wieder erwachen und beim letzten Kampf mitstreiten. Die Mumie wird entweder auf ein offenes Holzgerüst gelegt oder bekommt einen Platz in einer der vielen Gruften und Totenhäusern - steinernen fensterlosen Gebäuden mit einfachem Dach, deren Pforten mit losen Steinen zugemauert werden, wenn sie komplett gefüllt wurden.

Dem einfachen Na'Pak, der in seinem Leben zwar gute Arbeit geleistet hat, aber nicht besonders hervorstechend ist (kein großer Führer oder Schamane wahr, keine extremen handwerklichen Fertigkeiten besaß usw.), werden zwei verschiedene Bestattungsriten zuteil: Einige Stämme verscharren ihre Toten in den Berge, setzen ihnen eine kleine, schritthohe Totenhütte mit Erinnerungsstücken als Zeugnis darauf und pflegen das Grab. Bei anderen Clans ist es dagegen üblich, die Toten zu verbrennen und ihre Asche zu verstreuen. Das Begräbnis ist eine merkwürdige Tradition: Es ist üblich, am Grab des Toten kreischende Klagelieder zu singen, Frauen und Kinder zerkratzen sich mit ihren Fingern das Gesicht und schlagen mit Steinen aufeinander, um ihre Gefühle zum Ausdruck zu bringen, manche Krieger scheren sich den Kopf kahl und lassen sich vom Kladesch Runenformeln in roter Farbe daraufschreiben. Dann werden am Grab die Kuani gebeten, den Geist des Toten aufzunehmen und zum Ahnenrat zu geleiten, Racheschwüre geleistet und seiner Taten gedacht. Danach beginnt eine große Feier, denn die Seele des Toten ist nun in ein neues Leben übergetreten und muss nicht mehr das Leid dieser Welt teilen.

Denjenigen, die sich schweren Verbrechen schuldig gemacht haben oder ohne Clan lebten, kommen keine Begräbnisse zugute. Die Angehörigen dürfen nicht trauern, es gibt kein Grab, der Leichnam wird beiseite geworfen, dahin, wo er ungestört verrotten darf.

Beziehungen zu anderen Wesen

Die Beziehungen zu den örtlichen Zwergen und zu den Hagisch sind freundschaftlich geprägt - die Hagisch versorgen die Na'Pak sogar zusätzlich mit Nahrungsmitteln, während die Freundschaft zu den Zwergen auf echtem Handel und Partnerschaft im Krieg gegen die Orks und die mit ihnen verbündeten Zwerge beruht.

Sie sind auch in Bezug auf die Versorgung mit einigen Werkzeugen und besonderen Waffen, die sie nicht selber produzieren können, von den Nolthar abhängig, da diese diese Verbindung aber immer öfter nur zum eigenen Vorteil einsetzten, ist die Beziehung eher neutral und kühl.

Durch den langen Krieg und die Vertreibung aus ihrer alten Heimat hegen fast alle Na'Pak einen unbändigen Hass auf alle Orks und untote Wesenheiten.

Das Ha'Nor

Wie jede Woche hab ich mich auch diesmal zu den anderen auf den Heiligen Platz begeben um meiner Ahnen zu gedenken, nur war diesmal etwas anders. Ich lief die Straße runter als ich im einen Schatten in der Seitengasse entdeckt, ich drehte mich um und ging weiter. Aufmerksam die Umgebung beachtend lief ich zum Ha'Nor, dem heiligen Platz der Ahnen.

Mich beschlich ein ungutes Gefühl: hatte ich vergessen gestern die Rechnung in der Taverne zu zahlen, oder hatte sich ein Ork in die Stadt geschlichen? Diese und ähnliche Fragen beschäftigten mich als ich auf den Ha'Nor trat.

Der Priester und sein Schüler waren gerade damit beschäftigt in die Schalen das Heilige Öl der Ha'Nori zu gießen. Ich suchte mir einen Platz in der Nähe einiger junger Frauen. Da sie keine geflochtenen Haare hatten, waren sie noch unverheiratet.

Einige trugen teure Gewänder in bunten Farben und mit langen bunten Bändern am Gürtel. „Ich sollte mein Jungesellendasein endlich beenden“, schoss es mir durch den Kopf als der Priester gerade das Ha'Nori entzündet.

Wir kauerten uns alle auf den Boden und streckten die Arme in den Himmel. Der Priester begann zu singen: Es handelte sich um eine kurze Übersicht der Ereignisse der letzten Woche, wie viel Orks gefallen sind, wie viele Männer und Frauen im Kampf ehrenvoll gestorben waren, wie viel Ahnen wieder geboren wurden.

Dann wurden die Köpfe der toten Orks gebracht und auf Speere gespießt. Nun rief der Priester einige Namen auf. Zu meinem Erstaunen war ich auch darunter. Ich erhob mich wie vier andere Männer und Frauen auch, ging nach vorne, nahm einen Speer und hielt unter tosendem Beifall den Kopf des Orks in das heilige Ha'Nori.

Ich zitterte am ganzen Leib vor Erregung, es war das erste Mal das ich diese Ehrung erhielt. Der Priester zitierte einige Textpassagen aus der heiligen Schrift. Wir Vier die wir am Feuer standen und die Orkschädel verbrannte, wurden in eine dichte Rauchwolke gehüllt. Ich bekam kaum Luft, der Gestank kroch durch meine Nase und meinen Mund in die Lungen und dann, kurz vor der Ohnmacht, berührten die Ahnen mich, sie gaben mir Wärme und Luft, ich glühte am ganzen Körper und sprach die Heiligen Worte: „Um Euch zu ehren haben wir die Schädel unserer Feinde verbrannt, nun ehrt uns und steht uns bei im Kampf gegen unsere Feinde, gebt uns die Kraft, um sie zu besiegen, um uns ihre Seelen zu holen. Mo'Naman koja Na'kam, Ha'Nor.“ Ich atmete tief ein und der Rauch verwandelte sich in einen warmen Hauch, er schmeckte nach den Bergen, nach dem Meer, nach der Heimat.

