

Die größte Ebene der Turakar-Kultur ist der Stamm - im Grunde bilden die einzelnen Stämme fast schon wieder eigene Kulturen, sind jedoch nicht wirklich groß genug, als dass man sie als solche bezeichnen könnte. In einem Stamm sind mehrere Clans zusammengefasst, die allerdings nicht gemeinsam wandern, sondern untereinander in einem gewissen politischen, kulturellen und intellektuellen Austausch stehen, sodass man sie als kulturelle und machtpolitische Einheit ansehen kann. Diese Kommunikation erfolgt entweder über Boten der Clans, die die befreundeten Familienverbände besuchen und Nachrichten, Befehle oder Rat überbringen oder über regelmäßige oder gar zufällige (manchmal auch über Boten abgemachte) Treffen, bei denen mehr oder weniger alle Clans anwesend sind. Diese Stammestreffen sind insgesamt recht selten und arten oftmals in gewaltsamen Auseinandersetzungen aus, da praktisch jeder Clan ein eigenes Ziel verfolgt und dieses innerhalb des Stammes auch durchzusetzen sucht. Bedingt durch die scheinbar angeborene, mindestens aber anerzogene Überheblichkeit der Turakar sieht jeder Angehörige dieses Volkes seinen eigenen Clan natürlich als den wichtigsten an und kann kaum verstehen, warum andere Clans (die auch durchaus zahlreicher und besser bewaffnet auftreten können als der eigene) diesen Aspekt für sich beanspruchen. So ist die Stammesbindung schon sehr gering und es kommt innerhalb eines Stammes recht oft zu brutalen Streitigkeiten, die durchaus auch mit Waffengewalt ausgetragen werden.

Turakar sind gewalttätig. Turakar sind brutal und lassen sich dafür bezahlen, andere Völker oder gar Rassen zu bekämpfen. Die Krieger dieses orkischen Volkes genießen weiß Gott keinen besonders guten Ruf – einzig der Nachhall über ihre kämpferischen Fähigkeiten, die ihnen praktisch schon in die Wiege gelegt werden und vom Kindesalter an anerzogen werden, ist etwas schmeichelhafter. Und getreu einem orkischen Motto “Ganz oder gar nicht.” fällt dieser Nachhall derartig gut aus, dass sich in Kriegen und Streitigkeiten oftmals mehrere Soldgeber gegenseitig mit ihren Geboten zu übertreffen suchen, nur um nicht einer Söldnerarmee bestehend aus den entschlossenen und gut ausgebildeten Streibern der Turakar gegenüberstehen zu müssen.

einzigsten Männer, die bei den Turakar keine Waffe führen können dürfen (oder müssen, je nachdem, wie man es nun betrachtet), sind die Unfreien, die entweder nach einem verlorenen Kampf versklavt wurden oder durch Ehrenschild in die Unfreiheit gehen mussten.

Es gibt für die Turakar nicht schöneres, als Anerkennung zu finden, dazu gehört eine ausgeprägte Selbstdarstellung, eine Vorliebe für auffällige Beutestücke, Schmuck und gar Körperveränderungen (Schmucknarben, Ohrringe, in die Haut gestochene Metallstreifen oder Schau- und Kriegsbemalungen). Ein besonders wohlhabender Turakar kann es sich leisten, aus den Reihen seiner Mitstreiter (oder, sollte er einen höheren Rang bekleiden, seiner Gefolgsleute) einen wortgewandten Erzähler zu suchen, der von seinen Heldentaten während der Schlacht und von seinen Erfolgen bezüglich Manneskraft und Zeugungsfähigkeit berichten muss. Da dies gleichzeitig eine gewisse Erniedrigung für denjenigen bedeutet, der dieses "Amt" bekleidet, da er ja vor allem die Großtaten eines anderen preisen muss, wird oftmals, um zu zeigen, wer in der Rangfolge wo steht, ein Krieger ausgewählt, der ein scharfer Konkurrent des "Helden" seiner Erzählungen ist.

----->>>>>>>>>> Seite 103 <<<<<<<<<<<<<<<-----

Zuerst einmal soll an dieser Stelle die verbreitetere nomadische Lebensweise der Turakar erläutert werden: Je nachdem, in was für einer Region sie leben, nutzen sie unterschiedliche Reit- und Zugtiere, die sie vor ihre Wagen spannen. Eine echte Reiterei haben sie nicht aufgebaut, da die Zucht von Tieren, die für den Kampf schnell und unerschrocken genug sind, für die Turakar bisher zu aufwendig war und sie bisher kaum schnelle reitbare Tiere erbeuten konnten. Sollten sie allerdings einmal in den Besitz von kavallerietauglichen Wesen gelangen, so dürfte sich ihre Brisanz für andere Völker vervielfachen.

