

Graue Wälle schützen die, die zu jener Zeit in den Städten ihrer alten Feinde hausen. Die müssen sich nicht mehr scheu verkriechen vor einem überlegenen Gegner, sondern fletschen mit den Zähnen, die zu vertreiben, die ihre Wut, ihre Macht, ihre Herrschaft anzweifeln [...]

Ein totes Herz schlägt in diesem Körper, alt und faulig, und doch treibt es voller Gewalt schwarzsäumende Gischts durch die Adern seines Leibes. Sein Leib sind tausende böser Diener, nur darauf wartend, uns zu zerfleischen. [...]

Der Bund mit der Dunkelheit ward perfekt, als das Herz der Bestie die Seelen von hundert seinen Diener gleichzeitig in den Rachen warf. Diejenigen, denen die Seelen gestohlen wurden, verkauft in einem abscheulichen Handel, sind jetzt die Herren über jeweils zehntausend Diener.

- Eine der Prophezeiungen von Ash Kratar

Allein unter Tausenden

spät am Abend, Bodenebene von Gradrech,
Hauptstadt des orkischen Reiches im Norden
Pak'Shas

Völlig verängstigt stieg Lorech aus dem trüben stinkenden Wasser des Kanals. Er trug nur noch eine kurze Hose mit ausgefranzten Beinen, den Mantel, der in um ein Haar in ein nasses Grab am Grunde des Grabens gezogen hätte, hatte er in letzter Sekunde vom Körper bekommen. Er kniete vornübergebeugt am Rand der Straße und spuckte Wasser, versuchte wieder zu Atem und zu klareren Gedanken zu kommen.

Nachdem er sich einigermaßen beruhigt hatte, blickte er sich um und stellte voller Schrecken fest, das bereits etliche Bewohner der Bodenebene auf ihn aufmerksam geworden waren - immerhin war er fast zwanzig Meter tief gestürzt, ehe er in das kalte Wasser eintauchte. Das musste natürlich die ungeteilte Aufmerksamkeit einiger Leute auf sich ziehen. Zum dritten Mal an diesem Tag dankte er Gehair, dem Herren der Flüsse, seinem Schutzgott für die Rettung seines Lebens und schwor sich, ihm, sobald er wieder zu Geld kommen sollte, ein fettes Stück Vieh zu opfern. Dann straffte er sich, stand auf, strich noch ein wenig Wasser und die Überreste von etwas undefinierbarem ekligen, das im Kanal geschwommen hatte von seinem Körper und rekapitulierte sein Wissen um die Umgebung.

Die Bodenebene von Gradrech ist ein dunkler Ort: Dutzende Meter hohe Bauwerke stehen so dicht aneinander, dass nur wenig Tageslicht die unteren Schichten der Stadt erreicht. Durchzogen von einem Kanalnetz, das teilweise zugleich als Abwassergraben und Transportsystem dient und von schützender Garde gemieden ist sie Heimstatt für die Armen, Rechtlosen und Geächteten der orkischen Kaiserstadt. Sie leben von Müll, Prostitution und Verbrechen, die bis hin zum Auftragsmord reichen. Auf der Bodenebene erhält man alles - von illegalen Sklaven und Drogen bis hin zum Kopf eines lange gehassten Feindes.

Und mitten in diese Umgebung war er nun als Bewohner der wohlhabenderen Oberschicht geplatzt - einen Augenblick durchzuckte ihn vage Angst, dann besann er sich auf Gehair und schritt los.

*Ein paar schreiende und bittende Weiber
wagten sich zu nahe an ihn heran und wurden
einfach ohne ein verlorenes Wort beiseite*

gestoßen - eine fiel unter Gezeter in den Kanal und erntete von den Männern die auf der Straße ihren zwielichtigen Geschäften nachgingen und sich nicht weiter um Lorech zu kümmern schienen ein bellendes Gelächter. Er hatte zwar sein Haar und den prächtigen Schweif abgeschnitten, der seinen Kopf einstizierte, doch war er für die, die ihn kannten, immer noch zu identifizieren. So drückte er einem blinden Greis von sicherlich 60 Jahren - ein durchaus extremes Alter für einen Ork - sein letztes Geld in die Hand. Er zog es nicht einmal von dem Lederband ab, auf dass es aufgefädelt war, sondern presste die kleine blitzende Münzrolle einfach in die schmierigen zitternden Hände des Alten. Dafür erstand er einen einfachen Mantel aus geflochtenen Schilffasern, wie ihn das einfache Volk nutzte und zog die Kapuze tief die Stirn hinunter. Auf der oberen Ebene wäre er so sicherlich aufgefallen, hier konnte er sich sicher sein, dass es an jeder Ecke mindestens fünf gleichartig gekleidete Männer gab.

Dann schritt er mit einem etwas weniger flauen Gefühl im Magen den schmalen Holzsteg an der Betonwand entlang, der ihn zu einem kleinen Kai brachte, an dem ein einziger Nachen lag. Das flache Boot wurde gerade von ein paar Halbwüchsigen entladen, denen zwischen den Beinen immer wieder ein paar Kleinkinder umherliefen. Bald wurde es dem Größten zu dumm und er schlug ein Mädchen mit der flachen Hand mitten ins Gesicht, so dass sie flennend davonlief. Die anderen Kinder ließen sich davon nicht stören, denn der Zorn des Älteren schien verraucht. Lorech wartete, bis sie ihre Arbeit beendet hatten und „bat“ einen der Jungen, ihn zur anderen Seite des Kanals zu staken. Als der Gefragte gerade Luft holte, um einen Preis zu fordern, legte er ihm die Hand auf die Schulter und drückte zu. Schmerzerfüllt zuckte der Bursche weg und beeilte sich, den Wunsch Lorechs auszuführen. Das Gesetz des Stärkeren gilt noch immer dort am gewichtigsten, wo keine Garde über die Einhaltung der anderen „Gesetze“ wacht.

Ein paar Minuten später setzte er seinen Fuß auf den mit großen Feldsteinen gemauerten Kai und ging weiter – er war seinem Ziel, dem Unterschlupf seines Bruders, schon sehr viel näher gekommen. Einem Instinkt folgend drehte er sich noch einmal um und sah drei befiederte Helme und das Blinken metallener Rüstungsteile. Uniformierte Gardisten waren die schmale Metallstiege heruntergekommen und befragten gerade die Orks, die sie hier

unten antraten. Just in dem Moment, in dem Lorech sich umwandte, hatte einer der Bewaffneten den Jungen zur Rede gestellt, der gerade sein Boot wegstaken wollte. Dieser nickte diensteifrig und deutete in die Richtung, in die Lorech verschwunden war. Mit einem dreckigen Lachen, dass seine braungelben Zahnstummel entblößte, feierte er den erschrockenen Gesichtsausdruck des Verratenen und empfing von dem Wächter eine silbergleißende Münze, die er sofort in den Untiefen seiner Hose verschwinden ließ.

Dies bekam Lorech aber schon gar nicht mehr mit, denn er rannte bereits durch die hier dichtgedrängten Leute – von Gewürzduft geschwängerte Luft deutete auf einen kleinen illegalen Markt hin. Hinter ihm wurden protestierende Rufe und Drohungen laut, die aber wieder verstummten, als die Gardisten sich ihren Weg bahnten. Da ihnen der Weg freiwillig freigeräumt wurde – wie viele Händler eilig und schreckerfüllt ihre Waren in einem kleinen Sack verschwinden ließen und sich unters Volk mischten, wagte Lorech nicht einmal zu schätzen – kamen sie deutlich schneller voran als er.

Zwar lichtete sich der Steg vor ihm wieder, aber nur um zu offenbaren, dass er in eine Sackgasse einbog. Lorech sprang unter Aufbietung seiner letzten Kraft über den schmalen Kanal und hoffte, dass ihm die Wachen in ihren schweren Rüstungen nicht folgen konnten. Während sie einen Umweg suchten, um trockenen Fußes auf die andere Seite zu gelangen, baute er seinen Vorsprung aus und konnte schließlich sogar außer Sichtweite kommen. Er verlangsamte seinen Schritt und versuchte sich wieder möglichst unauffällig unter das Volk zu mischen.

Als er gewahr wurde, dass er endgültig die Orientierung in der unübersichtlichen Bodenebene verloren hatte, kam er gerade in eine etwas bessere Gegend, in der sich sogar Eingänge in die Gebäude befanden, die die Kanäle flankierten. Auch rückten sie ein wenig voneinander weg, sodass das ewige Dämmerlicht der Bodenebene gebrochen und von einem trüben Rest des letzten Sonnenscheins ersetzt wurde. Als er einen schmalen gemauerten Durchgang zu einem Hinterhof passierte, spürte er plötzlich eine Klinge an seinem Hals. Eine offenbar weibliche Stimme hauchte ihm leise ins Ohr: „Komm mit, du hast unser Interesse geweckt. Offenbar sind gerade keine Gardisten in der Nähe, so dass ich dich zu meiner Herrin führen kann.“

Das Imperium von Gradrech, Kultivierte Orks

Die Reiche der Gradrechi

Das Volk von Gradrech, deren Angehörige sich selbst als die „Gradrechi“ bezeichnen, bevölkert in allererster Linie den Norden Pak'Shas und ist überall dort verbreitet, wo die Orks Siedlungen der Kizman übernommen haben. Vor allem in der Scherbenenebene findet man heutzutage viele Angehörige dieser Hochkultur. Ihre Grenzen sind nur nach einer Seite scharf umrissen: Das Bastionsgebirge mit den Na'Pak, die Eroberungsversuchen verzweifelten Widerstand leisten, grenzt ihr Imperium nach Süden hin ab. Nach Norden hin werden die Stämme auf Pak'Sha deutlich primitiver und können den „Naturorks“ angerechnet werden, die noch so leben, wie es alle Orks vor der Katastrophe taten.

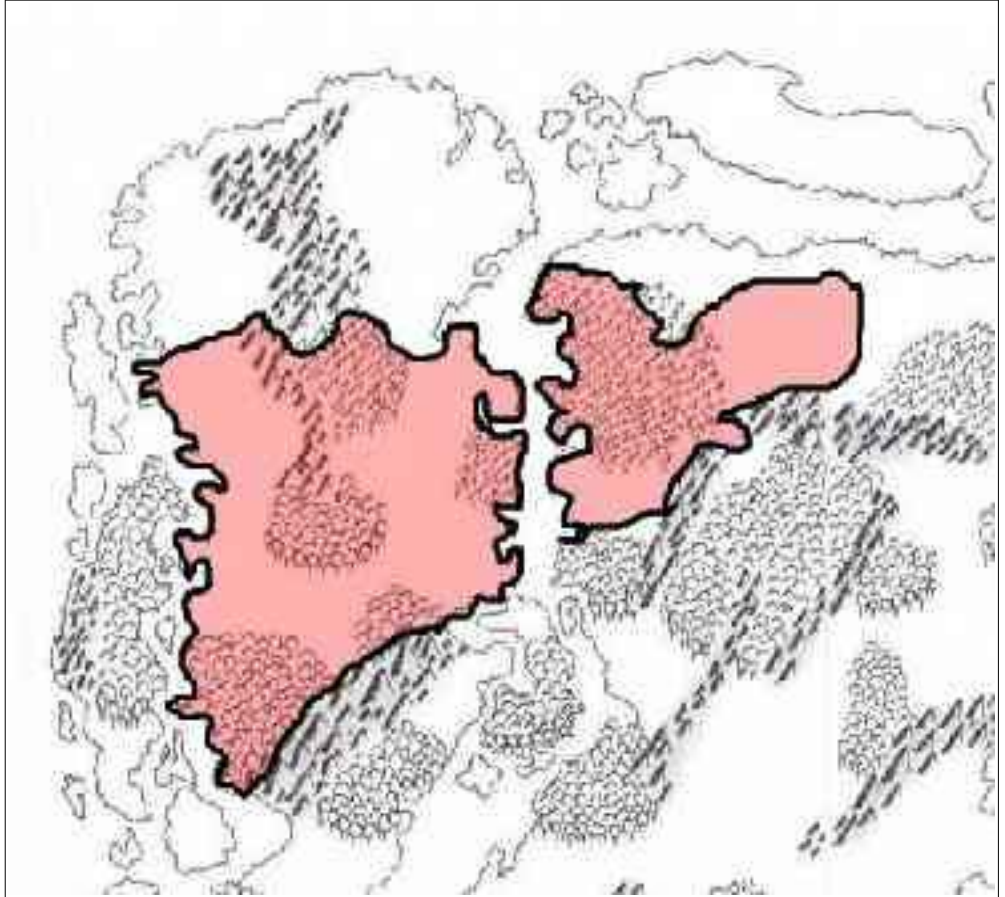
Nach Osten hin gibt es auf Dalatur noch in der westlichen Karuschei ein paar neu gegründete Siedlungen, die allerdings noch nicht den Stand der Städte erreicht haben, den die Gradrechi in den alten Kizman-Gebieten erhalten haben, aber auch dort gibt es in erster Linie Angehörige der Kriegerkaste, die zwar für das Imperium kämpfen und in dessen Auftrag handeln, sich selber allerdings als eher unabhängige Kultur verstehen.