- Bericht des jungen Valen

Das Ha'Nor ist die Zeremonie, bei der ein junger Na'Pak – Krieger in den Stand des reifen Kriegers übergeht. Er muss seine Kriegsbeute und den Kopf eines erschlagenen Gegners präsentieren. Außerdem muss er mindestens einen reifen Fürsprecher finden, der ihn als würdig erklärt, da sein Kampf von Ehre und Macht geprägt ist, nicht von Gewalt und Stumpfsinn. Ein weiterer benötigter Punkt ist die Fürsprache eines Priesters, der bei einem Kampf zugegen war und Zeugnis von den Fertigkeiten seines Schützling geben kann. Schließlich ist diese (wie sie in der Beschreibung sicher bemerkt haben) recht brutale Zeremonie auch der Zeitpunkt, an dem festgelegt wird, welcher Na'Pak einen anderen ehelicht (natürlich entscheiden dir Burdschuk und die Kladesch darüber, wer wen heiraten darf, aber allzu streng sind sie hierbei nicht). Sie ist für Religion und Magie der Na'Pak das absolute Zentrum: Hier werden magische Rituale durchgeführt, hier wird geopfert und gebetet.

Die Na'Khim, unbezwingbare Streiter der Na'Pak

Lange Zeit fragten sich die Gelehrten der sogenannten zivilisierten Welt, wie es möglich war einen Sturm dieses Ausmaßes zu stoppen. Während meiner Forschung ist es mir gelungen einige aufschlussreiche Dokumente zu studieren, die ich den geneigten Lesern nicht vorenthalten möchte.

Auszug aus einem Tagebuch des Händlers Ter Kulam

Wir waren mit so brisanter Fracht zu einem Vorposten der Na'Pak unterwegs, das mir Bastrik, derzeitiges Oberhaupt der Barbaren der Feste Jokramor, eine Handvoll seiner Elitgarde zur Verfügung stellte.

Unser Tross ist bereits tief in das Land der Orks eingedrungen, so schwer beladen mit Waffen und Getreide, das wir schon etliche Achsen auswechseln mussten, als die der Kundschafter ein paar Meilen voraus eine Orkpatrolie entdeckte. Wir änderten unsere Route und nahmen einen schwierigeren Waldweg. Der Kundschafter kam nach ein paar Stunde wieder zurück und brachte beunruhigende Nachrichten mit. Die Patrouille hatte den Weg hinter uns erreicht und vor uns war ein kleineres Heer aufmarschiert, welches uns hinter der nächsten Wegbiegung im Wald auflauerte. Der Weg war seitlich durch Hügel versperrt welche unsere Karren nicht passieren konnten. Wir saßen in der Falle. Ich schaute mich bestürzt nach unseren Wachen um und nach den Barbaren die uns begleiteten, doch sie waren schon in Gespräche mit dem Kundschafter verwickelt und fragten ihn nach der Bewaffnung und der Stärke der Orks. Der Späher berichtete weiter von knapp fünf dutzend Orks vor uns, die nur mit Säbeln und Bögen bewaffnet waren.

Die Na'Khim, so nannten sich unsere Beschützer selber, nickten sich kurz zu, und der Anführer kam zu mir um mir zu sagen das wir hier die Stellung halten und uns gegen die Patrouille hinter uns rüsten sollten. Er schritt, gemeinsam mit den Fünf Na'Pak zu seinem zu ihren Wagen holten eine Flasche hervor und begannen in den sandigen Waldboden Zeichen zu ritzen von nie gekannter Schönheit. Jeder Na'Khim strukturierte sein kreisförmiges Symbol nach einer eigenen Vorstellung und stellte sich in die Mitte. Sie gossen aus der Flasche etwas Flüssigkeit in eine Schale vor sich, entkleideten sich bis auf einen Lendenschurz und nahmen ein hackenförmiges Messer, das Sill'Khim, aus ihren Kleidern in die Hand.

Die folgenden Augenblicke werde ich wohl nie vergessen und sie verfolgen mich in meinen Träumen bis heute. Sie tauchten ihre Messer in die Flüssigkeit und begannen sich mit der Klinge langsam die eigene Haut zu streicheln, fast liebevoll fuhren sie die Konturen ihrer Muskeln entlang und drangen an bestimmten Stellen mit der Schneide tief in die Haut ein. Mit schmerzverzerrten Gesichtern



Krieger der Na'Pak mit schwerer Streitaxt

führten sie die Messer zwischen den Muskeln entlang, vorbei an den Sehnen. Dies wiederholten sie an verschiedensten Stellen ihrer Körper, bis ein Schwall Blut aus den Wunden kam. Sie bewegten tänzerisch, lenkten ihre Blut mal hierhin, mal dorthin, an den Gelenken vorbei, hinab zu Erde, jeder Barbar in seinem eigenen privaten Tanz. Wo das Blut nicht mehr floss, gerann es sofort und bildete eine eigene Haut, härter und geschmeidiger als Leder. Kunstvoll gestalteten sie ihren Panzer mit Dornen und Spitzen, mit Platten und scharfen Graden. Das Blut versiegte nun langsam und sie tauchten ihre Messer nun ein letztes mal in die Flüssigkeit. Sie fuhren sich mit der spitzen Klinge den Hals hinauf und begannen sich die Gesichtshaut einzuschneiden, bewegten ihre Köpfe und nach einigen Sekunden standen nicht mehr die sechs Barbarenkrieger vor mir, sondern saimongleiche Gestalten mit Krallen aus Blut und einer Rüstung als Teil ihres Körpers. Jeder sah anders aus, jeder wirkte gefährlicher als alles was ich je gesehen habe.

Die folgenden Abschnitte beschreiben, geehrter Leser, den Kampf der Barbaren gegen eine Übermacht, es werden sicherlich nicht hunderte wie genannt gewesen sein.

Eine weitere interessante Textpassage findet sich etwas weiter hinten im Tagebuch des Händlers:

Der Ork hob seinen Säbel und lies ihn auf eine bereits ungeschützte Stelle an dem Na'Khim niedersausen, er hatte getroffen, Blut spritzte augenblicklich aus der Wunde und gerann sofort, der Säbel der tief im Fleisch des Unterarms eingedrungen ist wurde augenblicklich mit einem Klumpen Blut umschlossen und steckte nun fest. Der Ork nun, auf derart ungewöhnliche Art entwapfnet, lies verstört seine Klinge fahren und musste mit ansehen wie die Axt des Feindes auf seine Augen zuschoss...

Spielleiterinformationen:

Im Zuge einiger Entdeckungen der flüchtenden Kizman ohne Erinnerungen wurde auch eine alte Fabrik, die am nördlichen Rand des Massivs liegt, wiedererkannt: Heute arbeiten dort einige Duglar, die eine chemische Droge herstellen, die es den Na'Khim ermöglicht, die Macht über ihr Blut zu erlangen. Das Serum nennt sich Lakhim.