Außerdem gibt es spezielle Lager, in denen Lagerstätten von Erzen und anderen Rohstoffen leicht auszubeuten sind. Manche dieser Lagerstätten sind ganzen Stämmen bekannt und werden nacheinander von verschiedenen Clans ausgebeutet, wieder andere sind zwischen den Stämmen hart umkämpft, während noch andere von einem einzelnen Clan als wertvollstes Geheimnis angesehen und gehütet wird (wie groß mag der Schrecken sein, wenn man zu seinem geheimen Platz kommt und Spuren anderer Clans oder gar eines anderen Stammes entdeckt).

Durch das Zusammenleben mit ihren Herden - mitunter betrachten philosophisch veranlagte Turakar sich selbst als Teil ihrer Herde – sind sie gezwungen, ein Leben der ewigen Wanderschaft zu führen, dass keinen festen Platz erlaubt, da die kargen Weideflächen des Nordens es nicht erlauben würden, eine standorttreue Viehzüchterkultur aufzubauen. So hat es sich bei ihnen eingebürgert, dass größtenteils auf materiellen Luxus jedweder Art verzichtet wird, um den Transportaufwand möglichst gering zu halten. Möbel und feste Häuser kennen die Krieger nicht, sie leben und schlafen auf gewebten Matten aus Fell oder Filz (Möbel ist ein den Turakar unbekannter Luxus) in Zelten, die entweder aus rauen Fellen und Leder oder (bei – daher kommt bei ihnen dieses Wort – betuchterern Orks) echtem Tuch gefertigt werden. Durch einen kastenförmigen Unterbau, der die Zelte sehr stabil stehen lässt, erscheinen sie wie ein Abklatsch der Häuser anderer Zivilisationen.

komplette Burgenwagen gefertigt, die man in Verbindung mit Zelten sogar bewohnen kann. Meist wird ein solcher Wagen, wenn er denn vorhanden ist, von der Familie des Turago und des Gehaigo genutzt. Ein solcher Wagen ist dann der Stolz des ganzen Clans und wird als Identifikationsobjekt in den Farben und mit den Symbolen des Clans geschmückt, entweder prunkvoll-farbig oder einschrückernd und Kampfstärke demonstrierend mit Beutestücken, Schädeln erschlagener Feinde, Waffen und Metallspitzen.

Wie bei den Gradrechi haben die Frauen ein schlechtes Los in der orkischen Gesellschaft. Da sie aber als Arbeiterinnen und für die Erziehung der Kinder unzweifelhaft wichtig sind, werden sie meist nicht so schlimm behandelt, vertraut man ihnen doch im Ernstfall sogar fast allein die Wagen an, wenn die Männer in den Kampf ziehen.

Einen gewaltigen Vorteil allerdings haben die Frauen der Turakar gegenüber denen der Gradrechi: Sie dürfen, wenn sie sich schlecht behandelt fühlen, zum Gehaigo gehen und ihm ihr Leid klagen, wenn er ebenso empfindet wie sie (was fast immer der Fall ist, sollte die Frau Hunger leiden, geschlagen oder völlig entmündigt oder entwürdigt werden), so darf er ein Urteil sprechen, eine Strafe gegen den Mann der Beschwerdeführerin verhängen. Interessanterweise wird hierbei der Mann nicht befragt oder vom Rat gehört, sodass den Frauen hier ein Mittel in die Hand gegeben ist, etwas gegen ihre Männer in der Hand zu haben. Sie nutzen diese „Waffe“ vorsichtig, denn sie wissen, dass sie dann, falls es zu offenem Missbrauch dieses Rechts ihrerseits kommt, es getrost vergessen können, im Notfall vom Gehaigo Recht zu erhalten. Schlimmstenfalls darf einem als böseartig geltenden Weib sogar dieses Beschwerderecht aberkannt werden.