Durch das Dunkel der Vertreibung

Schon seit Hunderten von Tausend Jahren bevölkerten die Orks die Steppen, die Gebirge, Wälder, Täler und Auen. Doch nur diese eine Kultur wurde einst verdrängt. Verdrängt von etwas stärkerem. Schon seit tausenden Jahren gab es Kämpfe und Streitigkeiten zwischen den weichhäutigen Menschen und den stahlharten Orks. Doch nur diese eine Kultur wurde bezwungen.

Das Volk der Kizman, damals eine gewaltige Macht mit moderner Armee, den Orks in ihrem Denken und ihrer Sucht nach Wettstreit und Kräfteressen zum Selbstbeweis nicht unähnlich, vollbrachten das Kunststück: In einem entschlossenen und mutigen Krieg drängten sie die Stämme über den Aschefluss und den Blutborn nach Norden zurück. Eigentlich nur, um ihre Familien, ihre Weiden, ihre Häuser zu beschützen. Doch die Orks sahen sich zum ersten Mal in ihrer Geschichte wirklich geschlagen. Dieser Krieg hatte ihrem Mut und ihrem Stolz eine empfindliche Scharte geschlagen.

So vegetierten die Stämme vor sich hin, während die Kizman in der Scherbenebene ihre Macht festigten und ihre Kultur erblühte.



Das Imperium von Gradrech, ungefähre Ausmaße, echte Grenzen existieren nur am Bastionsgebirge

Ins Licht der Macht

Eines Tages wurde den Orks Pak'Shas unerwartete Hilfe zuteil: Sie hatten zwar schon von den Technik-Kriegen gehört und davon, dass einige ihrer Brüder auf Syan gegen die Menschen und Zwerge Krieg führten, allerdings malten sich die desillusionierten geschlagenen Kämpfer keine Chance aus, dort etwas auszurichten. Also wurde die Nachricht vom Krieg im Osten wieder vergessen, die Hoffnung auf Besserung der eigenen Lage verworfen. Und tatsächlich sah es so aus, als hätten die Gegner der Menschen auf Syan ihre Chancen verwirkt - die Allianz der Technophilen obsiegte über Elfen und Orks und ihre anderen Verbündeten.

Ein paar Jahre, nachdem die Nachricht vom Sieg der Menschen die Orks erreichte, traten plötzlich die Schamanen zu ihrem Volk und sprachen davon, dass es an der Zeit sei, wieder in den Krieg zu ziehen. Zuerst glaubten die Kämpfern den prophetischen Visionen der Schamanenpriester nicht, doch als diese erklärten, es habe deutliche Zeichen der Götter gegeben und als sie diese Zeichen durch eine neugewonnene magische Macht verdeutlichen konnten, gab es für die Orks kein Halten mehr. Zu Dutzenden zogen die Stämme mit neuem Mut gen Süden und überrannten die völlig verstörten Kizman. Die Schamanen setzten sich ans Ruder und begannen ihr Volk das Wissen um die Technik zu lehren, bauten sich eine Elitgarde auf, die ihre Herrschaft über die Stämme sichern sollte und setzten schließlich gar einen Imperator, natürlich auch ein magisch begabter ehemaliger Priester ein. Die Begriffe Imperium und Kaiser (Imperator) haben sie einfach von den Kizman angenommen, als deren legitime Nachfolger sie sich selber sehen.

Was war geschehen? Die Daimon hatten den Menschen das Wissen um die Technik geraubt. Um noch mehr Schaden anzurichten und es den Menschen zumindest auf Pak'Sha nicht so einfach zu machen, wieder an ihre alte Macht zu gelangen,

setzten sie kurzerhand „Wächter“ über die Technik ein: Sie boten den Orks den Pakt an. Viele Priester wurden von den Versprechen der Daimon von Herrschaft und einem besseren Leben geblendet und willigten ein. Verkauften ihre Seelen für das Wissen, dass die Kizman einst so unbesiegbar gemacht hatte.

Spielleiterinformationen:

Der Anführer der Orks, „Vakaar der Verhüllte“, der derzeit herrscht und den Titel des Imperators trägt, ist eine alte Figur aus der Zeit, in der die Orks noch die Scherbenebene beherrschten. Wenn man sich nun überlegt, dass diese Zeit mehrere Jahrhunderte zurückliegt (tatsächlich seit dem Tod von Vakaar sogar schon mehr als zwei Jahrtausende), stellt sich doch die Frage, wieso eben dieser Vakaar nun wieder eine führende Rolle übernimmt.

Zu seinen Lebzeiten war er ein großer Zauberkundiger, der die Orks in vielen Dingen vereinte, der seinen Clan beherrschte und in gute Jahre führte. Doch diese Macht war mit seiner Seele teuer erkauft: Der Schamane ging einst einen Pakt mit den Schatten ein, verschrieb seine Macht den Daimon und wurde zu einem Werkzeug für sie. Seine Anleitung ist es, die es den Schamanen der Orks ermöglichte, auch sich für augenblickliche große Macht ins Verderben zu stürzen und ihren Pakt mit den Daimon abzuschließen: Früher wurde immer wieder von den Wesen einer anderen Welt gewarnt, doch nach der Katastrophe konnte keiner schnell genug sein, seine Seele zu verkaufen.

Heute lebt Vakaar wieder und hält die Theorie am Leben, dass er nur ebenso ein mächtiger Schamane sei, der sich den Namen des großen Vorfahren aneignete, um seine Gewalt und seinen Herrschaftsanspruch zu unterstreichen. Doch der Verhüllte ist mehr als ein überheblicher Emporkömmling - zumindest einigen der jetzigen Schamanen muss dies klar sein: Den Schamanen, die bei seiner Wiedererweckung zugegen waren. Die Schamanen, die seinen balsamierten, einbandagierten Körper wieder mit Unleben füllten.

Was für Ziele Vakaar im Augenblick verfolgt, ist nicht genau klar, er versucht vermutlich, sein Volk zu einen und es besser zu lenken - erzürnt über die ewigen Streitereien in seinem Imperium, darüber wütend und tobend, dass sich Orks gegenseitig die Schädel einschlagen, anstatt ihr Territorium, den von den Daimon legitimierten Herrschaftsanspruch einzufordern und zu erobern, bereitet er sich darauf vor, seine Kameraden mit Waffengewalt zu unterwerfen: Doch heute ist es nicht mehr so einfach wie früher - mit dem Geschmack der absoluten Macht in ihrem Gebiet im Mund stellen sich seine Vasallen gegen ihn und bieten ihm die Stirn und bei aller Macht, die er verkörpert, gelingt es ihm nicht, genug Stärke zu akkumulieren, um mit der Waffe in der Hand die Orks zusammenzuschweißen - zu eifersüchtig blicken die anderen Kriegsherren darauf, dass keinem, auch ihrem Imperator nicht, ein unfairer Vorteil gewährt würde.

Orikesch und Schamanen: Die Verteilung der Macht

Das Reich der Gradrechi ist in 6 Provinzen eingeteilt: Hoch im Nordwesten ihrer Gebiete, der westlichen Steppenebene und den südlichen Ausläufern der Glaskuppen, die Provinz „Huos“ mit ihrem Herren Zurech Blutschwur, südlich davon, an der Grenze zum Bastionsgebirge, im Südwesten der Scherbenebene die imperiale Provinz „Riaksa“ von Vakaar dem Verhüllten, die die Gelbsümpfe, die südliche Steppenebene und die westliche Staubwüste umfasst. Dann liegt im Osten dieser Provinz das Gebiet, dass man als „Jirakasz“ bezeichnet - es umfasst das Herz der Staubwüste mit den von ihr verschlungenen Metropole Urthagar, ihr Herr

ist Gurthak der Schlitzer. Jirakasz umgebend, die restliche südöstliche Staubwüste, den südlichen Ausläufer des Dornenthrons, bei den Orks Zurka genannt und das Waldgebiet Tal'Miar umfassend, liegt die Provinz „Garth“ unter der Herrschaft des Blutstromclans, einem Zusammenschluss mehrerer Familien mit Kontrolle über einige wichtige Wasserquellen. Schließlich gibt es im Norden noch die Provinzen „Urschak“ unter Shlizak mit dem Zentralen Teil des Dornenthrons, dem Runenforst und einem Teil der östlichen Steppenebene sowie „Hirgara“ unter Ftarkia der Grausamen mit dem Rest der östlichen Steppenebene.

Diese Provinzen sind in ewigen Kampf verwickelt: Keiner gönnt einem anderen einen Vorteil, es wird mitunter sogar offener Krieg geführt. Dieser Zustand lähmt das neue orkische Reich weitestgehend - es werden keine gezielten Vorstöße in das Land der Menschen (im Süden) oder der Elfen und Zwerge (im Osten) unternommen. Direkt nach der Gründung des Imperiums von Gradrech spalteten sich 4 Provinzen von der Herrschaft Vakaars ab - es handelte sich um Huos, Jirakasz, Garth und Urschak. Die Provinz der orkischen Amazonen, Hirgara, spaltete sich später von Urschak ab, woraufhin beide Provinzen von Süden her empfindliche Angriffe hinnehmen mussten. Die dabei verlorenen Gebiete sind zwar zurückerobert, aber die Spannungen in diesen Gebieten sind besonders schlimm.

Unter den normalen Fürsten (die als Orikesch tituliert werden), stehen die mächtigen Schamanen, die sich einen Platz als Interpretateure der Weissagungen der Götter erkämpfen konnten. Nur sie und nicht die Priester dürfen der Bevölkerung den Willen der Götter verkünden und ihn interpretieren und daraus Befehle folgern. Ansonsten, abgesehen von den Schamanen, die der Magie mächtig und zu erschreckend großem Teil mit den Daimon im Bunde sind, regiert der Stärkere, auch wenn die Herrschaft des Stärkeren durch die plötzliche Industrialisierung ihrer Gesellschaft mitunter derjenige mit dem meisten Geld ist - fast jeder „Bonze“ hält sich eine kleine Privarmee. Auf diese Weise hat sich eine recht starre Hierarchie ausgebildet, der sich fast alle Orks beugen. Wer oben steht, hat wenige Befehle entgegenzunehmen und darf viel befehlen, wer unten steht, muss fast nur Befehle ausführen, ist aber noch brutaler zu denen, die noch ein Schritt tiefer stehen als er.

Hackordnung

Eine echte Regierung, wie es die Menschen meistens kennen, hat sich bei den Gradrechi trotz der vielen technischen Fortschritte, die sie seit der Katastrophe gemacht haben, nicht gebildet. Zwar gibt es 6 Herrscher, die wirklich die Fäden in der Hand halten, aber ansonsten kann man nicht davon sprechen, dass klar geordnete Strukturen existieren würden - immer wieder wendet sich das Blat zugunsten eines Außenseiters, niemand hat wirklich den kompletten Überblick - eine recht komplizierte Sache.

Ganz oben stehen wie bereits gesagt, die Schamanen und einige Gradrechi, die von den Orikesch als Führer eingesetzt werden sowie reiche Händler, Wirtschaftsmogule oder wohlhabende Familienbanden. Danach kommt eine ganze Weile lang nichts - die Krieger stehen zwar eher für sich und stellen eine eigene Kultur mit eigenen Regeln dar, stehen aber dennoch recht hoch im Vergleich zu den restlichen Gradrechi - sie verfügen über Waffen und eine gute Ausbildung und bekommen von den Fürsten gewisse Rechte zugesprochen, die sie im Vergleich mit dem „normalen Volk“ durchaus zu etwas besserem macht.

Unter den Kriegern stehen alle Arten von Arbeitern - erst kommen Handwerker und Jäger, dann Bauern, Fließbandarbeiter und einfachere Handlanger. Sie haben wenig zu sagen und bilden eine recht verschworene Gemeinschaft

mit ihren eigenen gesellschaftlichen Kniffen - innerhalb dieser Strukturen existiert eine recht klare Ordnung und man akzeptiert das Wort dessen, der älter ist oder stärker oder eine bessere Ausbildung genossen hat. Man hält eben zusammen und versucht dem Leben noch etwas abzutrotzen, auch wenn es mitunter recht trostlos aussehen mag.

Als nächstes folgen die männlichen menschlichen Sklaven - sie werden sogar noch höher geschätzt als die orkischen Frauen, die als dumm, faul und träge gelten (und in Wirklichkeit daheim alles schmeißen, während die Männer zur Arbeit gehen).

Ganz, ganz unten stehen schließlich die Goblins, weibliche menschliche Sklaven und Oger, denen keinerlei Rechte zugesprochen werden.

Von der Schande, ein Weib zu sein

Weiber können nicht kämpfen, Weiber sind schlechte Arbeiter und Weiber vertragen nichts gutes: Sie haben einen schweren Stand in der orkischen Gesellschaft. Obwohl so manche Frau Männern mindestens ebenbürtig wäre, ist es bei den Gradrechi nicht üblich, Frauen in einem Beruf auszubilden oder ihnen besondere Rechte zukommen zu lassen. Sie dürfen mit Männern nur sprechen, wenn es ihnen erlaubt wurde oder wenn man(n) ihnen eine Frage stellt.