Regeltechnisch lässt es sich in etwa so festlegen:

Das geronnene Blut schützt bereits in relativ dünner Auftragung auf die Haut mit gutem RS und geringer oder komplett entfallener BE, kann die Kraft oder die Ausdauer oder die Gewandheit eines Kämpfers noch erhöhen.

Eine Ampulle wird in die Halsvene gespritzt und hält ca. 1 Woche an. Auf alle Wesen, die nicht von dem Kizman abstammen, wirkt das Serum nicht, sondern sogar zu 10% Chance sehr fatal: Das gesamte Blut gerinnt und verklumpt noch in den Adern. Die Droge macht süchtig und man benötigt nach einer gewissen Zeit immer mehr, um die gewünschte Wirkung zu erzielen. Bekannte Nebenwirkungen sind: Verdummung, Verrohung, Reizbarkeit, Halluzinationen, Schmerzsymptome.

Da die Anwendung dieses Serums bedeutet, dass man komplett in das Kriegerleben einsteigt und immer an hart umkämpften Stellen eingesetzt wird, werden vor allem Waisenkinder für die Ausbildung zum Na'Khim herangezogen. Man sagt ihnen allen eine gewisse Unnahbarkeit nach, sie könnten schlecht mit anderen Menschen umgehen, bilden jedoch selber eine verschworene Gemeinschaft.

Außerhalb des Bastionsgebirge

Der größte Teil der in dieser Beschreibung vorgestellten Informationen gilt nur für die Na'Pak, welche im Bastionsgebirge siedeln. Da es auch noch andere Gebiete gibt, in denen sie leben, sollen diese hier vorgestellt werden.

Es ist natürlich zu beachten, dass der Großteil des Volkes nach Süden geflohen ist oder bereits von den Orks versklavt wurde - es sind wirklich nur einige wenige von ihnen, die der Gefahr in der Scherbenebene trotzen und in der alten Heimat leben.

Das Leben in der Staubwüste

Grundlegend anders ist für die Na'Pak das Leben in der Scherbenebene nördlich des Bastionsgebirges. Selber nennen sich die Leute hier die „Verlorenen Clans“. Nur wenige Stämme sind von der Versklavung durch die Orks verschont geblieben, an offenen Kampf ist in diesem Gelände nur selten zu denken. Man lebt versteckt und ist ständig in Angst, von den Häschern der Gradrechi erwischt zu werden - für die Na'Pak das schlimmste, was ihnen geschehen kann. In der Sklaverei für einen fremden Herren Arbeit zu leisten und nicht den Willen der Ahnen befolgen zu können, ist eine deutlich schrecklichere Vorstellung als der Tod. Dennoch bleiben sie hier, fühlen sich mit der Heimat verbunden und stellen eine wichtige Quelle an Informationen über orkische Vorstöße nach Süden für die Verteidiger der Barbarenmauer dar.

Dementsprechend gestalten sich auch ihre Siedlungen: In den Farben des Untergrunds getarnte, mit den spärlichen Bewüchsen der Staubwüste bepflanzte Höhlenwohnungen bilden Dörfer in der Form von Ameisensiedlungen. Unterirdisch verzweigen die Höhlen und bieten einen guten Schutz gegen Eindringlinge. Da sie sich offen kaum zur Wehr setzen können, arbeiten sie mit allen Tricks, stellen Fallen und Hinterhalte, graben sich im heißen Staub wichtiger Wege oft stundenlang ein, um dann aus dem Hinterhalt zuzuschlagen. Die Na'Pak dieser Gegend sind Räuber und Diebe: Getarnt als Sklaven schleichen sie sich in die Siedlungen der Gradrechi und stehlen Informationen, Nahrung, Vieh, Waffen, Munition und weitere Dinge. Auf diese Weise haben sie zum Teil eine modernere Ausrüstung als ihre Brüder im Gebirge, jedoch haben sie noch nichts über diese gelernt, außer dem, was sie sich bei der Anwendung durch die Orks abgeschaut haben. Auch durchstreifen sie auf der Suche nach verwertbaren Artefakten oft die alten verlassenen Siedlungen, halten sich sonst jedoch größtenteils von ihnen fern, da ihre Positionen den Orks größtenteils bekannt sind und bei einem dummen Zufall ihre Entdeckung gewiss. Natürlich gibt es auch hier Ausnahmen, die sich in einer unübersichtlichen oder sehr versteckt liegenden Siedlung im Kanalsystem oder in Kellerräumen verschänzt haben.

Bisher haben sie ihre Angriffe und Diebstähle so geschickt getarnt, dass sie immer auf Kosten der Orks ausgingen - diese beschuldigen sich selber, halten die Barbaren der Staubwüste für einen Mythos wirrer Geister oder die Folge von rauschhaften Stunden im Suff. Die wenigen Na'Pak, die wirklich erwischt wurden, trugen immer gefälschte Skavenmarkierungen, wurden für entlaufene Gefangene gehalten, sprachen nie ein Wort und ließen sich entweder töten oder wirklich versklaven, verrieten aber nie ein Wort über ihre wahre Herkunft.

Ihre Ernährung basiert auf dem, was sie bei ihren Raubzügen erbeuten können und den wenigen gefährlichen Nachschublieferungen aus dem Gebirge oder aus den Gelbsümpfen. Felder können sie nicht anlegen - in dieser Gegend würde ohnehin nichts von Nährwert wachsen und Jagd ist gefährlich und deshalb selten, Unterernährung an der

Tagesordnung, Mangel die Norm. Und dennoch weichen die Na'Pak nicht von dieser Position zurück, als wüssten sie: Dieses Zurückweichen, das Aufgeben der Heimat wäre der erste Schritt zum Untergang ihres Volkes und des gesamten Südens, wäre ein Zeichen der Schwäche vor der Übermacht der Orks.

Na'Pak am Blutborn

Das Leben der Stämme, die sich entlang des für Orks tödlich giftigen Blutbornes niedergelassen haben - alle zum „Verborgenen Clan“ gehörig - ist etwas entspannter als das ihrer Kumpanen in der Staubwüste: Sie werden zwar gelegentlich Opfer grausamer Sklavenjagden, können sich aber recht gut an den Auen des roten Flusses verstecken. Ihre Kultur ist weitestgehend gleich der der Na'Pak im Bastionsgebirge. Allerdings sind sie weniger auf Kampf und Krieg ausgerichtet, sie halten sich lieber in den Flussauen oder auf dem Fluss selber versteckt. Das Mineral, das den Fluss blutrot färbt und dass sie beim Trinken in ihren Körper aufnehmen, hat eine besondere Wirkung auf sie: Ihr Haar kräuselt sich in dicken gedrehten roten Korkenzieher-Locken, die Iris ihrer Augen wird orange-rot. Auch scheint es noch andere hervorragende Eigenschaften zu besitzen: Krankheiten sind selten, die durchschnittliche Lebenserwartung liegt in etwa doppelt so hoch wie für die Na'Pak des Bastionsgebirges oder des Umlandes. Und schließlich die absonderlichste Eigenheit: Die Kladesch haben festgestellt, dass fast jeder der Na'Pak am Blutborn einen gewissen Funken Magie in sich trägt - zwar sind sie nicht besonders mächtig, können aber ihre Macht dazu einsetzen, sich selber zu stärken, zu heilen und ihre Sinne zu schärfen.