Diese Rollenverteilung führt praktisch zur Bildung zweier Welten, denn kein Mann würde es sich erlauben, einer Frau zu sagen, wie sie ihre Arbeit zu verrichten hat, gilt dies doch als Zeichen von Kleinlichkeit und Überheblichkeit zugleich. Dass die Frauen den Männern lieber nicht dazwischenreden sollten, versteht sich von selbst. Sklaven, die im allgemeinen als geschlechtslos angesehen werden können, da sie einfach die Aufgaben zu erledigen haben, die man ihnen zuteilt, stehen dazwischen, sodass es durchaus dazu kommen kann, dass ein erfahrener, aber geschlagener und in Ketten gezwungener Krieger den Weibern dabei hilft, die Kleider zu waschen oder mit den Kindern spielen muss.

Durch Viehzucht und Jagd verfügen die Turakar vornehmlich über Leder und Felle, die sie natürlich auch als Stoff für die Kleidung nutzen. So kann es sein, dass eine Turakar-Frau edlere Pelze trägt als ein reicher Nolthar-Händler. Die Turakar

Sehr wichtig für das Zusammenhängigkeitsgefühl der Clans innerhalb eines Stammes ist die Tatsache, dass sich alle Mitglieder einer Tracht unterwerfen, die eine bestimmte Haartracht sowie stammes- und clantypische Tätowierungen beinhaltet. Besonders bei den Tätowierungen ist so eine Vielfalt entstanden, dass es eine regelrechte orkische Heraldik gibt, die sich damit beschäftigt, welches Hautbild man welchem Stamm (und, bei besonders kundigen) sogar welchem Clan zuordnen kann. Keines dieser Bilder existiert doppelt und selbst wenn das Motiv gleich sein sollte, so differenziert doch dessen Gestaltung und Farbe zwischen den einzelnen Stämmen.

Im Grunde verstehen sich die Krieger auf jeweils eine Waffe, die sie bevorzugt einsetzen und bis zur möglichst weiten Perfektion trainieren. Sie wollen mit dieser einen Waffe eins sein und sie als Teil ihres eigenen Körpers fühlen. Am verbreitetsten, neben verschiedenartigsten geflammten oder gezackten, fast immer stark gekrümmten Säbeln (*Flichak*) sind das orkische Kriegsbeil mit doppeltem, sehr langgezogenem (mitunter mit einem tödlichen Schmetterling verglichenem) Blatt (*Shlagat*) sowie der Speer (*Tarr*), der hier typischerweise eine extrem breite und schwere Klinge mit Widerhaken besitzt. Fernwaffen werden von den meisten Turakar als unerenehaft angesehen, da man sich durch sie nicht im direkten Kampf mit seinem Gegner misst. Wenn ein Krieger aber einige der geübten Bogenschützen, die den Beinbogen (aus den Oberschenkelknochen erschlagener Gegner gefertigt), den *Schlirrak*a führen, in seinen eigenen Reihen weiß, so ist er dennoch glücklicher. Darüber hinaus besitzt jeder männliche Turakar ab dem 12. Lebensjahr noch den rituellen und oftmals für Duelle benutzten Schnapperdolch oder *Zuuch*, der ihn oftmals ein Leben lang begleitet und entsprechend gut gefertigt ist.

Es gibt für jeden Krieger gültig vorgeschriebene Regeln, die seinen Tages- und Wochenablauf regeln: So existieren Gesetze zur Reinlichkeit und zum Essen sowie für tägliche Leibes- und Waffenübungen (wenn diese Fertigkeiten nicht ohnehin durch Kampf oder Jagd trainiert werden). Eines der Gesetze besagt zum Beispiel, dass Fleisch nur alle drei Tage auf dem Speiseplan eines jeden Turakar (inklusive der Tarch, dem

Das Mekroth der Turakar

Der Kampf für und um den Lebensunterhalt

Aber natürlich ist es nicht so, dass die Orks sich nur den Tarch anschließen, denn das wäre ein für Orks sehr durchsichtiges und einfaches System. Natürlich ist auch die Möglichkeit gegeben, sich einen Tarch mitsamt seinem Gefolge als Söldner zu nehmen, wenn man eine große Streitmacht aufbauen möchte. Diese Soldverhältnisse können auch über Stammesgrenzen hinweg geschlossen werden, man muss aber davon ausgehen, dass in einem solchen Fall die Loyalität und Moral heftigst leidet, wenn der eigene Stamm das Opfer des Feldzuges sein soll. Derartige Soldbündnisse kommen häufiger vor, wenn sich einige Turakar dazu entschließen, ein benachbartes Volk zu überfallen und zu plündern.

Sie stammen aus dem Dornenthron und tauchten vor einigen Jahrzehnten urplötzlich mit ihren Zelten vor den Toren Verdtas auf, um mit dem Herren der Stadt in Verhandlung zu treten. Seitdem stellen sie eine turakarische Kriegerelite dar und sehen sich selbst als Auserwählte Geaks, den anderen ein Vorbild und eine harte Konkurrenz zu sein.