Sie sind eindeutig den Verlierern der Eroberung der Kizman-Gebiete zuzuordnen: Wo sie früher wenigstens an der frischen Luft leben konnten, sind sie heute eingesperrt und dazu verdammt, den Haushalt zu führen und die Kinder großzuziehen - man misst ihnen keinerlei repräsentative Verantwortung bei, sie dürfen ihr Haus nur verlassen, wenn ein Mann ihnen dies gestattet. Zwar stehen die Frauen den Männern weder körperlich noch geistig in irgendeiner Weise nach, doch werden sie so erzogen, als wären sie minderwertige Wesen - man prügelt ihnen Untertänigkeit so sehr ein, dass sie schließlich selbst an die Überlegenheit des männlichen Geschlechts glauben.

Was keinesfalls zur Besserung des Standes der Frau in der Gesellschaft der Gradrechi führt, ist der Umstand, dass sie wie Ware behandelt wird: Mit der Volljährigkeit werden die Weiber an eine fremde Sippe verkauft und können jederzeit weitergegeben werden, wenn die neuen Besitzer (die Summe der Männer einer Sippe) an ihnen keinen Gefallen finden. Nicht einmal die Frauen einer Sippe halten zusammen - die Weiber intrigieren gegeneinander, buhlen um den Platz als Lieblingsfrau des Sippenvorstandes, zerkratzen sich gegenseitig die Gesichter und beschimpfen sich wüst, wenn sie am Gegenüber nur einen kleinen Fehler bemerken. Es gibt auch keine Ehe oder eine feste Partnerschaft. Wenn eine Frau von einer Sippe erworben wird, ist sie Eigentum aller Männer und wird wie eine Pfeife oder eine Flasche Alkohol umhergereicht. Geschenke an die Frauen sind unüblich, auch wenn einige wohlhabende Orks es angenehm finden, wenn ihre Weiber in gute Stoffe gehüllt werden, mit Schmuck verziert sind und nicht stinken - aber letztlich werden sie kaum als Person, sondern mehr als Ding gesehen.

Kulturelle Evolution

Dank der Übernahme der Kizman-Städte sind die Gradrechi heute in der Lage, viele moderne Dinge zu produzieren - sehr viel modernere als z.B. die Dulgur oder die Nolthar. Nur Osraht und die Dämonenanbeter könnten sich auf dieser Ebene mit den Orks messen.

Die oben stehenden Orks wollen allerdings die neue Technik noch ein wenig vom Volk fernhalten - es darf sie produzieren, aber nur selten nutzen. Anders als z.B. in Osraht, wo die Technik zur Verbesserung des Allgemeinwohls eingesetzt wird, dient der rasche Fortschritt bei den Gradrechi vor allem einer kleinen Elite, die sich mit der Technik die Vorherrschaft

über die anderen Orks absichert und ständig sucht, sich mit ihr auch vor Konkurrenten einen Vorteil zu verschaffen. Dabei spielen auch die Schamanen eine gewisse Rolle, da sie den Einsatz von Dampfmaschinen, Schießpulver und anderer moderner Physik und Chemie recht eifersüchtig überwachen.

Die Orks verwenden bislang keine elektrische Energie, da die Schamanen dies einheitlich zum Werk perverser Mächte erklärt haben, mit denen Orks nichts zu tun haben dürfen. Umso spannender ist für sie die Forschung im Bereich der Chemie, da sich einige Orks besonders gern mit Sprengstoffen und Geschosstriebmitteln beschäftigt.

Die Entwicklungen, die die Orks durchmachen, basieren im Moment allesamt noch auf dem Wissen der alten Kizman, Forschung sieht bei den Orks derartig aus, dass sie versuchen zu verstehen, wie man bestimmte Geräte bedient, repariert und schließlich sogar herstellt, wobei besonders die Produktion der Orks, die handwerklich nicht sonderlich begabt sind, einige Schwierigkeiten bereitet. Dabei behelfen sie sich, indem sie Angehörige anderer Rassen als Sklaven einsetzen und aufwendig ausbilden.

Hauptsächlich sind sie an der Produktion von Waffen interessiert - Fortbewegungsmittel, Kommunikation und Medizin sind kaum in ihrem Horizont verankert. Der normale Ork kann auch zu Fuß gehen, Soldaten sind ans Laufen gewöhnt, Kommunikation und Medizin können zum großen Teil die Schamanen übernehmen. Die bedeutendsten Unterschiede für die Masse der Orks waren weniger technischer als kultureller Natur: Das Nomadenvolk wurde sesshaft, betreibt zum Teil Ackerbau und Viehwirtschaft, errichtet große Bergwerke, wo früher nur das oberflächlich zu findende Erz aus der Scholle gekratzt wurde, lebt in steinernen Städten und arbeitet in Fabriken und Manufakturen.

Blut und Schweiß - Sport und Kräftemessen

Um ihrem Trieb gerecht zu werden, sich untereinander zu messen und dabei wenig Verluste hinnehmen zu müssen, haben sich die Orks einiges von den Kizman abgeschaut: Sie haben von ihnen einige Sportarten übernommen und mit eigenen, wilderen kombiniert: Es dominieren Elemente von allen Arten freiwilliger und unfreiwilliger Gladiatorenkämpfe, durchmischt mit reinem Kräftemessen. Sie kennen auch einige Mannschaftssportarten (z.B. Mannschaftsjagdsport, auch wieder in Gladiatorenstil), die allerdings für Menschen fast unverständlich brutale Regeln besitzen und sehr ritualisiert gespielt werden - einige dieser Spiele werden auch zu Ehren der Götter der Orks dargeboten.

Ein erfolgreicher Sportler bei den Orks ist ein hochangesehenes Wesen, wird oftmals von einem reicheren Mäzen gefördert und dient diesem dann als Aushängeschild. Auch finanzieren einige begüterte Orks Wettkampfstätten oder halten Buchmacher, um aus dieser Vernarrtheit ins Kräftemessen noch Profit zu schlagen (neben der guten Unterhaltung, die der Sport bietet).

Im folgenden werden die verbreitetsten Sportarten vorgestellt: *Tzurk*: Normalerweise auch als Grubenkampf bekannt - hier kämpfen alle möglichen Leute gegeneinander - freie, unfreie, Hobbykämpfer, Profigladiatoren - für gewöhnlich auf Leben und Tod.

Glitarj: Eine Reihe ritualisierter Kräftemessen, bei denen für gewöhnlich kein Kontrahent zu Schaden kommen sollte - es geht um Laufen, Gewichte heben, Felsen werfen usw., hat ein hohes Ansehen errungen.

Ultrigar: Eine brutale Mannschaftssportart mit 4 Mannschaften a 5 Spielern, bei der es darum geht, den Schädel eines Tieres oder intelligenten Wesens so schnell wie möglich in das eigene Tor zu bringen.

Bei den Gradrechi gibt es keine großen Alleen, keine freien Plätze oder Parks, alles, was bebaut werden kann, ist bebaut worden oder wird gerade oder zumindest demnächst bebaut. Zwischen den Häusern ist gerade genügend Platz, um einen breiten Karren hindurchzumanövrieren, es fällt kaum Licht auf den Grund der Stadt - auf den Strassen ist es fast immer dunkel oder zumindest dümmrig. Merkwürdiges Gesindel, Sklaven, niedere Arbeiter und ab und an ein wild anzusehender Krieger wandeln hier. Die gehobeneren sozialen Posten haben ihre eigenen Wege - zwischen den Häusern wurde eigens für sie, damit sie sich nicht mit dem Gesindel mischen müssen, ein Netz aus metallenen Brücken und Wegen von Haus zu Haus errichtet - sie haben mehr Sonne als die anderen Gradrechi und sie sorgen dafür, dass das normale Volk und die Sklaven noch weniger Licht erhält, als es ohnehin schon hat.

Verehrung wird den 4 Elementen - die Orks nennen sie die „*Uhmgað*“ - zuteil, denen die Menschen das Phykrische zuordnen - während die aktrischen Elemente Ordnung, Chaos,

Die Rolle der Priester ist die eines reines Gottesdieners - sie dürfen nicht orakeln, sie dürfen nicht den Willen der Götter verkünden. Ihre ganze Aufgabe besteht darin, die Opferzeremonien, Segnungen, Reifeprüfungen für Halbwüchsige und Salbungen von neuen Priestern durchzuführen. Dennoch genießen sie ein durchaus hohes Ansehen bei der Bevölkerung, denn sie sind die Stimme der Gradrechi, die zu den Uhmgad sprechen kann, nur sie sind in der Lage, Gebete an ihre Götter zu richten - dieses Privileg steht nicht einmal den Schamanen zur Verfügung. Sie verkleiden sich mit schweren, kunstvollen Kostümen als Verkörperung des Elementes, dem sie dienen, tragen auch im sonstigen Leben (wenn sie nicht gerade Tempeldienst haben, sondern als Lehrmeister für Schrift und Sprache und Geschichte arbeiten) die jeweilige Farbe ihres Uhmgad. Im Gegensatz zu den Schamanen ist fast kein Priester magisch begabt, wenn sie es allerdings sind, steht ihnen eine große

Drogenmischer, Paktierer, machtgeile Priester, magische Künstler - die Schamanen der Orks

Bei den Gradrechi nehmen die magisch begabten Individuen eine besondere Stellung innerhalb der Kultur ein - sie sind spirituelle Führer großer Macht, die sich darauf verstehen, mit den Göttern zu kommunizieren. Aber beginnen wir am Anfang - bei ihrer Ausbildung.

Wer es sich leisten kann, lässt seinen Sohn (nur Männer können Schamanen werden, in den Händen von Frauen wird so viel Macht nicht gern gesehen) von einem Schamanen untersuchen - dabei wird eventuelle vorhandene magische Befähigung geprüft und bewertet. Wenn das Kind (denn die Prüfung wird meist im Alter von 2-4 Jahren vollzogen) ausreichend begabt ist oder die Sippe genügend Dienste/ Geschenke an den Schamanen leistet, wird der Knabe zur magischen Ausbildung angenommen. Er lernt dann bei seinem Meister (den er nicht mit Namen sondern tatsächlich nur mit „Ehrwürdiger Meister“ ansprechen darf) alles, was ein Schamane wissen muss - wie man Geister beschwört, wie man einen Daimon für einen Pakt ruft, wie man den Willen der Götter interpretiert (und für seine eigenen Zwecke nutzt), wie man magische Tränke, Pulver und Salben herstellt und gewinnbringend absetzt, wie und wo man bestimmte Kräuter findet und wie man magische Energie in mächtigen Zaubern kanalisiert. Die ersten paar Jahre wird er dazu erzogen, sich als etwas besseres zu fühlen als der Rest der Orks, bekommt Politik und Intrige gelehrt und darf nur einfache Handlangerdienste verrichten. Später darf er dann beim Bereiten der Tränke helfen und wird in Alchemie und Kräuterkunde eingeführt. Magie, Geisterbeschwörung und Dämonologie bilden den Höhepunkt und gleichzeitig das Ende seiner Ausbildung.

Frischgebackene Schamanen begeben sich dann auf Wanderschaft, um bei weiteren großen Meistern in die letzten Geheimnisse ihrer Kunst eingeweiht zu werden. Dann suchen sie sich einen Ort, an dem es zu wenig Schamanen gibt oder arbeiten (was weitaus häufiger ist) für einen besonders mächtigen und weisen Magier oder Priesterschamanen zu arbeiten.

Die Aufgabe der Schamanen beschränkt sich nicht nur darauf, den Willen der Götter zu interpretieren (solche Weise nennt man Priesterschamanen, sie besitzen wohl das größte Ansehen und den gewaltigsten Einfluss), viele, denen es nicht um das Streben nach Macht geht, arbeiten auch als Heiler, Geisterbeschwörer, Wahrseher oder einfach als Magier am Hofe eines einflussreichen Orikesch. Neben diesen eher klassischen Einsatzgebieten gibt es noch Verwendung für Kriegerschamanen, die direkt mit in die Schlacht ziehen und mit mächtigen Zaubern ihre Kameraden stärken oder Angst und Schrecken unter den Gegnern verbreiten. Außerdem verbreiten die Schamanen noch das berühmte Packra unter der orkischen Bevölkerung, doch dazu weiter unten mehr.

Üblicherweise kleiden sich die Schamanen traditionell und äußerst konservativ: Das bedeutet, trotz moderner und sicherlich auch bequemer Stoffe tragen sie Fellschurze und geschnürte Lederstiefel. Ihr Oberkörper bleibt, von Tagen oder Gegenden extremst niedriger Temperatur einmal abgesehen, immer nackt und wird mit den traditionellen Schiffszeichen der Orks geschmückt - auf der Haut eines Schamanen sind große Taten der Ahnen, sein Clan, Beschwörungsformeln und Flüche sowie Bitten um Schutz durch die Geister und Anrufungen der Daimon in Form von bemalten Narben verewigt. Der Schamane ritzt sie sich selbst mit einer heißen Klinge in die Haut und füllt später die Narben mit einer Farbe seiner Wahl. Im Gegensatz zur restlichen orksischen Bevölkerung leben die Schamanen in einem großen Zelt (das zwar mitunter auch in einem Haus errichtet wurde, aber der Gedanke zählt), in dem sie alle nichtöffentlichen

Mekroth - Das Leben nach dem Tode

Die Orks glauben sehr stark an ein Jenseits (sie geben ihm den Namen „*Mekroth*“, und auch wenn Ezeziel eigentlich die Verantwortung für die toten Orks trägt - er ist es angeblich, der den Seelenfaden aus dem Körper löst und ihn zu einem Garn spinnt, aus dem die Seele im Jenseits gestrickt wird - hat jedes Element, je nachdem, welchem der Gradrechi in seinem Leben am meisten entsprochen hat, seine eigene Totenwelt.