Sie haben eine Flussschifferei entwickelt, die auf aus Binsen geflochtenen Ruderbooten und Hausflößen besteht und befahren auf diesen den Fluss - verstecken sich in seinen Fluten, un erreichbar für die Orks, denen das Wasser tödliche Giftkrämpfe versorgt. Sie ernähren sich hauptsächlich von *Kiarpha*, einem gelblichen schwammartigen Moos voller Nährstoffe, leben daneben aber auch von der Fischerei und sammeln am Ufer des Flusses Beeren und Früchte, bauen auch an einigen geschützt liegenden Stellen Langhäuser und legen dort Felder und Viehzuchten an.

Da die Orks den Fluss weitestgehend meiden und nur alle paar Monate halbherzig nach einfach zu fangenden Sklaven Ausschau halten und da die Na'Pak sich hier recht bedeckt halten, was Übergriffe auf orkische Siedlungen angeht, koexistieren die Gradrechi und die Na'Pak an dieser Stelle recht friedlich miteinander.

Aber die Na'Pak leben hier nicht zum reinen Vergnügen: An den Auen des Flusses existieren einige gut erhaltene Städte der Kizman, aus denen das Volk des Blutbornes Artefakte birgt und reinigt. Derzeit können sie nur wenig mit diesen Schätzen anfangen, sie gewinnen hauptsächlich Wissen über das Leben der Ahnen, lokalisieren religiöse Stätten und sehen sich selbst als die Chronisten der gestorbenen Kultur der Kizman. Ihr Ziel, dass derzeit noch in weiter Ferne liegt, ist es, am Blutborn die Kultur der Kizman wieder aufblühen zu lassen und ihr Denken und ihr Handeln zu verstehen um irgendwann einmal, in noch weiterer Ferne, solche Taten zu vollbringen wie ihre Ahnen - die Orks aus ihrer Heimat zu vertreiben, sie diesmal vernichtend zu schlagen, nicht nur fortzujagen. Der erste Schritt dazu wird sein, eine der alten Städte wieder soweit herzurichten, dass sie bewohnbar wird und sich selbst verpflegen kann.

Die Clans der Gelbsümpfe

Weitaus weniger von ihren Brüdern im Gebirge getrennt leben die Leute, die sich in den Gelbsümpfen verstecken: Sie unterhalten zu den anderen Na'Pak regen Kontakt und tauschen Informationen, Waffen und Güter aus - der Sumpf bietet viele nützliche Kräuter und Torf als Heizmaterial, an trockengelegten Gebieten kann man mitunter sogar mit einigem Aufwand Ackerbau betreiben. Die hier lebenden Familien (alle Mitglieder des „Dunkelflut-Clans“) sind weniger auf den Kampf aus als diejenigen, die die Festungen im Gebirge bewohnen, wollen jedoch auch nicht vor den Orks weichen und verstecken sich trotzig im gefährlichen Sumpf. Da sie in diesem Gebiet überaus geländekundig sind, können sie orksichen Häschern oft entkommen bzw. können ihnen auch Hinterhalte legen und aus der Defensive heraus angreifen - die Sümpfe nördlich des Bastionsgebirges gelten den Orks nicht umsonst als verflucht, kaum ein Erkundungstrupp verließ das fremde Gelände lebendig. Die Masche der Na'Pak hierbei ist, sich in abscheuliche Masken und Gewänder zu hüllen und den Orks als Geister zu erscheinen - ihre Schamanen tun mit Anrufungen von Silthi des Wassers das ihre, den Angreifern das Fürchten zu lehren. Die hier lebenden Krieger setzen ohnehin darauf, dass die Orks zum einen kaum Interesse an dem Gebiet haben, da es eben als gefährlich gilt (in letzter Zeit erlebten die ansässigen Clans allerdings einen wahren Sturm von jungen Gradrechi, die hier eine Mutprobe absolvieren wollten), da man mit schwererer Technik, massiven Rüstungen oder modernen, anfälligen Waffen nicht gut hantieren kann und den Orks große Mengen Wasser eher zuwider sind und so mit keiner echten Invasionsarmee zu rechnen ist. Sollte doch einmal ein Trupp hierher gelangen, wird er zuerst hören, dass die Clans mit Trommeln untereinander kommunizieren und sich dann von allen Seiten mit Steinschleudern, Wurfspeeren und anderen Waffen angegriffen sehen.

Sie errichten ihre Langhäuser auf Stelzen, bauen mitunter auch mehrere Dutzend Meter hoch gelegene Baumsiedlungen, die für ein ungebildetes Wesen fast elfisch anmuten, voller freischwebender Hängebrücken, Strickleitern und hölzernen Plattformen sind. Aber auch im „Unterholz“ der Gelbsümpfe gibt es einige Wohnungen - schwimmende Siedlungen, die auf stabilen, wendigen und gut tarnbaren Flößen das Netz aus Kanälen, Gräben und kleinen Seen befahren, das für die Gelbsümpfe charakteristisch ist.

Die bedeutenste Siedlung dieser Clanleute nennt sich „Parkramoth“ und ist eine alte Wasserfeste, die anscheinend noch aus der Zeit vor der Vertreibung der Orks stammt. Sie ist nicht mit moderner Technik ausgestattet, sondern mit ihren trutzigen Türmen, dem Fallgitter und dem massiven Hauptbau eher für die Zwecke der Na'Pak ausgelegt, den Bau, der beinahe 500 Menschen fasst, mit Nahkampfwaffen zu verteidigen. Die Festung liegt mitten im größten See der Sumpfgebiete und ist nur per Boot zu erreichen - unter Wasser errichtete Fallen, Barrikaden und Netze halten feindliche Wasserfahrzeuge recht lange auf, können sie sogar versenken. Nur eingeweihten Na'Pak sind die genauen Positionen dieser Fallen bekannt - sie lotsen dann Schiffe zur Burg.