Sie kann sich mit Recht als die mächtigste Turakar bezeichnen, die es jemals gab. manche sagen ihr eine bedeutsame magische Begabung nach, die allerdings anders funktioniert als die Geisterbeschwörungen der Schamanen – wie genau und ob sie wirklich ihre Zauber wirkt, ist nicht geklärt. Zerkla ist eigentlich recht unauffällig, für einen Ork recht klein und mit grauem Haar ausgestattet, trägt aber, was für ein Weib recht ungewöhnlich ist, eine Rüstung, um genau zu sein, eine Dreiviertelplatte der Kizman, auf die sie mit roter und blauer Farbe allerlei Verzierungen aufgetragen hat. Zerkla lebt in Verdta, getarnt als billige Hure, doch ist sie auch oft unterwegs und unterhält enge Verbindungen nach Hirgara und ist eine enge Vertraute von Ftarkia der Grausamen. Beide Frauen unterstützen sich gegenseitig so gut es geht – Ftarkia stellt Soldatinnen und Ablenkungsmanöver und Zerkla beliefert sie

Doch Uigach und Shitzach bemerkten bereits als Kinder, wenn es darum ging, anderen Jungen eine Tracht Prügel zu erteilen oder darum, etwas essbares zu besorgen, dass sie sich aufeinander verlassen können wie keine anderen zwei Orks, dass zwischen ihnen ein Band existiert, dass sie im Kampf zu einem einzelnen Körper zusammenschweißt, der Verderben in Form simultaner Attacken über seine Feinde herabregnen lässt.

Sehr groß gewachsen und erstaunlich beweglich haben sich die beiden auf einen beinahe rüstungslosen Kampfstil spezialisiert, der ihnen ermöglicht, sich schnell zu bewegen und brutaler Härte vorzugehen. Ihre Philosophie besagt: Wenn du schneller als dein Gegner bist, brauchst du keine Rüstung mehr. Beide haben sich als Erkennungsmerkmal einen Metалldorn quer durch die Nase gestochen, eine Prozedur, der sich auch neue Mitglieder ihrer Bande unterziehen müssen. Außerdem kann man sie noch daran erkennen, dass sie sich ihr langes Haar strahlend gelborange gefärbt haben, sodass es im Kampf aussieht, als würde ihr Haupt in hellen Flammen stehen.

Gkator, der im Stillen wartet

Als Gehaigo eines wichtigen Clans von Jirakasz hat sich Gkator einen Namen als konservativer Schamane gemacht, der mit allen Mitteln versucht, die religiösen Einflüsse der Gradrechi auf die Turakar zu unterbinden. Den ehemaligen Turago seines Clans, der Sandläufer, erschlug er im Duell Ork gegen Ork und führt seitdem von allen Sippenoberhäuptern anerkannt den Clan an.

Gkator ist der selbsternannte spirituelle Führer aller Turakar der Scherbenenebene und hat seinen Einfluss mittlerweile über einige Clans ausgeweitet und viele Nuuz von seinem Weg überzeugt, der darin besteht, sich rituell und religiös möglichst weitestgehend von den Gradrechi zu distanzieren und einen eigenen Weg der Tradition zu gehen. Denn einer Sache ist der Schamane sich sicher: Wenn das Imperium von Gradrech eines Tages untergehen wird, werden die Turakar es überleben und dann werden sie weiterbestehen wie schon seit Jahrtausenden, mit den selben Göttern, die ihnen auch schon seit Jahrtausenden Schutz bieten.

Den Einfluss der dämonenpaktierenden Schamanen versucht er zu bekämpfen, wo es nur geht. Im Augenblick schafft er es vor allem dadurch, dass er erwirkt hat, dass die Gehaigo ihre Nachfolger selbst ausbilden dürfen und diese Aufgabe nicht an die Schamanen der Gradrechi abtreten müssen, die sich bei dem Gedanken an das auf diese Weise „verschwendete“ zauberische Potential in die Fingerknöchel beißen und derbe Flüche ausstoßen.