Wenn ein Gradrechi stirbt, so glauben sie, erreicht er den Rat der Uhmgad, wo die göttlichen Personifizierungen direkt über das Schicksal der Seele beraten. Zuerst wird festgelegt, ob er für das Mekroth würdig ist, oder ob er sich des Frevels, des Verrates schuldig gemacht hat.

Frevler, die sich an Schamanen, Priestern, Tempeln oder dem Glauben selbst vergangen haben, werden schrecklich bestraft - die Elemente wenden sich von ihnen ab, lassen ihre hilflosen, angsterfüllten Seelen im leeren kalten toten Raum treiben. Dort sollen sie dann Gelegenheit erhalten, über ihre Fehler gründlich nachzudenken. Für gewöhnlich werden sie aber nur verrückt. Allein. Dieser Zustand wird auch als *Paaligad* bezeichnet. Die orkische Entsprechung der Hölle.

Wenn die Seele des Toten aber für würdig befunden wurde, in ein Totenreich einzugehen, folgt eine weitere Entscheidung: Diejenigen, die sich in ihrem Leben besonders für dieses Element verdient gemacht haben (und es kann durchaus auch ein Brandstifter sein, der dem Feuer alle Ehre machte), erhalten einen Platz direkt in einem extra-Teil des Jenseits, der nur für wirklich große Orks gedacht ist, dem *Praikroth*. Dort werden ihnen alle Freuden zuteil, die sich ein Ork des jeweiligen Elementes nur wünschen kann - ein Gehair-Anhänger geht mit seinem Gott gemeinsam auf die Jagd nach gefährlichen Bestien und bestreitet schreckliche Kriege, schwimmt mit ihm um die Wette. Ein Dzural-Gläubiger darf sich einem ganzen Harem um Nachwuchs kümmern (eine Aufgabe, die trotz der ach so dummen Orkweiber sichtlich Spaß macht), während ein Ezezel-Gefolgsmann endlich einen warmen ruhigen Platz findet, gut bewirtet wird und sich einen ordentlichen Rausch antrinken darf.

Was mit den Weibern geschieht, wird übrigens von keinem Priester oder Schamanen wirklich gesagt, aber man nimmt an, dass ihre einfach gestrickten Seelen ohnehin nicht viel von den Freuden des Mekroth hätten und deshalb einfach mit dem sterblichen Leib vergehen. Die Frauen dagegen hoffen, im Leben nach dem Tod als Mann anerkannt zu werden und entsprechende Behandlung zu bekommen.

Wer es sich leisten kann, lässt sich prunkvoll mit allen Ehren bestatten: Bekannte und Verwandte werden eingeladen, ein paar Sklaven getötet und mit ins Grab des Herren gelegt, man gibt ihm Kleidung, Waffen und was sonst noch dazugehört, mit. Diese Dinge, die im Grabhügel eines Gradrechi liegen, kann der Tote im Mekroth nutzen - je prunkvoller die Bestattung, desto prunkvoller das Leben nach dem Tod. Zwar hat der reine gesellschaftliche Stand keinen Einfluss auf die Entscheidung der Uhmgad, aber eine nicht zu unterschätzende Wirkung auf das Leben im Mekroth: Wer Sklaven dabei hat, darf sie behalten, edle Waffen, manchmal sogar Streitwagen und kleine Schiffe versüßen einem das ewige Leben im Jenseits.

rituellen Handlungen durchführen, ihre Kräuter und Runenknochen bewahren und in dem sie schlafen und medizieren.

Nicht jeder Schamane paktiert zwangsweise mit einem Daimon, doch in letzter Zeit, seit man bemerkt hat, dass die Barriere zwischen Fedar, der Welt der Daimon und Ta'Ran stark geschwächt wurde, sind Anrufungen einfach und werden nicht mehr so bedacht eingesetzt wie früher - die Opfer, die die Daimon dabei fordern, schrecken kaum einen der Schamanen ab, sie verkaufen nicht nur ihre eigenen Seelen, mitunter versprechen sie besonders mächtigen Daimon sogar, dass sie noch andere Wesen ins Verderben reißen werden, wenn nur der Pakt zustande kommt. Ursprünglich war es dieser Pakt, der die Schamanen befähigte, die Macht an sich zu reißen, da sie von den Daimon das Wissen um die Technik der Kizman erhielten. Doch heute ist bereits ein großer Teil dieses Schatzes allgemeines Gut vieler Orks geworden, so dass sich die Schamanen nicht mehr vollkommen auf dieses Standbein verlassen können und so danach Streben, ihre Macht auch auf andere Weise abzusichern. Dass dabei sehr oft auch die Daimon ihre Finger im Spiel haben, stört sie dabei wenig - sie halten es jedoch vor den anderen Gradrechi geheim.

Flammender Geist - Packra

Diese Droge entstand, als die orkischen Schamanen nach Hilfsmitteln für ihre Meditationen suchten - sie fanden ein Gemisch verschiedener Pilze und Mineralien, die eine leicht halluzinogene Wirkung haben. Doch Packra ist noch viel mehr als das - mit der Essenz verseuchten Elyktriums vermennt, das die Orks von Goblins und Sklaven aus alten Stollen der Kizman kratzen lassen, lässt es den Geist unaussprechliche Dinge erfahren. Der orkische Name bedeutet „Flammender Geist“ und bezieht sich darauf, dass der erste Schamane, der dieses Gemisch probierte, große Visionen von Flammenmeeren und infernalischen Szenerieren hatte, die er seiner Entscheidung, dass es an der Zeit wäre, den Menschen die Erniedrigungen, die die Orks von ihnen hinnehmen mussten, heimzuzahlen, zugrundelegte.

Packra ist eine amorphe grünlich-graue Masse, die in ihrer Konsistenz an zähen Speichel erinnert - man muss sehr viel Überwindung aufbringen, den Schleim herunterzuwürgen, wird dann jedoch von verzückenden Traumbildern belohnt. Bei den Gradrechi, besonders in der unteren Schicht, die trotz der Modernisierung ihres Lebens nur wenige Vorzüge der Städte genießen kann, aber auch bei Sklaven und einigen Orikesch hat sich die Nachricht, nein, die Legende vom Packra wie ein Lauffeuer verbreitet - es hieße, nur mit diesem Mittel ließe sich wahre Freiheit erleben. Und so war bald Schleim in unterschiedlichsten Ausführungen und Konzentrationen im Umlauf. Der Eine ließ einen Bilder sehen, der andere Stimmen hören, mit dem dritten fühlte man sich allmächtig, der vierte ließ alle Sorge abfallen und führte einfach nur zu erholsamen Schlaf. Allen Packra-Sorten ist gemein, dass sie zwar stark abhängig machen, aber, wenn man von einer Überdosierung absieht, keine gefährlichen Nebenwirkungen haben. Und so liegt eine ganze soziale Schicht von grauem Schleim betäubt auf ihren Lagern und findet sich mit Zuständen ab, die andere als unaussprechlich benennen würden. Und sie zahlt dafür - ein großer Teil dessen, was die Arbeiter erwirtschaften geht mittlerweile schon dafür drauf, neuen „Stoff“ zu besorgen.

Ernährung

Zum größten Teil leben die Orks von Fleisch - auch wenn es eine große Anstrengung bedeutet, alle mit tierischen Produkten zu versorgen, so können die Gradrechi derzeit diesen Standard aufrecht erhalten, indem sie gigantische Herden durch die Steppen treiben und weitläufige Mastanlagen in der Nähe der Städte errichten (die natürlich

wiederum einen immensen Aufwand an Ackerbau benötigen, denn das Vieh will ja auch gefüttert sein). Als Delikatesse gelten alle Tiere, die auf der Jagd erlegt wurden - nicht jeder hat das Privileg zur Jagd, so dass auch oft Goblins oder orkische Jäger dafür angeheuert werden, dass sie Extraktionen mitbringen.

Neben dem Fleisch, dass mitunter roh verzehrt wird, gibt es einen reißenden Absatz an Milch aller Art (die Gradrechi machen hier keinen großen Unterschied - Orks gelten nirgendwo als Feinschmecker) sowie dem reichhaltigen Angebot an Käse, der beinahe überall als Delikatesse gehandelt wird.

Trotz des Verlangens nach Fleisch, dass anscheinend jeder Ork in sich verspürt, werden in letzter Zeit auch immer mehr Plantagen und Felder angelegt, so dass die Umgebung zulässt, die Scherbenebene ist generell recht trocken und es bedarf eines großen Aufwandes an Bewässerung und Ackerarbeit, der von Sklaven gedeckt wird, um ausreichend Ernte einzufahren. Trotz aller Anstrengungen ist Hunger im Gradrech-Imperium beinahe überall an der Tagesordnung. Im Gegensatz zu den männlichen Orks (und den Ogern) müssen Sklaven und Weiber fast komplett auf Fleisch verzichten und sind allgemein ein wenig unterernährt, leiden dafür nicht an den Zeichen der unausgewogenen Ernährung.

Alkohol wird üblicherweise in rauen Massen konsumiert, so mancher Ork kann durchaus als Alkoholiker zählen. Außerdem fällt auf, dass trotz der enormen Körpergröße und des großen Gewichtes eine gewisse Anfälligkeit gegenüber Trunkenheit vorhanden ist. Übliche Alkoholsorten sind Skuak - ein bitterer Wein aus vergorenem Blut, Rihjak, ein schleimiges Gesöff aus vergorenem gesüsstem Fleisch sowie vergorene Milch, natürlich gibt es auch destillierten Schnaps bei den Gradrechi, der jedoch für die Oberschichte aufgehoben wird. Sogar Sklaven und Frauen erhalten ab und an Alkohol - dann handelt es sich jedoch um einfachen Wein oder Schnaps.

Produktion und Handel

Im Reich der Gradrech verläuft die Produktion sehr effektiv: Billige Arbeiter (bezahlte Teilzeitsklaven für Billiglohn) werden von Aufsehern angetrieben in enge stickige Fabriken gepercht, in denen jeder seinen bestimmten eigenen Handgriff erledigt und so einen winzigen Teil zur Fertigung des Ganzen beiträgt. Der größte Teil der Arbeiter wird in der Land- und Viehwirtschaft außerhalb der Städte eingesetzt - sie laufen jeden Tag meilenweit zur Arbeit und zurück, viele arbeiten auch in Bergwerken (bei wenig Licht, im ewigen Dreck), bohren nach Öl und fördern Gas (eine gefährliche Arbeit, die allerdings halbwegs vernünftig bezahlt wird). Auf diese Weise unterhalten die Orks eine starke Wirtschaft, die nur von den inneren Konflikten gestört wird. Sie produzieren genug, um sich selbst zu versorgen, um ihre Städte weiter auszubauen, demnächst ist geplant, die ersten Fernwärmekraftwerke zu errichten, mit deren Hilfe dann einige privilegierte warme Wohnungen haben werden. Warmes Wasser soll folgen.

Mit den Nolthar treiben sie ein wenig Handel - meist bieten sie fortschrittliche Technik gegen Nahrung, machen dabei meist gute Schnitte. Diese Beziehung wird jedoch nie ganz stabil werden, da sie durch orkische Piraterie gegen die Nolthar immer wieder erschüttert wird, das Verhältnis ist gespannt, offene Konflikte gab es allerdings bisher noch nicht.

In den Händen des Feindes - menschliche Sklaven bei den Orks

Es ist sicherlich das schrecklichste Schicksal, dass sich ein Kizman-Abkömmling vorstellen kann: Die Daimon überrennen die Städte, stehlen Erinnerungen, schlachten Wehrlose ab. Dann stapfen tausende ohne Orientierung und

Ahnung um ihr Schicksal durch die Ebenen und für sie nutzlos gewordenen Städte. Schließlich aber das schlimmste: Orks marschieren in ihr altes, in Trümmern liegendes Reich und versklaven seine hilflosen Bewohner. Heute sitzt ihnen der Schock noch immer in den Knochen, die Orks sind für sie zu den neuen Herren ihrer alten Gebiete geworden, sie demonstrieren ständig ihre Überlegenheit, lassen die Sklaven wissen, dass sie in ihren Augen nur besserer Dreck sind. Einmal versklavt, gehört er komplett den Gradrechi - mit Haut, Haar und Nachkommen.