Bedeutende Clans

An dieser Stelle sollen die wichtigsten und besonderen Clans der Na'Pak vorgestellt werden- es existieren natürlich noch dutzende weitere, alle mit eigenen Besonderheiten ausgestattet, aber an dieser Stelle wurden die interessantesten zusammengetragen - auch solche, die nicht ganz dem vorgestellten Bild der Na'Pak entsprechen und etwas aus dem Rahmen fallen.

Schwarzaugen

Anders als die anderen Na'Pak rüsten sich die Schwarzaugen, die ihren Namen daher erhalten haben, weil sie sich mit Holzkohlestaub einen schwarzen Strich quer durchs Gesicht über der Nase zeichnen, mit echten Rüstungen, zum Teil sogar aus Metall, aus. Sie verfügen über ein weitreichendes Handelssystem und ein engmaschiges Netz aus Beziehungen, dass ihnen erlaubt, sich als Herrscher des Bastionsgebirges aufzuspielen. Eigentlich sollten alle Na'Pak zusammenarbeiten, doch der Schwarzaugenclan unter seinem Führer Grihara hat es schon oft geschafft, die Chefs der anderen Clans vor den Kopf zu stoßen oder erschreckende Forderungen zu stellen, wenn es um Versorgungsgüter oder Truppen ging. Sie treiben gezielt einen Keil zwischen die anderen Clans und spielen diese gegeneinander aus, nutzen die Macht der Intrige, um sich einen festen Stand zu sichern. Um eines Tages die Herrschaft über das gesamte Volk der Na'Pak zu besitzen. Derzeit besitzen sie zumindest große Macht in der zentralen Barbarenmauer, im Lithja genannten Teil des Gebirges, wo sie auch am häufigsten vorkommen.

Springer

Die Springer sind unruhige Zeitgenossen, die es an einem einzelnen Ort nie lange aushalten - sie verfügen über keine eigenen Siedlungen, sondern ziehen von Ort zu Ort, schlagen am Rande fremder Siedlungen ihre Zelte auf und bieten ihre Hilfe an, natürlich verlangen sie als Gegenleistung den Schutz der Gemeinschaft und etwas Nahrung. Sie haben sich mittlerweile einen Ruf als gute Geschichtenerzähler und kluge Schiedsmänner gemacht, die gern gerufen werden, wenn es irgendwo Streit gibt. Nur mit den Schwarzaugen kommen sie nicht klar, da diese ständig versuchen, die Springer von sich abhängig zu machen. Wegen ihrer beständigen Wanderschaft verfügt der Clan über keine angestammte Region. Erkennbar sind die Springer an einer roten Tätowierung um das linke Auge herum - sie stellt einen drachengeflügelten Menschen dar.

Streitbare

Die Streitbaren sind ein Clan von großer Anzahl, der trotz seines namens, der scheinbar willkürlich ausgewählt wurde, kaum Krieger beherbergt. Sie kämpfen an einer ganz anderen Front: In unermüdlichem Einsatz stellen sie für die Krieger das Rückrat dar, beackern das karge Gebirge, transportieren die Lieferungen der Hagisch, bauen Siedlungen und Festungen aus und sorgen somit für die gesunde Grundlage, die die anderen Stämme nötig haben. Sie haben erkannt, dass nicht jeder als großer Krieger ins Reich der Ahnen eingehen kann, sondern dass auch irgendjemand diese Krieger unterstützen muss.

So stellen die Streitbaren die breite Masse der Na'Pak dar - diejenigen, die normaler Arbeit nachgehen, die wenig Einfluss haben und ihn auch nicht suchen. Sie sind überall im gesamten Gebirge recht gleichmäßig verbreitet.

Schlachtenleute

Als grob und gemeingefährlich werden die Schlachtenleute angesehen - sie gelten aber auch als hervorragende Kämpfer, die sich mit doppeltem Mut auf den Gegner werfen, wenn andere den Kampf schon aufgeben wollen. Sie führen traditionell eine andere Waffe als die restlichen Na'Pak und haben sie zu ihrem Erkennungszeichen auserkoren - jeder Krieger der Schlachtenleute (und bei ihnen gibt es selbst für napakschen Verhältnisse überproportional viele Krieger) trägt eine zweihändige, leicht gekrümmte Waffe, den *Schlachter*.

Wegen ihres sehr aufbrausenden Temperamentes und ihrer Neigung, Streit meist blutig zu beenden und ihrer Eigenschaft, angeblich keinen Schmerz zu spüren, sind die Angehörigen dieses Clans ein zweischneidiges Schwert - im Kampf eine unüberschätzbare Unterstützung, im Frieden ein großes Risiko.

Die Schlachtenleute haben Verbreitung in den nördlichen Regionen gefunden, die besonders oft von Angriffen und Überfällen durch die Orks geplagt werden, leben jedoch verstreut auch in anderen Gemeinschaften.

Reißzähne

Der Reißzahn-Clan ist für seine taktisch gut durchorganisierten Angriffe auf orkische Stellungen nördlich des Bastionsgebirges bekannt - er steht in engem Kontakt mit Na'Pak aus den Gelbsümpfen und aus der Staubwüste und besorgt sich von diesen Informationen, um möglichst schwache Ziele der Orks möglichst vernichtend zu treffen. Sie geben sich dabei keinerlei Mühe, Spuren zu verwischen, sondern lassen im Gegenteil immer ein Erkennungsmerkmal, den wie einen Zahn geformten Dolch zurück.

Sie töten bei ihren Angriffen bevorzugt Alte, Frauen und Kinder und meiden gestandene Krieger. Wenn sie wieder daheim ankommen, werden sie als Helden gefeiert, die große Schlachten schlagen - verständlich, wenn sie niemanden über den wahren Hergang informieren. Die Reißzähne leben recht verstreut im Bastionsgebirge.

Dunkelrufer

Die Dunkelrufer, der Racheclan aus den Festfelsen, hat dieser Gegend den Ruf eingebracht, mit Schädeln toter Feinde errichtet worden zu sein. Sie haben besonders oft unter Angriffen der Orks zu leiden und werden auch oftmals vernichtend geschlagen. Sie rappeln sich jedoch immer wieder auf, restaurieren zerstörte Siedlungen, verscharren ihre Toten und warten grimmig auf den nächsten Angriff, den sie eventuell blutig zurückschlagen können.

