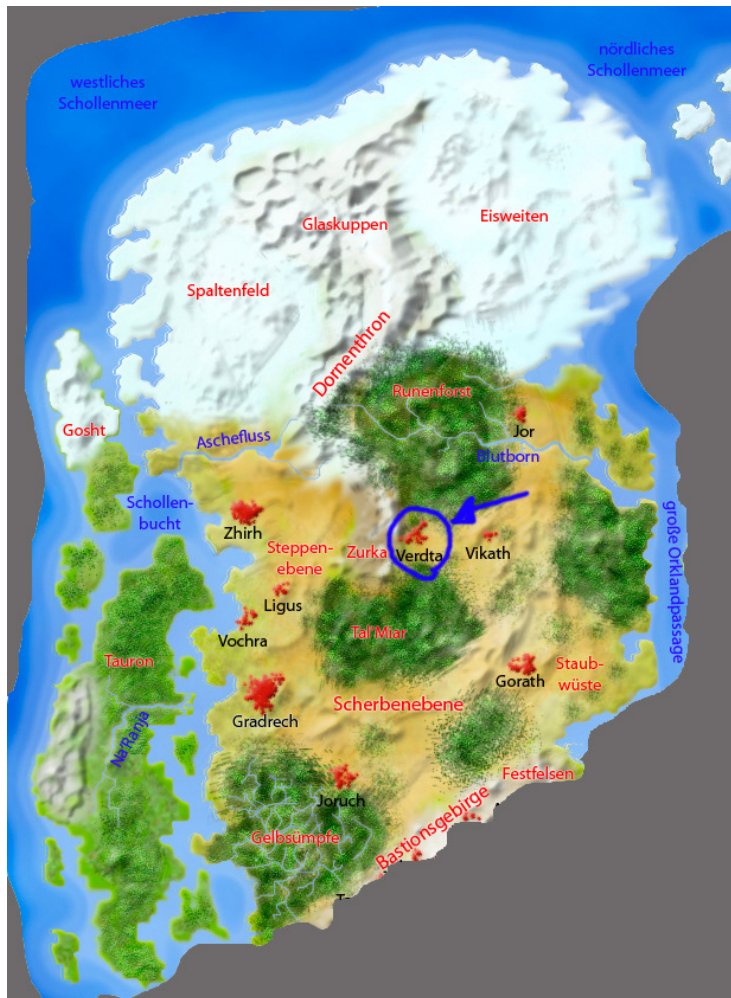


HINTERGRUNDINFORMATIONEN FÜR DAS FOREN-ABENTEUER „ZWERGENAUFSTAND“

Imperium von Gradrech

- 6 Provinzen, untereinander zerstritten, nominell unter Vakaar, Imperator von Gradrech, aber eigentlich loser Verbund kriegerischer Staaten
- Verdda liegt in der Provinz Urschak unter Herrschaft von Orikesch (das ist der Titel!) Shlizak
- 2 ethnische Gruppen: Gradrechi (kultivierte Orks, die sich die alte Technik angeeignet haben und die eigentlichen Herrscher des Imperiums sind) und Turakar (ein halbnomadisches Volk von Kriegern, welches sich als Söldner von den Gradrechi unterschiedlicher Provinzen anwerben lässt, um bei deren Auseinandersetzungen mitzuwirken)



Geographie

- an der Ostflanke des Dornenthrones (orkisch: Grorkar) gelegen
- nördlich: Runenforst (Region Zurka)
- südlich: Staubwüste
- Nordhälfte des westlichsten Kontinentes von Ta'Ran: Pak'Sha

Soziales Gefüge

- 1. Herrscher der Provinzen: Orikesch
- 2. Schamanen (magisch begabt, Stellvertreter der Götter, dürfen Zeichen interpretieren und Orikesch „beraten“)
- 3. Priester der 4 orkischen Götter
- 4. Reiche Orks, Wirtschaftsmogule, Sklavenhändler etc.
- 5. Krieger
- 6. Techniker
- 7. Jäger, Handwerker
- männliche menschliche oder zwerg. Sklaven (rang- und ehrlos)
- orkische Frauen (Dreck/ Tiere)
- Goblins, Oger, weibliche Sklaven (schlimmer als Dreck)