Jeder Sklave wird gebrandmarkt - das Bild des Besitzers, der Wohnort und seine individuelle Nummer zieren von diesem Zeitpunkt an seine rechte Schulter. Auch dies ist ein Zeichen der Geringschätzung der Sklaven: Sie tragen keine Namen, werden, sofern sie sich nicht durch besondere Qualität (bei einem Sklaven spricht man bei den Gradrechi von Qualität und nicht von Gelehrigkeit, Folgsamkeit oder Treue) die Nennung ihres eigenen Namens (den sie durchaus besitzen und mit dem sich Sklaven untereinander auch anzusprechen pflegen) erarbeitet haben. Wenn der Sklave den Besitzer wechselt, wird die alte Marke unkenntlich gemacht (also mit einem heißen Eisen überbrannt, bis sie nicht mehr zu identifizieren ist - ein qualvoller Akt, deutlich schmerzhafter und bei der medizinischen Versorgung, die für die Sklave üblich ist, auch eindeutig gefährlicherer Eingriff als die Markierung an sich) und eine neue hinzugefügt.

Sie führen ein Leben in der Dunkelheit, leben in abgetrennten lichtlosen Bereichen unterhalb der Städte der Orks oder sogar außerhalb ihrer Siedlungen in extra für diesen Zweck angelegten Kasernen. Bei allem, was sie tun, werden sie von der Kriegerkaste sehr scharf bewacht - einen Sklaven auf der Flucht zu töten, ist kein Verbrechen, sondern ein Dienst an seinem Herren.

Generell werden sie auch für meist für kompliziertere Arbeiten herangezogen als die Goblins oder Oger. Sie erhalten mitunter sogar eine recht fundierte Ausbildung, um selbstständig komplexere Arbeiten auszuführen, es gibt auch gesonderte gut funktionierende, sich gegenseitig deckende und helfende Sklavenkommandos, die an Orten eingesetzt werden, an denen ein wertvoller orkischer Techniker oder anderer Handwerker zu sehr in Gefahr wäre. Im Vergleich damit ist ein Mensch natürlich kein Verlust. Trotz ihres etwas höheren Status im Vergleich mit anderen Sklavenrassen werden auch sie bevorzugt für Arbeiten eingesetzt, die man Orks nicht zumuten möchte, es hat sich aber eingebürgert, sie auch dort einzusetzen, wo ein orkischer Spezialist zu teuer wäre.

Sie können jedoch nicht ohne weiteres getötet werden, es entscheidet sogar oft ein "Gericht" über das Strafmaß, falls ein Gradrechi oder ein Krieger einen Menschen im Zorn oder aus Spaß erschlagen haben sollte. Einen Menschen zu töten gilt als Mord, nur auf der Flucht darf er getötet werden, oft muss sogar dann für Ersatz gesorgt werden, aber auch wenn die meisten Besitzer Sklavenjägern eine Belohnung zukommen lassen, wenn diese einen Sklaven, der im Begriff der Flucht war, unversehrt zurückgebracht haben.

Die menschlichen Sklaven haben einige besondere Rechte - sie dürfen ihre Religion ausüben (ehemalige Kizman z.B. den Ahnenkult, der sich hier noch in ursprünglicher Form wiederfindet), sollen aber auch an der orkischen Religion teilhaben und deren Götter ehren. Magisch begabte Menschen werden „ausortiert“ und von den Schamanen für Opferungen oder grausame Experimente missbraucht, keinesfalls gestattet man ihnen jedoch eine Ausbildung ihrer Fähigkeiten.

Goblinsklaven

Neben den Menschen und Ogeren halten sich die Orks auch goblinische Sklaven, größtenteils ursprünglich aus dem Volk der Rotpelze stammend, entwickelt sich ihre Fellfarbe in der Gefangenschaft langsam zu einem stumpfen grau. Sie müssen ständig Fußfesseln tragen, sind ebenfalls wie die Menschen gebrandmarkt und werden für gewöhnlich weniger gut bewacht als diese, da sie leichter einzuschüchtern sind und schon aus Angst vor Strafe nur selten fliehen. Trotz allem hat man natürlich meistens ein Auge auf sie, gelten sie ja dennoch als gewitzt, geschickte Diebe und hinterhältige Wesen.

Sie werden von den Orks wie besserer Dreck behandelt - Verprügeln und Auspeitschen sind an der Tagesordnung und nur die Fleißigsten oder Gewitztsten unter ihnen können das ihnen auferlegte Tagessoll immer schaffen, dass ihnen den Vorteil bringt, mal nicht windelweich geschlagen zu werden.

Nachts werden sie wie Tiere in kleine Unterkünfte zusammengepfercht, mitunter sogar an ihre Betten gekettet, die Ernährung ist fürchterlich (dennoch schaffen die Goblins es, sich ihre Kraft zu bewahren, sie können anscheinend selbst aus dem billigsten Straßendreck noch essentielle Nährstoffe filtern) und Krankheiten sind an der Tagesordnung.

Es gibt unter ihnen einige wenige privilegiertere, die gefährliche Aufgaben übernehmen, diese tragen dann meist keine Fesseln, werden aber scharf bewacht, da ihre Ausbildung mitunter aufwendig war und man sich den Verlust eines solchen Sklaven nicht leisten möchte. Ansonsten werden die Graupelze als leicht ersetzbare Dutzendware genommen und für gefährliche, aber geistig wenig fordernde Aufgaben herangezogen. Sie sind recht geschickt und gute Kletterer, was ihnen ermöglicht, an Orten zu schuften, an die ein Gradrechi unter normalen Umständen nicht gelangen würde.

Allen goblinischen Sklaven wird einmal im Monat eine religiöse Zeremonie gestattet, die aber scharf überwacht wird, die Priesterin muss die ganze Zeit über magische Fesseln tragen, damit sie keine Zauber wirken kann.

Im Bunde mit dem Feinde: Goblins und Orks

Es gibt einige Goblins, die sich als Verbündete der Orks verdient machen: Sie arbeiten als Jäger, Sammler, Bergleute und Kundschafter für die Gradrechi und werden für ihre Dienste mit Nahrung und Waffen belohnt und sogar vor fremden Sklavenjägern oder anderen Goblins-Stämmen geschützt. Sie begeben sich dadurch allerdings keineswegs in eine de-facto Sklaverei, wie viele Stämme, die hier nicht mitmachen wollen, behaupten. Stattdessen leisten sie ihre Dienste so, wie es der Vertrag vorgeschrieben hat und werden dafür von den Orks fast wie orkische Arbeiter behandelt - sie sind frei und können gehen, wohin sie wollen, verlieren aber bei Vertragsbruch den Schutz durch den orkischen Partner.

Die Bündnisse werden immer zwischen einer einzelnen Goblinsippe und einer Sippe oder einer Stadt der Gradrechi geschlossen. Dabei gibt es mittlerweile ein ausgeklügeltes Ritual, bei dem die Goblins einer bestimmten orkischen Persönlichkeit (meist dem Anführer der Sippe) Gefolgschaft schwören. Ewige Treue ist dabei selten, die Verträge werden oft auf einen bestimmten Zeitraum (von einem Winter bis hin zu 99 Jahren oder dem Tod des Vertragspartners) begrenzt, denn die Goblins (fast allesamt Angehörige der Rotpelze) nutzen diese Chance oft, um Hungerskatastrophen oder Verfolgung durch andere Orks zu entgehen.

Technisch sind diese Goblinsippen dadurch zu Außenseitern geworden, die von Angehörigen ihrer Rasse, die nicht mit den Orks im Bunde sind gehasst, mitunter sogar verfolgt werden. Sie haben allerdings auch einige Vorteile aus diesem Bündnis gezogen, schon jetzt überlegen viele Sippen, ob sie das Leben in der totalen Wildnis nicht zugunsten einer engeren Bindung an die starken und mächtigen Orks aufgeben sollten.

Interessant ist dabei folgende Beobachtung: Geht eine Goblinsippe einen solchen Vertrag mit den Orks ein, beginnt sich ihr Fell zu verfärben. Vom ursprünglichem Rot entwickelt es sich zu einem dunklen Farbgemisch. Entscheidend scheint dabei die Dauer des Vertrages zu sein: Ein Goblin, der sich für einen Winter in den Dienst der Orks stellt, muss mit ansehen wie sich die Spitzen oder einzelne Strähnen seines Felles schwarz färben, verpflichtet er sich hingegen für den Rest seines Lebens, wird sein ganzes Fell (und auch das seiner Kinder) komplett schwarz.

Dies dient Orks, wie auch Goblins, als Erkennungszeichen: Umso schwärzer das Fell, umso mehr wird er von den orkischen geschätzt, und umso mehr von anderen, konservativen Goblins verachtet.

Zurückführen kann man dies auf die veränderte Lebensart des ehemaligen Rotpelzes - die Schwarzpelze (oder auch Dunkelpelze) leben weniger naturverbunden als ihre rot befellten Artgenossen. Und sie entfernen sich von der eigentlichen Lebensweise, die ihr Muerku ihnen vorschreibt: Sie wenden sich der Technik zu, ziehen Viehzucht dem Ackerbau vor und benutzen die Natur für ihre Zwecke, anstatt ein Teil von ihr zu sein.

Diese typische Fellfärbung tritt übrigens auch bei den graupelzigen Sklaven der Gradrechi ein, die dank ihres angeborenen technischen Geschickes höhere Posten einnehmen.

Im Allgemeinen gelten die Goblins den Orks allerdings nur als niedere Kreaturen, die zwar geduldet, aber nicht geachtet oder wirklich akzeptiert werden. Wenn eine Goblinsippe einen Vertrag mit einem Gradrechi abgeschlossen hat, werden ihre Angehörigen von den anderen Orks am ehesten mit Sklaven ihres Vertragspartners gleichgesetzt - zwar fängt man sie nicht ein, bringt ihnen aber entsprechend wenig Achtung entgegen. Bei den „wildlebenden“ Rotpelzen sieht die Sache sogar noch ein wenig brutaler aus: Sie werden wirklich wie Sklaven behandelt, oder schlimmer noch - wie Tiere. Jeder darf einen Goblin schlagen, verstümmeln oder gar töten, ohne mit Konsequenzen von Seiten der Orks rechnen zu müssen.

Ewiges Leben

Rasche Schritte durch meinen Thronsaal - überall Schätze, Artefakte, Kunst und Krempel. Beute. Relikte vergangener Zeiten, die die Schamanen aus meinem Grab geborgen hatten. Aber etwas fehlt.

Die Bewegung stoppt, wandelt sich in kurzes Verharren. Ich betrachte mich in dem großen gläsernen, mit versilberten Drachenknochen eingefassten Spiegel. Großartig. Ich bin wieder ganz der Alte - nur die Narbe und die Hand stören, aber ich bin kein eitler Mensch. Ich werde sie mit Stolz tragen, als Zeichen meiner unbesiegbaren Macht. Knochige Finger gleiten über runzelige, knotige Haut an meinem Hals. Jahrhunderte scheinbar ewigen Todes. Und nur meine rechte Hand ist der Zeit zum Opfer gefallen, nur sie trägt den Makel der Sterblichkeit.

Langsam beginne ich mich auf meinen Auftritt vorzubereiten - ich wickle die skelletierten Finger in vergilbte Bandagen, stülpe nach Abschluss dieser Behandlung einen ledernen Handschuh darüber und streiche mein Gewand glatt, lasse die Schnalle des metallenen Gürtels mit einem lauten Klicken schließen und befestige mein Schwert in seinem Hüftgehänge. Schließlich noch die Krone - ein herrliches Werk bestehend aus den Knochen und Sehnen eines Jungdrachen. Zeichen meiner Macht - „mich kann nicht einmal ein solches Wesen aufhalten“, soll sie allen meinen Feinden, aber auch meinen Anhängern und Sklaven sagen.

Gemessenen Schrittes laufe ich über den erlesenen Teppich

meines Palastflures, verlasse die sogar für Diener und Wächter verbotenen inneren Kammern und betrete den großen Ratssaal. Ich atme die Luft hörbar ein, schmecke die Macht, die in ihr liegt und trete in den Kreis der Schamanen. Alle sitzen auf kleinen Hockern, neben denen mein elfenbeinerner Thron noch pompöser erscheint. Ohne sie eines Blickes zu würdigen, nehme ich auf ihm Platz und beginne, scheinbar desinteressiert, zu sprechen: „Mir kam zu Ohren, ihr hättet Kunde von dem Ort, an dem sich Uigach aufhält.“ Einer der Jüngeren öffnet den Mund, kommt aber nicht zum Sprechen, denn ich schneide ihm mit einer tausendfach geübten Geste einfach das Wort aus dem Mund - er bewegt die Lippen, erzeugt aber keinen Ton. Eine demütigende Strafe, aber er hat es verdient, er wollte mich unterbrechen. „Ich will es nicht wissen. Das ist eure Aufgabe. Findet ihn. Und bringt ihn sofort zu mir.“ Dann wende ich mich demjenigen zu, der versuchte, mich zu unterbrechen, fange seinen Blick auf und lasse ihn nicht los, fange ihn in einem obszön hilflosen Glotzen: „Wage es nicht noch einmal, sonst stehle ich dir nicht nur die Worte, sondern auch deine Zunge!“. Eine weitere Handbewegung und aus seinem Mund tönt ein röchelndes Geräusch - ihm anscheinend diesmal ausreichend Beweis seiner Fähigkeit zur Sprache. Er schlägt den Blick nieder wie ein getretener Sklave und schweigt. Schließlich machen die anderen Anwesenden der Reihe nach, nachdem ich ihnen das Wort erteilt habe, Meldung und tragen mir so die Informationen zu, die ich so dringend benötige. Es wird nicht mehr viel Zeit vergehen, bevor ich meine Wiederauferstehung erneuern muss - und diesmal soll das Gefäß meines Geistes ein junger, noch lebender Körper sein. Zu lange schon bin ich in dieser kalten Hülle gefangen und sehne mich danach, meine alte Kraft wiederzuerlangen. Ich bin bereit, muss nur noch ein paar Monate warten - aber was sind schon Monate, wenn man ewig lebt. Ich bin Vakaar, der Herr von Gradrech und ich verstehe nicht, wie einige meinen könnten, ewiges Leben wäre langweilig. Es gibt immer noch so vieles zu lernen, zu entdecken und zu erobern. Und selbst, wenn ich diese Welt komplett besitze und sie meinem Volk zum Geschenk gemacht habe - es gibt noch andere Welten.