In den Herzen der Dunkelrufer hat sich so viel Hass auf ihre Feinde angestaut, dass sie ihn in Zeremonien und vor den Schlachten in schrillum Kreischen herausschreien - ein Klang, der sogar manchen Orks das Blut in den Adern gefrieren lässt. Die Dunkelrufer haben sich dadurch einen guten Ruf als Kämpfer gemacht, dass sie Selbstmordaktionen verüben, bei denen sie mit Sprengstoffen, die ihnen die Clans der Staubwüste versorgen, mitten in ein dicht besiedeltes Zentrum der Orks ziehen, dort auf einen günstigen Zeitpunkt warten, ihren Kriegsschrei anstimmen und dann persönlich den Zünder betätigen.

Geisttänzer

Die Geistertänzer haben den Orks einen anderen Krieg erklärt als die anderen Krieger der Na'Pak: Sie sammeln magisch begabte Kinder und bilden sie zu Schamanen-Kriegern aus, die mit ihren magischen Kräften Angst und Schrecken verbreiten sollen. Diese kriegerischen Zauberwirker werden dann in den unterschiedlichsten Einheiten eingesetzt, viele von ihnen

ziehen auch nach Norden, um den Orks das Leben schwer zu machen - sie kennen sich hervorragend mit Giften und der Beschwörung von Paah-Geistern aus und bringen so Tod und Verderben in die orkischen Reihen. Einige von ihnen beschreiten natürlich auch den Weg des Heilers oder Wahrsehers, aber die meisten von ihnen sind innerlich entzündet vom Hass auf die orkischen Feinde und freuen sich bereits darauf, diesen Elend zu bringen.

Ihr Hauptquartier haben die Geisttänzer im Westen des Bastionsgebirges aufgeschlagen, ihr mächtiger Ruf und ihr Einfluss reichen bis zu den östlichen Ausläufern desselben.

Bedeutende Na'Pak

Bastrik Einauge

Der kleine Na'Pak, der die Liste seiner Vorfahren bis zu wichtigen Männern im Reiche der Kizman zurückzuverfolgen in der Lage ist, gilt als ein berühmter Krieger. Er hat den Kampf im Blut - aber noch mehr die Taktik. Als wahrer geborener Krieger hält er große Stücke auf Dinge wie Ehre, Pflicht, Disziplin und Gehorsam. Seine kleinen Feldzüge, die ihn mitunter nicht nur zur Sicherung einer bedrohten Siedlung rufen, sondern sogar ins Land der Orks führen, sind legendär: Es gelingt ihm immer wieder, selbst bei großen Übermachten der Orks durch geschicktes Ausnutzen des Terrains einen Erfolg ohne große eigene Verluste herauszuschlagen.

Bastrik ist nicht unbedingt der „Na'Pak, wie er im Buche steht“ - er lebt asketisch, hält sich von übermäßigem Essen, von Frauengeschichten und von Alkohol fern. Das hat ihm den Ruf eines unnahbaren Kriegsherren eingebracht, den er allerdings gern loszuwerden trachtet: Er kann, wenn ihn eine Person beeindruckt hat, ein echter Freund sein und teilt mit einigen seiner anvertrauten Krieger eine enge Bindung.

Sein Körper ist durchtrainiert und vom Leben eines Kriegers gezeichnet: Narben schmücken seine Haut, Narben, die davon erzählen, dass sich seine Gegner fast immer grausam ihrer Gesundheit erwehren. Dicke, sehnige Muskelstränge ziehen sich über seinen Körper und verleihen dem mittlerweile 30-jährigen ein für einen Na'Pak durchaus würdiges Aussehen. Sein Kopf ist bis auf einen verfilzten und mit blauen Glasperlen geschmückten Haarschweif kahl, seinen Bart stutzt er sich regelmäßig komplett weg.

Bastriks Leben sieht so aus, dass er mit seinen 30 (mal mehr, mal weniger) Kriegern durch die Lande zieht, hauptsächlich in militärischen Krisenregionen und dort seine Dienste gegen Unterkunft und Verpflegung anbietet.

Wenn er keine Aufträge erhält, geht er nicht von sich aus gegen die Orks vor, sondern trainiert gemeinsam mit seinen Krieger Schüler in verschiedenen Dörfern, lehrt sie die Grundzüge der militärischen Ausbildung, bringt ihnen seinen Ehrenkodex bei und zeigt ihnen, wie man mit dem Kopf kämpft. Durch diesen Einsatz für eine geordnete Streitmacht der Na'Pak hat er schon beachtliches geleistet: Einige seiner Schüler sind weit genug ausgebildet, um nun ihrerseits Streiter des „neuen Kodex“ heranzuziehen, Streiter, die für folgendes einstehen:

Ein wahrer Krieger hebt seine Waffe nur gegen das Böse, nicht gegen Frauen, nicht gegen Kinder, es sei denn zur Verteidigung Schwächerer.

Ein wahrer Krieger beschützt seine Heimat und trachtet nicht danach, zu erobern.

Ein wahrer Krieger sei rein im Herzen, wach an Verstand und stark im Arm.

Ein wahrer Krieger sei edel, freundlich, gerecht in seinem Zorn und seinem Urteil und denke nicht an den eigenen Vorteil.

Yallah

Yallah ist fast eine weibliche Entsprechung von Bastrik: Sie hat sich ebenfalls in den Kopf gesetzt, eine Armee der Na'Pak aufzustellen. Doch ist sie in der Wahl ihrer Mittel deutlich weniger zimperlich, ihre Ziele stehen ebenfalls im Gegensatz zu Bastriks - noch sind sie nicht aneinandergeraten, aber wenn es eines Tages dazu kommen sollte, lässt sich ein Kampf auf Leben um Tod um den Oberbefehl nicht ausschließen.

Sie stellt körperlich das komplette Gegenstück zu Bastrik dar: Wo er schlank und asketisch wirkt, ist sie eine wahre Hühnin: Sie misst beinahe 2 Schritt und auch ihre Körperfülle ist enorm - dieses gewaltige Aussehen, kombiniert damit, dass sie ihren

Kopf und sogar die Augenbrauen abgeflammt hat, damit nie wieder Haare nachwachsen können, verleihen ihr eine wilde Aura barbarischer Entschlossenheit.