Der ganze Körper des Alten ist mit rituellen Schmucknarben und Tätowierungen übersät, so dass man kaum noch ein Fingerbreit blanker Haut findet. Darüber hinaus trägt der Gehaigo Kleidung aus schreiend bunten und stechend farbigem Tuch und hat sich die Haare in einem einzigartigen Kupferrot gefärbt, dass ihn von den restlichen Nuuz abhebt. Lange wird Gkator wohl nicht mehr leben, aber es stehen schon Nachfolger bereit, die mitunter nicht mehr so viel Ruhe und Gelassenheit an den Tag legen wie der amtierende Schamane. Sie werden die Paktierer offen angreifen und herausfordern, wo es nur geht. Sie werden einen Schamanenkrieg entfachen, der die gesamte Scherbenebene betrifft. Wenn Gkator es nicht schafft, einen seiner Nachfolger auszuwählen, der weniger radikal ist, könnte seine Lehre in falscher Deutung die gesamte Scherbenebene, das gesamte

Imperium ins religiöse Chaos stürzen. Und bei einigen seiner Schüler trägt der Schein.

Wichtige Siedlungen auf Pak'Sha

Khorm (ca. 900 Einwohner)

In einem alten Kloster der Kizman, das ihren Drachenkult repräsentierte, in den westlichen Ausläufern des Dornenthrones gelegen, liegt Khorm. Die verwinkelte Architektur und die Tatsache, dass diese Mauern vermutlich schon zur Zeit der großen Katastrophe, als namenlose Schrecken die Bewohner dieser Stätte vertrieben, sehr alt waren oder töteten, erzeugen eine ganz eigene ehrfürchtige Atmosphäre.

Überall sind Bildnisse und Symbole der Mönche erhalten, die den Dienst an den Drachen zeigt, die von den Menschen hier als göttliche Wesen verehrt wurden. Angeblich liegen in den bisher ungeöffneten Archiven des Klosters noch so manche Geheimnisse verborgen, jedoch hat kein Mensch mehr Zutritt, denn die Turakar vom Raakaz-Stamm beanspruchen diesen Platz als ihr Hauptquartier.

In den Räumen und hohen Hallen, die früher den Drachenkultisten als heilig galten, schlafen heute dreckige verschwitzte Krieger, in den rituellen Badehallen wurde ein Bordell eingerichtet, in dem menschliche Sklavinnen angeboten werden. Das gesamte Kloster ist geschändet und überall sind neue Symbole in die Wände gehackt worden – Symbole, die für Schriftkundige (also vor allem Schamanen) von der Überlegenheit der Orks und ihrer Götter künden und die die Drachen und die Kizman und ihre gewaltige Technik verhöhnen.

Im Gegensatz zu dem Baustil, den man von den Kizman gewöhnt ist, ist das Kloster sehr eckig und in großen treppenartig gestalteten Pyramiden- und Quaderformen gehalten.

Wirtschaftlich interessant ist ebenfalls, dass die Turakar eine alte Mine wiederentdeckt haben, in der die Kizman nach Gold gesucht haben – zwar haben sie bisher keine weiteren Spuren des Edelmetalls gefunden, doch wird hier mittlerweile unverseuchtes Elyktrium gefördert, dass im gesamten Imperium hervorragende Preise erzielt und schon dafür sorgt, dass einige Gradrechi gierig nach Khorm schauen und die Verluste überschlagen, die mit der Einnahme und der dauerhaften Verteidigung der Mine einhergehen würden. Bisher hat sich noch niemand getraut, den Ort anzugreifen, eventuell auch aus Respekt vor der Architektur des Klosters, das ursprünglich auch als eine Festung der Kizman wider die Orks konzipiert war.

Dtakor (ca. 600 Einwohner)

Eine vollkommen untypische Turakar-Siedlung stellt dieser tief im Runenforst verborgene Ort dar. Auf den untersten Ästen der Hohendorn-Nadelbäume ruhend und dennoch in schwindelerregender Höhe, haben sich die Krieger vom Jilz-Stamm eine beeindruckende Heimat geschaffen.

Da niemand genau weiß, wo sie herkommen und da ihre Schamanen diese Information auch vor den Angehörigen ihres Stammes geheim halten, haben sich die Orks soweit eingelebt, dass sie sich sogar mit den schwankenden Brücken von Baum zu Baum, der Vorstellung über ein Dutzend Schritt weit über dem Boden zu schlafen und der Tatsache, dass sie von den anderen Orks wegen dieser Siedlung als etwas seltsam und „elfisch“ angehaucht gelten, zurecht kommen.

Dtakor ist geprägt von mehrstöckigen Holzhäusern, die vom Boden aus nur über wackelige Strickleitern zu erreichen sind – das macht diese Siedlung extrem gut zu verteidigen und sehr