Provinzen des orkischen Imperiums

Das Imperium von Gradrech erstreckt sich im gesamten Norden Pak'Shas und im Westen Dalaturs. Allerdings sollen an dieser Stelle nur die 6 Provinzen Pak'Shas beschrieben werden. Es gibt auf Dalatur keinen echten Provinzherrn, hier herrschen noch die Gesetze der Stämme und Clans - auch wenn sie technisch deutlich weiter sind als vor dem Sturm auf die brachliegenden Schätze der Kizman.

Huos - Wilder Nordwesten

Regiert von Zurech Blutschwur ist die Provinz Huos diejenige, die noch am ursprünglichsten erhalten geblieben ist - die Orks stießen hier bei ihrem Vormarsch nicht auf alte Kizman-Städte, aus denen sie Technik hätten rauben können oder die sie zu Machtzentren ihres Volkes umstrukturieren konnten.

Einige von ihnen leben sogar fast noch so, wie es ihnen ihre Vorfahren überliefert hatten. Sie ziehen auf der Spur der großen Herden und jagen Andaks und Anfal-Rinder sowie weiter im Norden, in den Glaskuppen Eisbrecher und Anyuraks. Viele von ihnen, besonders weiter im Norden, kennen kaum feste Häuser, sondern leben noch in Lederzelten, die sie auf den Rücken ihrer wenigen zahmen Andak-Büffel transportieren. Die Tiere werden nicht gezüchtet, sondern in wilder Jagd im Säuglingsalter einer Mutter entrisen - eine Mutprobe insbesondere für herandwachsende Gradrechi, die so ins Erwachsenenleben aufgenommen werden. Die nachstürmende Kuh wird mit Speeren oder einer Fallgrube erlegt und es gibt ein Festmahl zu Ehren der mutigen Nachwuchsjäger.

Natürlich leben nicht alle Orks aus Huos in Zelten und ziehen umher - bei einer Bodenreform von Zurechs Großvater Rorka wurden den Nomaden einige Gebiete zugesprochen. Der Rest ging direkt in den Besitz des schlaun Fürsten über, der die Ländereien entweder verpachtete, verkaufte oder verschenkte und somit besonders fleißige Bauern belohnte. Außerdem wurde in dieser Zeit auch in Huos damit begonnen, feste Häuser aus Stein zu bauen, in denen man sogar weit im Norden überwintern konnte. Und der Stolz Huos, die Stadt Zhirh entstand eben auf diese Weise.

Doch nun, 150 Jahre nach der Katastrophe haben auch sie dazugelernt - die üppigen Grasländer der Steppenebene werden an vielen Stellen gerodet oder sogar niedergebrannt, um Land für den Ackerbau zu gewinnen.

Dies ist die mächtigste Errungenschaft, die die Gradrechi hier gemacht haben - neben den großen Herden, die sie hier hüten und deren Milch und Fleisch sie mit großem Gewinn ins öde Riaska und Jirakasz verkaufen. Das Getreide und die anderen Feldfrüchte wird hier nicht nur dazu genutzt, Vieh zu züchten, sondern wird auch dazu eingesetzt, hungrige Mäuler zu stopfen, so dass Huos mittlerweile die Bevölkerungsreichste Provinz geworden ist - und das fast ohne Unterernährung ihres Volkes.

Zwar gibt es immer wieder Beschwerden über den Ackerfraß, der natürlich eines echten Orkes nicht würdig ist und natürlich genießen die höhergestellten Gradrechi immer noch fast nur Fleisch, aber satte Arbeiter sind gute Arbeiter und vor allem immer noch zufriedener als hungrige Würmer.

Durch diesen Reichtum an Nahrung, der besonders durch das üppig gedeihende Tal des Aschefflusses zustande kommt, angestachelt, giert Zurech schon lange nach den Schätzen des Nachbarn Riaska. Doch da er sich ganz unorkisch zuerst die Lösung der Probleme des einfachen Volkes zur Brust genommen hatte, um ein geeintes zufriedenes Volk hinter sich zu wissen, hat er lange Zeit das Aufstellen und Trainieren einer Armee vernachlässigt. Seine Krieger entstammen fast alle der Jägerkaste und dem Stamm der Turakar, der seine Dienste

teuer verkauft - beide Gruppen nicht an modernen Waffen ausgebildet.

So bleibt ihm wohl auf lange Sicht nichts anderes übrig, als sich mit einer anderen Provinz, die zwar über Waffen, nicht aber über die enormen Nahrungsreserven Huos' verfügt zu verbünden. Ins Auge gefasst hat er dafür schon seit langem die beiden Wüstengebiete Garth und Jirakas.

Riaksa - Imperiale Provinz

Sie ist das spirituelle Zentrum des Imperiums von Gradrech - hier ist die namensgebende Stadt gegründet worden, hier lebt der Imperator Vakaar, der zwar noch nur dem Namen nach über das Imperium herrscht, aber bald hofft, seine Macht ausbauen zu können.

Riaksa blüht: Besonders an der Grenze von Staubwüste und Steppenebene, dort, wo die Stadt Gradrech von den Relikten aus alten Siedlungen und von dem reichhaltigen Angebot an Nahrung in der Steppenebene profitiert. Außerdem hat Vakaar es geschafft, praktisch alle Schamanen hinter sich zu bringen - ein nicht zu unterschätzender Vorteil. Schon jetzt hat er nicht geringen Einfluss auf die Deutung göttlicher Zeichen - soll heißen, auch in anderen Provinzen werden immer wieder Prophezeiungen so ausgelegt, dass Riaksa letztlich davon profitiert.

Neben Gradrech existieren in der westlichen Steppenebene noch die Städte Vochra und Ligus - erstere wird an der Küste zu einem bedeutenden Hafen ausgebaut, während zweite vor allem der Nahrungsproduktion dient. Dann liegt noch Joruch am Rande zu den Gelbsümpfen. Keine dieser Siedlungen kann sich auch nur im entferntesten mit Gradrech messen, verfügt aber dennoch über jeweils etwa zwanzigtausend Einwohner.

Neben der praktisch überall üblichen Armee der Turakar hat Vakaar zwei Elitengarden aufgebaut, die er geschickt in den Konflikten mit Garth einsetzt.

Zum einen gibt es da die Skakrat, deren Mitglieder sich das gesamte Haupthaar bis auf einen schmalen Kranz abscheren, den sie langwachsen lassen und mit unterschiedlichsten Farben, je nach Rang in der Einheit färben. Die Skakrat bilden das Rückrat seiner Herrschaft und werden überall dort eingesetzt, wo eventuell an seiner Herrschaft gezweifelt wird und um Grenzgebiete zu sichern oder um in anderen Provinzen schnelle Plünderungsaktionen durchzuführen. Einige von ihnen brechen auch öfters nach Süden auf, um unter den Na'Pak blutige Ernte zu halten.

Und zum anderen gibt es Ktagerat, seine persönliche Garde, über die nur er Befehlsgewalt hat - sie wird zum einen von Schamanen unterstützt und mit teilweise sogar magischen Artefakten ausgestattet um einen unbesiegbaren Kern zu bilden, den Vakaar immer dort einsetzen kann, wo die Situation wirklich brenzlich wird. Meistens rekrutieren sich die Ktagerat aus verdienstvollen Skakrat, die in dieser Armee einen hohen Rang bekleiden, nun aber bei den Ktagerat wieder ganz unten anfangen müssen.

Wenn man diese Erläuterungen zu Riaksas Streitkräften vernimmt, so könnte man sich sicher schnell denken, dass diese Provinz eine militärische Großmacht darstellt - weit gefehlt. Um Finanzen zu sparen, ist die schiere Größe der Armee wenig beeindruckend - viel eher legt Vakaar Wert darauf, dass seine Krieger bestens mit modernsten Waffen und Rüstungsausgestattet werden, um die teuer ausgebildeten Eliten möglichst lange überleben zu lassen.

Einige Gradrechi meinen, die Orks aus der Provinz Riaksa würden die Nase besonders hoch tragen - und wirklich - verglichen mit den anderen Gebieten geht es in Riaksa bis auf Sklaven und Orkweibern praktisch allen sozialen Schichten etwas besser als dem Durchschnitt. So kam es schließlich zu einer regelrechten Völkerwanderung, die vor allem in den

Ein paar kurze Worte zur Geschichte: Es gab immer wieder Streitigkeiten zwischen den Sippen, die Kontrolle über die Wasserlöcher hatten und den Orikesch, die sich in Urthagar festgesetzt hatten. Vor etwa 30 Jahren kam man dann zu dem Schluss, dass die Gebiete, die reich an Technik waren, allen voran natürlich die bereits zu diesem Zeitpunkt ausgebeutete Metropole Urthagar, einer neuen Provinz im Herzen von Garth zugeordnet wird, über die der Orikesch frei verfügen durfte. Auf diese Weise hatte es der Blutstromclan, der sich in Oasenstädten bei den Wasserlöchern einquartiert hat, geschafft den langwierigen Streit mit dem Fürsten von Jirakas zu umgehen. Es wurde ein Vertrag festgesetzt, in dem genau geklärt wurde, wem welche Gebiete zugeteilt werden. Der ohnehin eigentlich schon entmachtete Orikesch Gurbeg, der Großonkel des heutigen Fürsten Gurthag, bekam das Wüstenherz zugesprochen, hatte jedoch keinen Anspruch mehr auf die restlichen Ländereien, in denen er sträflich vernachlässigt hatte, den Einfluss der Wasserfürsten zu unterdrücken.

Diese Provinz war ursprünglich die größte aller 6 Provinzen, musste diesen Titel nun allerdings an Huos abtreten, da sich von ihr Hirgara abgespaltete. Eines Tages, es schien schon lange vorher geplant und durchaus gut organisiert worden zu sein, sammelten sich alle Weiber - viele hatten sich aus anderen Städten hierher geschlichen, in Florka und erklärten den verdutzten Männern, dass sie nun die Herrschaft über den Osten von Urschak übernehmen würden.

Im Gegensatz zu Huos, der wohl ursprünglichsten Provinz des Imperiums, wurde Urschak, das mit ebenso fruchtbaren Gründen gesegnet wurde, sehr schnell massiven Reformen unterzogen, die die Landwirtschaft industrialisierten und dafür sorgten, dass die Bauern und Viehzüchter ein gewisses Plansoll an Nahrung erzeugen, mit dem das Volk der Provinz versorgt wird. Im Großen und Ganzen muss in Urschak niemand Hunger oder Durst leiden, natürlich entspricht die Versorgung mit frischem Fleisch bei weitem nicht dem, was nötig wäre, um wirklich alle Orks durchzufüttern, so dass insbesondere die Angehörigen der unteren Kasten entweder mit schlechtem Fleisch oder mit Ackerfrüchten vorlieb nehmen müssen, die ihr auf Fleischmahlzeiten eingestellter Körper nur schwerlich verwertet.

Im Gegensatz zu den anderen Herrschern ist der Orikesch von

Die Mannweiber haben eine eigene Armee aufgestellt und erdreisten sich nun, von dem zu leben, was ihre Nachbarn produzieren - die wenigen Turakar, die sich unter Shlizak verdingen, werden notdürftig mit Streitkräften aus den eigenen Reihen verstärkt, die nur wenig besser ausgerüstet sind als die Angehörigen der Kriegerkaste. Zu wenig Technik steht in Urschak zur Verfügung, so dass man den Mangel an hochgerüsteten Streitkräften mit purer Masse ausgleichen muss - das einzige, was Jirakaszu davon abhält, in Urschak einzufallen, ist die Angst vor der Überzahl der besser mit Nahrungsmitteln versorgten Kämpfer. Da zieht man es doch eher vor, in Riaksa zu plündern - dort, wo Armee so dünn gesät ist, dass sie nicht alle wichtigen Standorte gleichzeitig schützen kann.

Bis auf ihre Rolle in der Metallverarbeitung stellen die Schamanen in Urschak eine recht geringe Macht dar - zwar warnen sie ihr Volk immer wieder vor den bösen Geistern, die angeblich den Blutborn und dessen Uferregionen bevölkern, weshalb das fruchtbare Tal dieses Tales ungenutzt brachliegen und nur selten tollkühne Krieger ins Tal auf Sklavenjagd ausziehen. Die Überquerung des Flusses indes stellt natürlich ein gewaltiges Problem dar: Einzig zwei gigantische metallene Brücken überspannen das breite Tal und bilden eine Verbindung zwischen dem Norden und dem Süden der Provinz.