Die Klosterruine „Kalkroth“ wurde von der jungen Kriegerin gemeinsam mit einigen ihrer Anhängerinnen wieder errichtet: An noch stehende Steinwände wurden dutzende Holzhütten errichtet und mit einer großen Palisade umzäunt. Das Haupthaus, die „Dicke Halle“, ein Rundbau aus schweren Felsen, stellt dabei das Zentrum dar. Hier bildet die Anführerin der kleinen Armee ihre Anhängerinnen in ihrer besonderen Kampftechnik aus: Yallah setzt kaum auf Taktik, sondern auf die Konzentration der Wut der Frauen, die ihr folgen: Auf diese Weise gelingt es ihr, den dunkelelfischen Kampfstil, den sie aus einer Reise von Dalatur mitbrachte, auf den Menschen zu übertragen. Mittlerweile befiehlt sie stolze 400 Frauen, die komplett ausgebildet sind und kann jedes Jahre neue Schülerinnen in ihre Reihen aufnehmen. Auch sie hat bereits dutzende Einsätze hinter sich, muss jedoch aufgrund ihres rauen Temperamentes auch öfter Verluste hinnehmen als Bastrik. Dennoch hat sie viele Verehrer im Volk, die in ihr eine Figur sehen, die den Orks endlich mal zeigt, wo die Axt schwingt.

Zula, die Alte

Derzeit hat diese mysteriöse Frau das Amt der „Alten“ bereits 18 Jahre inne und stellt damit die religiöse Führerin der Na'Pak dar: Von den 50 Olgarn des Bastionsgebirges immer wiedergewählt, ruht in ihr eine große Macht und ein großes Vertrauen.

Mittlerweile kann keiner ihr genaues Alter mehr schätzen, da sich ihr Äußeres, das Bild einer gebückt gehenden, aber aufrecht stehenden Frau mittleren Alters über die vielen Jahre nicht verändert hat. Immer ist sie in eine reinweiße Tunika gehüllt, auf die mit roter Farbe Runen gemalt wurden, deren Bedeutung heute wohl außer ihr kein Lebender mehr kennt, ihr Haar ist lang, grau und immer wirr, es wirkt, selbst bei total stiller Luft, gerade immer so, als würde ein leiser Wind hindurchfahren und es zum Wehen bringen. Als Erkennungszeichen gelten allerdings ihre grünesprenkelten schwarzen Augen, die immer in die Ferne gerichtet sind, bis sie beim Gespräch oder Urteilsspruch ihr Gegenüber plötzlich scharf anschaut und ihm angeblich bis tief hinunter auf den Grund der Seele blicken kann.

Sie hat angeblich einen direkten Draht zu den Ahnen und spricht nur über ihren Gehilfen, den Blinden Adlo zum Volk und zu den anderen Olgarn. Eigentlich unüblich für ihr Amt zieht sie immer durch das Gebirge, auf der Suche nach Problemen - sie spricht gerechte Urteile, wirkt mächtige Magie und kann durch ihr bloßes Erscheinen und ihren Segen müde Krieger auf einen schwierigen Kampf vorbereiten.

Duuhl, der Verräter

Einst ein würdiger Anführer wurde Duuhl zu einem schrecklichen Verräter: Als ihm die Orks zusicherten, dass sein Stamm in Frieden leben könnte, wenn er ihnen einige Informationen besorgen könnte, willigte er vom Wohle seines Stammes besessen ein. Heute kämpfen seine Krieger Seite an Seite mit den Kriegern der Orks, einige von ihnen sind bereits im Orkenreich umhergereist und kommandieren eigene Truppen - Luidgard, der bekannteste von ihnen, ist sogar Mitglied einer Elitgarde und setzt sein Können heute dazu ein, um den Widerstand seiner ehemaligen Genossen im Bastionsgebirge zu brechen. Duuhls Mannen sind zu billigen Söldnern verkommen, die, um das Wohl ihrer Familien daheim, ihre Erfahrung in der Barbarenmauer dazu einsetzen, dass manche Vorstöße der Orks von blutigem Erfolg gekrönt sind.

Alle Angehörigen Duuhls Stammes tragen eine kupferne

A black and white sketch of a bearded man with long hair, wearing a loincloth, standing in a cave. He is gesturing with his right hand towards a large, dark, rounded object on the cave wall. The cave is formed by rough, angular rock lines.

A black and white sketch of a bearded man with long hair, wearing a loincloth, standing in a cave and touching a large, dark, rounded object. The man has a long beard and hair, and is looking towards the object. He is wearing a simple loincloth. The cave is depicted with simple lines for the walls and a large, dark, rounded object that he is touching. The overall style is a rough, expressive sketch.

A black and white sketch of a bearded man with long hair, wearing a loincloth, standing in front of a large, dark, oval-shaped object, possibly a cave entrance or a large stone. He is holding a long staff or spear in his right hand. The background shows a simple structure with a thatched roof.

A black and white sketch of a bearded man with long hair, wearing a loincloth, standing in front of a large, dark, oval-shaped object, possibly a cave entrance or a large stone. He is holding a long staff or spear in his right hand. The background shows a simple structure with a thatched roof.

A black and white sketch of a bearded man with long hair, wearing a loincloth, standing in front of a large, dark, oval-shaped object, possibly a cave entrance or a large stone. He is holding a long staff or spear in his right hand. The background shows a simple structure with a thatched roof.

A black and white sketch of a bearded man with long hair, wearing a loincloth, standing in front of a large, dark, oval-shaped object, possibly a cave entrance or a large stone. He is holding a long staff or spear in his right hand. The background shows a simple structure with a thatched roof.

Siedlungen der Na'Pak

Jokramor, die Festung am schwarzen Pass (800 Einwohner)

Bekannt bei anderen Völkern ist Jokramor eher unter dem Namen: Die Feste am Rabenpass. Mitten im ewigen Nebel des schwarzen Passes, direkt hinter einem so schmalen Durchgang, dass nur fünf Männer nebeneinander passieren könnten, geht ein durch Gestrüpp, Geröll und bemalte Stoffbahnen getarnter Durchgang nach Nordosten ab und bildet eine geheime Passage zur eigentlichen Festung.

In einem kleinen Seitental, dass normalerweise mindestens knietief mit Schnee bedeckt ist und nur im Sommer schwach ergrünt, gibt es einen Eingang zu einer wahrhaft titanischen Höhlengrotte, deren Erschaffung von weisen Kladesch den alten Drachen zugerechnet wird: Sie ist etwa acht Meilen lang, 800 Schritt hoch und an ihrer mächtigsten Stelle an die zwei Meilen breit und wird von mächtigen Säulen mit einem Basisdurchmesser von mehreren Dutzend Schritt getragen, die im Abstand von 300 Schritt stehen. Am hinteren Ende der Höhle gibt es einen Durchgang zu weiteren Höhlen sowie eine Treppe mit einem Schrittmaß von anderthalb Metern, die in die Tiefe und dort vermutlich in weitere Grotten unbekannten Ausmaßes führt. Genau hat das noch niemand nachgeprüft - die Na'Pak sind zwar abenteuerlustig, aber nicht dumm.