Religion der Gradrechi

- 4 Götter (Uhm gad) bzw. 4 Elemente Feuer, Wasser, Luft, Erde

- Gehair: Wasser, Krieg, aufrecht gehende krokodilartige Echse → Krieger, Herrscher
- Dzural: Erde, Bauhandwerk, Fruchtbarkeit, vierfach gehörnter Stier mit großem Phallus → alle Orks, Bauern
- Irchkar: Luft, Sonne, Wind, Weisheit, Flugechse mit Keulenschwanz → Schamanen
- Ezecl: Feuer: Herdwärme, Heimat, Jenseits, sechsarmiger Ork mit gehörntem Schädel und flammenden Unterleib → alle Orks
- Man glaubt an ein „ehrenvolles Jenseits“. Das „Mekroth“
- Komplexe Geisterwelt, Hang zum Daimonismus

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 Walzwerken, 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 Wohnbaracken, 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.

Zwergische Sklaven

Wichtig ist es, an dieser Stelle auch von den Zuständen zu berichten, unter denen die hauptsächlich zwergischen Sklaven Verdta leben müssen: Nahrungsversorgung per rostigem Kübel, aus dem jeder mit einem „persönlichen“ Löffel essen muss. Wer ihn versieht (oder wem er gestohlen oder von bösem Wachpersonal weggenommen wurde), muss zukünftig mit den Fingern essen – und das bei den eigentlich recht reinlichen Zwergen. Kein Wunder, dass die Essenausgabe regelmäßig zu regelrechten Unruhen innerhalb der „Sklavenpferche“ führen. Eben jene Pferche sind bereits der nächste Punkt: Einmal in der Woche gibt es frisches Stroh, sanitäre Einrichtungen sind ein Fremdwort (hier regiert der EIMER) und auch die Trennung nach Männlein und Weiblein hat man den Zwergen (die eigentlich recht schamhaft und scheu sind) erspart. Sie leben, genau wie goblinische Sklaven, in Zehnergruppen, den sogenannten „Rotten“. Jede Zwergenrotte wird von zwei bewaffneten Aufsehern überwacht und jeden Morgen zur kollektiven Arbeit abgeholt. Dies ist schließlich der nächste Punkt: Die Arbeit dauert jeden Tag mindestens zehn Stunden, im Falle „leichterer“ Arbeiten sogar bis maximal 14 Stunden - wenn man sich an die Regeln hält, denn sonst kann es durchaus passieren, dass man 24 Stunden „Schicht“ macht, wie es bei den Sklaven mittlerweile heißt.

Beispiele für Arbeiten, denen die Zwerge nachgehen müssen:

- Bergwerk (Stahl, Kohle, Elyktrium) als Bergarbeiter, Sprenger, Vorgeher (z.B. gegen Grubengas, um Lampen anzuzünden, um Bergratten zu vertreiben u.ä.)
- Schmiede: Hammersklave, Feuersklave, Schlepper, Schleifer, Polierer etc.
- Kokerei: sehr dreckige Arbeiten, nach denen man noch tagelang nach kaltem Qualm stinkt
- Hochofen: jegliche Arbeit mit glutflüssigem Eisen
- Walzerei (Metallplatten durch die Gegend wuchten, Polieren etc.)
- Drahtzieherei
- „Wasserholen“ bzw. Pumpenhaus betreuen
- Wartungsarbeiten *in den Maschinen* – Hammerwerk, Stahlgießerei etc.

Goblinische Sklaven

Die Grauhäute, eine goblinische Rasse, die nicht einmal mehr ihre eigene Sprache beherrscht und von anderen Goblins einfach nur noch als bemitleidenswerte „verlorene Kinder“ eingeschätzt werden. Sie werden für alle dreckigen, ekligen und abstumpfenden Arbeiten eingesetzt. Außerdem finden sie überall dort „Verwendung“, wo zwergische oder die in Verdta seltenen menschlichen Sklaven zu wertvoll wären (wegen „Verschleißgefahr“)