Vor 70 Jahren, also schon vor fast zwei Generationen, beschloss Mirgoth, die Großmutter der heutigen Herrscherin, dass es zumindest eine Provinz geben sollte, in der die Weiber herrschen: Natürlich war dies keine spontane Entscheidung von einem Tag auf den anderen sondern war das Ergebnis eines Prozesses voller schmerzlicher Erfahrungen in Sachen Erniedrigung und Untergebenheit.

Von dieser Ungeheuerlichkeit geschockt, reagierte der damals regierende Orikesch Ijuht einen winzigen Augenblick zu spät und ließ sie so weit ziehen, dass es eine gigantische Militäraktion bedeutet hätte, die Frauen zurückzuholen und wieder unter die Knute der Männer zu zwingen.

Zwei Faktoren sorgten dafür, dass es nicht zu dieser Militäraktion kam: Zum einen waren Ijuhts Truppen bereits im Süden im damals noch tobenden Kampf gegen die Krieger von Jirakasz gebunden und somit gar nicht wirklich reaktionsfähig (die Frauen hatten also einen durchaus günstigen Zeitpunkt gewählt) und zum anderen wäre es mit den Weibern, die einmal gegen das Patriarchat aufbegehr hatten, nie wieder das selbe gewesen. So schlossen also die beiden Provinzen

(Mirgoth hatte die Frechheit, fast sofort die Gründung der neuen Frauenprovinz Hirkara ausrufen zu lassen) einen einfachen Vertrag, der dafür sorgte, dass es ausreichend Nachwuchs gab, der aber getrennt aufgezogen wurde. Die wenigen Weiber, die noch in Urschak verblieben waren, wurden nun natürlich bewacht wie ein großer Schatz und erlangten auf diese Weise auch eine deutlich bessere Position und wurden zum wahren Machtfaktor - um den Fortbestand der Bevölkerung der Region zu gewährleisten, genügten sie allein allerdings nicht. So kommt es, das während des großen Festes von Hirkara, das zwei Monate andauert, tausende männliche paarungswillige Orks nach Hirkara pilgern, um dort mit tausenden paarungswilligen Orkweibern zusammenzutreffen. Dieser Pilgerzug ist bereits für sich schon eine der großen Wirtschaftlichen Stützen für Hirkara, denn die Pilger bringen Brautgeschenke mit sich und werben regelrecht um die Gunst der Weiber.

Herrenlose Gebiete

Wichtige Siedlungen

Die Städte des orkischen Reiches im Norden Pak'Shas wurden zwar allgemein bereits beschrieben, doch an dieser Stelle sollen diese merkwürdigen Gebilde an einigen Beispielen näher vorgestellt werden. Dabei werden nicht unbedingt die jeweils wichtigsten Städte der Provinzen vorgestellt, sondern einfach verschiedene Typen von Städten - dass dabei Gradrech, die namensgebende Hauptstadt von Riaksa nicht fehlen darf, ist wohl klar.

Gradrech (Provinz Riaksa; ca. 153.000 Einwohner)

Diese größte orkische Stadt ist gleichsam die größte Stadt des gesamten Kontinentes und bietet mittlerweile etwa einem Fünftel der Einwohner der Kaiserprovinz eine Heimat. Mit derartigen Zahlen kann kaum eine andere Siedlung auf ganz Ta'Ran aufwarten.

Das Bild der Stadt, die von einem künstlichen Kanalsystem durchzogen ist, ist von zwei Dingen geprägt: Zum einen vom kuppeltürmigen weitläufigen Regierungspalast Vakaars, der sich selber zum Kaiser aller Gradrechi ausgerufen hat und zum anderen von den Nadeltürmen seiner Schamanenpriester. Wenn man sich Gradrech vom Süden, aus der Staubwüste nähert, muss man einen steilen Hügel zum etwas höher gelegenen Kaiserplateau hinaufsteigen, bevor man von der Siedlung mehr erkennt als die trutzigen äußeren Wehrmauern. Von Norden her folgt man einem künstlich im Schweiß von tausenden Sklaven angelegten Kanal, der durch eine Öffnung im äußeren Festungsring in die Stadt fließt und diese mit Wasser versorgt.

Wenn man einmal den äußeren Festungsring durchquert hat, befindet man sich in der Unterstadt, die sich rings um den Kaiserberg befindet, der neben gewaltigen Befestigungsanlagen auch dem kaiserlichen Palast einen Standort bietet. Die Unterstadt ist der Ort, an dem das gewöhnliche Volk, die Turakar sowie die wertvolleren menschlichen Sklaven leben. Der Ort, an dem auf dem Eisen-, Fress- und Sklavenmarkt gehandelt wird, sowie der Ort, an dem sich die berühmten Technikmanufrakturen von Riaksa befinden.

Die Unterstadt ist eigentlich in zwei Ebenen aufgeteilt: Die Bodenebene, auf der in Kanälen Waren transportiert werden, mit den Zugängen zur weitläufigen Kanalisation, die den Schmutz von zehntausenden Orks in die Staubwüste spült und die Luftebene, in der Leitern und Stiegen sowie Stege die einzelnen Häuser miteinander verbinden und ihre verdunkelnden Schatten auf die unteren Ebenen werfen.

In der Bodenebene hausen die Armen, Prostituierten, Sklaven und die Verbrecher, die sich noch nicht die Unterstützung eines mächtigen Mannes sichern konnten. Manche behaupten, in der Bodenebene könnte man all jene Dinge bekommen, die man in der Luftebene nicht ohne Grund verboten hat - hier werden Drogen, Sklaven und sogar Artefakte und Magie schwarz gehandelt, hier werden Mordaufträge für ungeliebte Konkurrenten gegeben und hier wird Diebesbeute verschachert. In der Bodenebene patrouillieren keine Wächter, weshalb man sich hier manchmal sogar als Fremder recht gut verstecken kann - was natürlich nicht heißen soll, dass die Gardisten sich hier nicht hertrauen würden, um einen entlaufenen Sklaven oder einen Schwerverbrecher zu fassen - sie gehen dabei nur mit besonderer Gewalt vor um von vornherein zu verdeutlichen, wer die Macht hat.

Die Luftebene dagegen ist das Domizil der reichen Händler, erfahrenen Handwerker oder Sklavenbesitzer - diejenigen, die sich die Preise für helle Wohnungen und frische Luft leisten können. Sie profitieren auch davon, dass regelmäßig bewaffnete Wächter nach dem Rechten schauen und so schon

so manchen Dieb oder Meuchler abgeschreckt haben. Alle großen Märkte und wichtigeren Manufrakturen (solange sie nicht allzu laut oder schmutzig oder gar gefährlich sind) befinden sich in der oberen Ebene.

Die Oberstadt dagegen ist weniger eng bebaut - die Gebäude sind nicht so hoch, sie verfügen über große Grundstücke und mitunter sogar wilde Gärten. Hier leben unter anderem die Angehörigen der Ktagerat, der Elitegarde Vakaars und die wichtigeren Schamanen und Artefaktkundler. Durch die mächtigen stählernen Tore im Osten der Oberstadtmauer wird nur gelassen, wer eine Ermächtigung eines Bewohners, einen wirklich guten plausiblen Grund oder finanzkräftige Argumente vorbringen kann oder einfach „so aussieht, als würde er dorthin gehören“.

Zhirh (Provinz Huos; ca. 69.000 Einwohner)

Das nördlich vom Aschefluss gelegene Zhirh ist mit Sicherheit die nördlichste Stadt Pak'Shas und gilt als die zweitgrößte Stadt des Kontinentes (und des orkischen Reiches). Im krassen Gegensatz zum hochentwickelten und dicht bebauten Gradrech ist Zhirh allerdings noch recht wenig technisiert und besteht sogar zum Teil noch aus den einfachen Lederzelten der Nomaden.

Flächenmäßig ist die Siedlung mindestens doppelt so gewaltig wie Gradrech, da die Gebäude meistens nur über zwei bis drei Stockwerke verfügen und sich nicht so nahe kommen wie in der Kaiserstadt. Besonders am Rande der Stadt finden sich oftmals große Zeltstädte, in denen ganze Sippen und Clans campieren - auf diese Weise schwankt die wahre Bevölkerungszahl der Stadt um etwa zwanzigtausend Einwohner, die hier im warmen Überwintern wollen und im Frühling, sobald die ärgsten Schneestürme nachgelassen haben, die Winterquartiere abbrechen.

Das Stadtzentrum ist von einem ständig wachsenden Palisadenzaun umgeben, der mit Türmen und Wachgebäuden gespickt ist - keine optimale Verteidigung, aber im Moment hat die Provinz auch keine kriegerischen Übergriffe zu befürchten. Außerdem befinden sich bereits steinerne Wälle in der Planung, die in ihren Dimensionen denen von Gradrech in nichts nachstehen sollen. Tausende Sklaven stöhnen schon bei der Vorstellung der Bauarbeiten für dieses Vorhaben.

Dadurch, dass sich der Fortschritt, der in den meisten Provinzen des Reiches schon zelebriert wird, in Huos noch nicht durchsetzen konnte, lebt die Stadt zum größten Teil von der Landwirtschaft, verarbeitet die gezüchteten Tiere, die die Nomaden hierher zum Schlachten bringen und beherbergt die Sklaven, die von vielen der Nomaden nur als Last gewertet würden, da man sie auf den Reisen nur schwer ständig bewachen kann. Ein wichtiges Zeichen der Stadt ist, dass sie ungünstigerweise in einem kleinen Tal errichtet wurde, das recht windgeschützt liegt - auf diese Weise ist zwar durch ein kleines Flüsschen die Trinkwasserversorgung gesichert, aber der Gestank der Schlachthäuser und Metzgereien verzieht sich nur selten, weshalb fremde Besucher schon oft mit grünen Gesichtern ihren Mageninhalt von sich gegeben haben, als sie Zhirh zum ersten Mal betraten.

Das nächste größere Projekt, das Zurech Blutschwur angehen möchte, ist die Errichtung von befestigten Straßen, die zum Handelspartner Riaksa im Süden führen sollen und vor allem ein großes Problem der Stadt lösen sollen - im Winter haben es die Bewohner zwar schön warm und sind dank voller (und berühmter) Vorratskammern gut versorgt, aber durch den tiefen Schnee fast völlig vom Umland abgeschnitten, da das Erklimmen der steilen felsigen Talwände im Schnee fast unmöglich ist.

Gorath (Provinz Jirakas; ca. 35.000 Einwohner)

Mitten in der schlimmsten Wüste gelegen ist Gorath eine so hoch entwickelte Stadt, dass man sie in einigen Aspekten sogar mit Osrath vergleichen könnte. Die findigen Ingenieure der Orks und der rücksichtslose Einsatz von Sklaven, die ihre Wasserrationen nur dann erhalten, wenn sie wirklich bis zur Erschöpfung geackert haben, haben einige technische Wunderwerke der Kizman geborgen und in Gorath installiert. Die Nähe zu Urthagar und einigen anderen Städten, deren genaue Lage allerdings nur wenige Bergungstrupps kennen, sorgt dafür, dass Kraftwerke mit Heizmittel versorgt werden und dichte Schwaden von Kohle- oder Erdölabbgasen in den Himmel blasen. Nicht umsonst gilt Gorath als eine der schmutzigsten Städte überhaupt - sogar die Luft scheint an windstillen Tagen (und es ist in der Wüste oft windstill) schwarz und undurchsichtig zu sein. Aber auch wenn eine Brise weht, ist dies nicht immer von Vorteil - meist bringt sie Tonnen von dem feinen Staub mit sich, der bereits für die Überreste der Kizman-Zivilisation ein stilles Grab geschaffen hat.

Die Häuser in der Stadt wurden an die Situation angepasst: Viele von ihnen verfügen über unterirdische Zisternen, die zum einen als Klimaanlage und zum anderen natürlich als Wasserspeicher funktionieren - dass sie auf aufwendigste Weise mit Wassertransporten aus der Provinz Garth mit Nachschub versorgt werden müssen, scheint die Einwohner, die so manchen Luxus gewöhnt sind, nicht zu schocken. Zudem sind fast alle Gebäude zum großen Teil unterirdisch angelegt, um die Einstrahlungsfläche für die gnadenlose Sonne so gering wie möglich zu halten und um die milde Kühle des Bodens auszunutzen. Dies ist inmitten der Wüste dadurch möglich, dass hier ein Gesteinssockel besonders weit nach oben aufragt und nur von einer dünnen Sandschicht bedeckt ist, in der die Gebäude stehen - die Untergeschosse sind im kühlen Stein errichtet. So kommt es, dass praktisch kein Gebäude mehr als zwei Stockwerke über dem Boden aufragt, es gibt keine Türme oder besondere Verzierungen, zum Schutz vor der Hitze sind fast alle Häuser weiß oder in einem hellen Gelb getüncht und mit nur sehr kleinen Fenstern ausgestattet. Die Belüftung der unteren Ebenen der Bauwerke erfolgt über ein komplexes System von Belüftungsschächten, dessen Baupläne man sich in Urthagar abgeschaut hat.