Die Höhle ist auch heute noch die Heimat von sicherlich einem dutzend niederer Drachen, die geheime Ausgänge kennen und in der Umgebung jagen, mitunter sogar der Besatzung von Jokramor Ärger bereiten. Aber nicht nur Drakoide hausen hier: Auch echte Untote und tausende Geister unbekannter Herkunft bevölkern die tieferen Grotten und bilden einen Klangteppich aus säuselnden und flüsternden Klängen, manchmal mischen sich auch Schreie, Kreischen und grässliches Stöhnen mit dazu.

Die eigentliche Festung wurde ca. 200 Schritt vom Eingang entfernt mit quadratischer Grundfläche zwischen 8 Säulen errichtet und besteht zum größten teil aus stabilen Holzbauten mit dicken Balken, allerdings haben sich am Aufbau dieser Wehrstation auch Dular beteiligt, so dass der große, sicherlich 40 Schritt hohe Turm, der sich an eine der äußeren Säulen klammert, die Mauern und ein Kriegshaus komplett aus schwarzem mit Glimmer durchsetztem Stein errichtet wurden, der in der Höhle abgetragen wurde. Insgesamt leben in der Feste etwa 800 Menschen und 30 Zwerge, als wehrfähig können etwa 700 der Na'Pak und 20 der Zwerge eingeschätzt werden, wobei sich bei den Na'Pak eine Elitetruppe aus 25 Na'Khim befindet, die bei den vielen Kämpfen um den Pass noch nie einen Angehörigen verloren hat. Wasser wird mit Fässern und Eimern von außerhalb in die Feste gebracht, man hat eine kleine Kaverne in den Höhlenboden getrieben, um auch im Belagerungszustand noch genügend Vorräte zu besitzen.

Alderbarsk (700 Na'Pak + 1400 Zwerge)

Als eine Festungsstadt im Steilhang erfüllt das nordöstlich im Bastionsmassiv liegende Alderbarsk alle Klischees napakscher Siedlungen. Sie verfügt über einen alten Stadtkern, den die Ahnen der Kizman errichteten, ehe sie in die Scherbenebenen zogen, haben diese steinernen Gebäude (einen großen Tempel, der heute für den Ahnenkult umfunktioniert wurde, den berühmten „dicken Turm“, die Sportarena und einige steinerne Wohnhäuser für Kriegerveteranen) mit einer festen Mauer umgeben und dann rings herum ihre hölzernen Langhäuser errichtet.⁰

Im Stadtkern leben heute 200 Na'Pak-Krieger sowie 10 Na'Khim, außerhalb der Mauer wohnen, an den Rand gedrängt oder in kleinen dorfähnlichen Siedlungen, die sich

aber noch zur Stadt zugehörig rechnen, wohnen immerhin noch etwa 500 weitere Na'Pak (darunter auch die Familien der Krieger des Stadtkerns).

Da der große Tempel im Kern von Alderbarsk im Kult der Na'Pak eine besondere Rolle einnimmt (er ist unter anderem der Heimattempel der „Alten“, Zula), ist es Fremden verboten, die Festung ohne Begleitung von mindestens einem Krieger pro Person zu betreten. Waffen dürfen nicht mitgeführt werden. Wenn man dann den Tempel betritt weiß man schließlich warum damit so viel Aufhebens gemacht wird: Goldene Reliefs, silberne Statuen und emaillierte Bilder schmücken den prächtigen Bau und mitten in dieser Halle befindet sich eine Treppe nach unten: Das napaksche Alderbarsk behütet einen gut versteckten Zugang zu einer zwergischen Siedlung gleichen Namens, die allerdings ungleich größer ist. Nun wundert man sich auch nicht mehr über die zahlreichen Angehörigen des kleinen Volkes, die man in der Oberstadt entdeckt hat.

Alderbarsk selbst liegt sehr versteckt in einer engen Schlucht und wurde bisher noch nicht direkt in offene Kämpfe verwickelt, konnte jedoch dank guter Späher und mutiger Krieger, die mit zwergischen Waffen ausgestattet werden, den Orks empfindliche Niederlagen zufügen. Die Stadt wurde vom Feind nie entdeckt und so ist man sich eigentlich ziemlich sicher. Dennoch sind die Bewohner ständig darauf gefasst, fliehen zu müssen, wenn eines Tages eine Orkarmee aufmarschieren sollte.

Torheim (550 Einwohner)

In Torheim tobten sich einst die Kizman aus, die für die Energieversorgung der Ebene zuständig waren: Sie nutzten die Enge einer Klamm dazu aus, einen Staudamm zu errichten. Heute gibt es hier noch immer einen großen Stausee, auf dem auf einer schwimmenden Plattform einige Na'Pak eine Siedlung errichtet haben, auch auf der Stauwand haben sie sich eingerichtet, bietet dieser Engpass doch hervorragende Möglichkeiten, den Vormarsch der Orks zu stoppen.

Die Klamme kann nur passiert werden, wenn man den gesamten Stausee ablässt, oder die über hundert Schritt nach oben reichende Staumauer erklettern könnte: Dummerweise ist der Bau außen sehr glatt und von den Bewohnern mit Fallen nur so gespickt. Bereits einmal hat die Besatzung der Festung Torheim bewiesen, zu was sie fähig ist, als sie eine heranstürmende Armee aus sicherlich 300 gut bewaffneten orkischen Kriegerern einfach durch Ablassen des Wasser davonspülte - wie viele der Feinde dies überlebten, ist nicht klar, aber es muss ihnen einen gehörigen Schrecken eingejagt haben. Das Vollaufen des Stausees benötigt normalerweise etwa 3 Wochen.

Es gibt ein großes Bronzeportal am Fuß des Beckens, dass bei Flutung vom Wasser zgedrückt wird, wenn allerdings die Wassermassen abgelassen sind, kann man hier die Staumauer passieren, die Festung der Na'Pak, die sich auf Pfählen und Gerüsten und einem abenteuerlichen Leiternwirrwar über dem Tor erhebt, wacht darüber, dass nur Freunde hindurchkommen. Auf der Staumauer leben etwa 200 Krieger, die von der Siedlung auf dem See, deren Bevölkerung im Moment etwa 350 Seelen zählt, versorgt werden.

Von der ursprünglichen Nutzung des Staubeckens zur Energieerzeugung zeugen noch große Turbinen in seinem Inneren, die allerdings durch mangelnde Wartung nicht mehr in der Lage sind, Strom zu produzieren, sowie große Kabelleitungen, die in die Scherbenebene führen.