Um den Bewohnern so viel wie möglich vom Aufenthalt in der (für Orks wirklich extrem unangenehmen) prallen Sonne zu ersparen, wurden zwischen den Bauwerken Tunnel in das harte Untergrundgestein getrieben - spezielle starke Bohrgeräte (die allerdings wahnwitzige Energiemengen verbrauchen und deswegen nur selten eingesetzt werden) haben orkische Ingenieure entwickelt.

Desweiteren fährt in Gorath eine Stadteisenbahn, die Warentransporte und für wohlhabende Bürger auch Personentransporte übernimmt - es dürfen weder Frauen noch Sklaven mitgenommen werden.

Wirklich gesichert ist die Siedlung gegen Angriffe von außen nicht- hohe Mauern würden zu schnell von Sand zugeschüttet werden, Türme bieten dem böig auftretenden Wind eine zu große Angriffsfläche und würden sich schnell aufheizen, einzig einige besonders befestigte Barrackengebäude, in denen Turakar und ausgebildete Elitesoldaten von Gurthag untergebracht sind und ausgebildet werden.

Die beiden prägenden Gebäude der Stadt unterscheiden sich oberhalb des Sandes kaum vom Rest: Der große Haupttempel wurde an einer Stelle errichtet, von der die Priester mittlerweile wissen, dass sie den Orks bereits vor der Ankunft der Menschen als religiöses und magisches Zentrum ungeahnter Macht diente (die Gründe sind bis jetzt allerdings im Dunklen). Er reicht zehn Stockwerke in die Tiefe, wo man Opfergruben aus alten Zeiten entdeckt und wieder in Betrieb

genommen hat. Gurthags Palast, der sich in der Tiefe mit dem Tempel messen kann, ist mehr Festung und Artefakthort als Palast - die Wohnung des Herrschers ist im Vergleich mit den Domizilen der anderen Orikesch recht bescheiden, allerdings ist Gurthag auch oft auf Reisen.

Verdta (Provinz Urschak; ca. 48.000 Einwohner)

Einst hat ein Vorgänger von Shlizak, dem derzeitigen Orikesch von Urschak, einen Handel mit den anderen Provinzen abgeschlossen: Für seinen ehrgeizigen Plan, die Ressourcen des Grorkar für sich zu nutzen hat er alle je erbeuteten zwergischen Sklaven aufgekauft und nach dem Vorbild der zwergischen Minenstädte Verdta errichtet.

Die aus allen Schloten rauchende Stadt mit ihren dutzenden Walz- und Werken, Schmieden und Hochöfen und ihren mehr als zwanzig Stolleneingängen in die Flanke des Dornenthrons presst sich an einen steilen Hang des Gebirges, einen Hang, den ein zwergischer Prospektor (dem die Freiheit sowie ein enormer Haushalt geschenkt wurde, von dem mittlerweile seine Nachfahren als angesehene Leute leben) als unwahrscheinlich reich an Erzen entdeckte.

Erreichen kann man die Stadt nur über eine schmale Straße, die sich in Serpentina den Berg hinaufschlingt - abseits dieses Weges versperrt der wild gewachsene, selbst für erfahrene Kletterer kaum passierbare Fels den Weg. Dann öffnet sich der Berg für ein kleines Plateau, auf dem die Siedlung errichtet wurde - je weiter man von der Bergkante weg ist, desto häufiger findet man neben den Fabriken und Minen auch Wohnhäuser. Wenn schon in den meisten anderen Regionen des orkischen Reiches die Wohnhäuser ungelogen als unpersönlich, riesig und uniform beschrieben werden können, so trifft dies in Verdta in besonderem und noch stärkerem Maße zu: Es handelt sich wirklich nur um Wohnbarracken, die zum Teil kaum beheizbar sind, für Familienverbände nur winzige Wohnungen zur Verfügung stellen und solche Ausmaße haben, dass sie mit Vakaars Palast konkurrieren könnten. Einige von ihnen wachsen über zehn Stockwerke hinaus.

Die Besitzer der Minen und der verarbeitenden Schwerindustrie haben einen Rat gebildet, der die Stadt unter der nominellen Oberherrschaft von Shlizak regiert, aber generell recht freie Hand bei seinen Entscheidungen hat. Im Moment sitzen in dieser Institution 26 Räte, die dafür kämpfen, die Arbeiter möglichst effektiv auszubeuten, die Zustände für die Sklaven noch unmenschlicher (aber natürlich produktiver) zu gestalten und den eigenen Profit zu maximieren. Durch diese Institution und die ohnehin schon katastrophalen Zustände der Wohnungen und Arbeitsplätze- und Zeiten angestachelt hat sich eine Reformbewegung etabliert, die sich in Arbeiterräten trifft und berät, was gegen den Stadtrat unternommen werden kann. Den offenen Aufstand (Streik oder ähnliches) hat man noch nicht geprobt, da der Stadtrat über eine schlagkräftige Einsatztruppe verfügt und die Arbeiterräte offiziell verboten sind und für den Fall fehlender Kooperationsbereitschaft mit schärfsten Sanktionen gedroht wurde. Und wenn ein männlicher Ork arbeitslos wird, in einer Gesellschaft, in der seine Stelle auch von einem Sklaven übernommen werden kann, um dessen Wohl sich ohnehin niemand schert, dann bedeutet das für ihn fast schon den Hungertod - denn Bettler mögen die Orks gar nicht gern.

Bedeutende Gradrechi

Shlizak, Orikesch von Urschak

Mit seinen etwa 20 Jahren (so genau hat er es mit dem Zählen der Altersfeiern nie genommen) hat Shlizak schon viel erreicht: Als er das Ableben seines Vaters und Vorgängers Tahjuk Weiberschänder durch Verabreichen eines schnellwirksamen Giftes beschleunigte, konnte er kaum ahnen, dass er sofort zum Orikesch der zweitgrößten Provinz der Gradrechi aufsteigen würde. Seitdem regiert er sie bedächtig, mit einer für einen Ork erstaunlich ruhigen Hand und einem kühlen Kopf.

Er ist ein erstaunlicher Stratege, der seine wenigen zur Verfügung stehenden Soldaten geschickt postiert, um sich gegen Hircara und seine Herrin Farkia zu erwehren. Leider hält er recht wenig von moderner Technik und Bildung des Volkes, so dass seine Provinz bald ins Hintertreffen geraten könnte, was derartige Dinge anbelangt.

Seine Regierung baut auf den Prinzipien auf, die ihm sein Vater vermittelt hatte: Ehre, Treue gegenüber dem eigenen Herrschaftsgebiet und Ehrlichkeit. Darüber hinaus ist er sich im klaren, dass sein Wohl auf Dauer sehr davon abhängt, wie gut es seiner Provinz geht, so dass er auf diplomatischem Wege schon einige Kontakte geknüpft hat, um die Zukunft von Urschak zu sichern.

Sein langes Kopfhaar trägt er mit einem Tuch zurückgebunden und nicht wild und offen, wie sonst in seiner Provinz üblich. womöglich wird er damit allerdings einen neuen Trend setzen, denn beliebte Führer (und Shlizak ist ohne Zweifel im Vergleich zu den anderen Orikesch sehr beliebt) finden schnell Nachahmer. Noch ist sein Arm stark, sein Schwert gefürchtet und sein Blick wach für Hinterhalte. Noch hat niemand gewagt, ihn offen herauszufordern. Noch ist Shlizak an der Macht. Und solange sich dies nicht ändert, wird es Urschak und seinen Nachbarn weitestgehend gut gehen.

Ftarkia die Grausame, Herrin von Hircara

Selbst für einen Ork bringt sie mit mehr als zwei und einem Viertel Schritt Körpergröße eine enorme Länge auf die Bildfläche - und sie weiß durchaus, sich gut in Szene zu setzen: Stets trägt sie eine aufwendig verzierte Plattenrüstung sowie zwei gewaltige Säbel. Ihr Haar ist in einem grellen Orangeton gefärbt.

Als erfahrene Kriegerin, die sich bei zahlreichen Überfällen auf die benachbarte Männerprovinz Urschak einen Namen machte und durch überragenden Mut und ihre namensgebende Grausamkeit hervortat, wurde Ftarkia vom Rat der Kriegerinnen als neue Anführerin anerkannt.

Doch die Erfahrung, die ihr diesen Posten einbrachte, hat bei den Orks auch Schattenseiten: Man bezahlt sie mit teuren Jahren seines Lebens - Jahren, an denen die Orks nicht gerade reich sind. So muss auch die Herrscherin von Hirgara, mittlerweile in die Jahre gekommen, alle Gerissenheit einer alten Wölfin aufbieten, um sich unter den Weibern, die Streit und Kräftemessen ebenso schätzen wie die Männer, zu behaupten. Dies verbraucht derart viel Energie, dass sie keine Zeit darauf verwenden kann und will, den Fortbestand ihrer Provinz zu sichern - die Weiber Hirgaras leben von dem, was sie auf Beutezügen aus den Nachbarregionen heimschleppen.

Noch scheint sie nicht erkannt zu haben, dass dies eine Sackgasse ist und noch kann sie sich behaupten - die Weiber von Hircara, die dieses Problemes gewahr geworden sind, können nur hoffen, dass die nächste Provinzherrin mehr Verstand an den Tag legt und sich um das Wohl ihres Landes mehr sorgt als um den Erhalt der eigenen Macht.

Tharach, erster Schamane

Noch ein Schamane der alten Schule, die darauf aufbaut, sich mit den Daimon zu verbünden, um magische Macht zu erhalten, strebt Tharach mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln danach, das Werk seiner Ahnen zu vollenden. Er stammt in direkter Linie von den Zauberkörnern ab, die den verhüllten Imperator zurückriefen, um mit ihm ein Werkzeug zu besitzen, mit dem man die Stämme zusammenschmieden kann.

Noch gibt er sich der Illusion hin, die Schamanen hätten die vollkommene Kontrolle über Vakaar, den sie stolz unter sich „Ihr Geschöpf“ nennen, doch bald schon könnte ihm ein Licht aufgehen, dass der Herr von Riaksa ganz eigene Pläne verfolgt. Tharach ist ein begnadeter Zauberer, besonders auf dem Gebiet der Daimonologie hat er es so weit gebracht wie vor ihm kaum einer - er ruft mächtige Wesen wie andere Orks ihre Sklaven und zieht seine Energie aus scheinbar unerschöpflichen Reservoirs. Dass er zu diesem Zweck nicht nur seine eigene Seele bereits mehrfach verkauft hat, ist noch sein Geheimnis - allerdings macht ihm dies nichts aus, denn er glaubt ohnehin nicht an das Mekroth, er glaubt nur noch an seine eigene Macht - und an die der Daimon.

Er ist zwar nicht überdurchschnittlich groß, aber selbst für einen Ork sehr massig gebaut - seine Oberarme gleichen Baumstämmen und manche munkeln, er hätte etwas Trollblut in seinen Adern fließen. Dem widerspricht allerdings der wache Geist, die ständig nervös umherflitzenden Blicke und seine paranoide Art, hinter jedem und allem einen Feind zu wittern. Besonders auffällig ist auch sein Gebiss: Selbst für einen Ork verfügt er über erstaunlich große und überaus spitze Zähne. Ebenso bemerkenswert sind die Klauen an Fingern und Zehen. Noch merkt er nichts davon, aber er beginnt sich schon in ein absolutes Werkzeug der Daimon, gar in einen von ihnen selbst zu verwandeln.

Doul, verhüllter Schamane

Im Gegensatz zu Tharach, der ein großer Befürworter Vakaars Herrschaft ist, sieht DouL etliche Gefahren in dem Geschöpf der Schamanen. In ständiger Angst um sein Volk, dass sich, sollte der Verhüllte Imperator endgültig an die Macht kommen, in die Abhängigkeit mächtiger Daimon begibt, die ohnehin schon viel zu viel Einfluss haben, leitet er die Widerstandsgruppe der verhüllten Schamanen, einer magischen Guerilla-Armee, die versucht, den Einfluss von Riaksa zu untergraben.

Hauptsächlich in Huos im Einsatz führen ihn und seine Bundesgenossen (ausnahmslos magisch begabte Orks, die um die Schattenseiten der Daimon wissen und diese Gefahr höherwertig einschätzen als den Vorteil, den diese Wesen bringen) seine Reisen und Unternehmung durch sämtliche Provinzen - vor allem in Jirakas und Garth hatte er bisher auch schon diplomatischen Erfolg, da diese Gegenden stolz auf ihre Unabhängigkeit und Macht sind und keinesfalls einen Gesamtherrscher mit absolutem Einfluss auf das Imperium wünschen.

Er und seine Verbündeten kleiden sich nicht wie Schamanen, sondern wie gewöhnliche Männer, um nicht aufzufallen, ihr einziges Erkennungsmerkmal ist eine Narbe quer über der Nase. Natürlich hofft er auf Erfolg, um seine letzte Karte, ein Zweckbündnis mit Zwergen und Na'Pak, nie ausspielen zu müssen. DouL ist für orkische Verhältnisse bereits uralt - über siebzig Jahre zählt er, sein Haar ist vollständig ergraut und sein Gesicht liegt in tiefen Falten, doch ungeheure Macht pulsiert durch seine Adern. Noch hat er alle seine Zähne und noch hat er das Geheimnis seines unnatürlich hohen Alters nicht gelüftet.

