

AVENTURIEN

SÖLDNER, SKALDEN, STEPPENELFEN

MEISTERPERSONEN PORDAVENTURIENS

MEISTERPERSONEN PORDAVENTURIENS



Das Schwarze Auge

I2100PDF



er Svellttaler Orkbesatzer

MIT GEZINKTEN KARTEN

Vorsichtig hob Gorge die beiden Karten an, die verdeckt vor ihm auf dem Tisch lagen, um sich ein weiteres Mal ihres Werts zu vergewissern: ein Pärchen Fünfer, Erz und Humus. Mit zitternder Hand zog er den faustgroßen Klumpen Cupritan aus seiner Westentasche, den er am Vortag auf dem Sternenfeld gefunden hatte. Unentschlossen wog er ihn in der Hand, doch schließlich gab er sich einen Ruck und legte ihn in die Tischmitte, wo sich bereits ein stattlicher Haufen Münzen angesammelt hatte.

„Massler!“, brummte Hammer-Hardo, der zwergische Schmied, abfällig und warf seine Karten resignierend auf den Tisch. Auch die dicke Hauka, die alle im Ort nur Huren-Hauka nannten, schob nun ihre Karten frustriert von sich, Gorge und Kittchen-Ratze, der Ork, blieben als einzige im Spiel.

„Du Ärmster. Du bist ja richtig verschwitzt.“ Unbemerkt hatte sich Lena, die blasse Schankmagd mit den auffallend purpurroten Haaren, neben Gorge geschlichen. Sie machte ein sorgenvolles Gesicht, das Gorge aber etwas zu aufgesetzt erschien. „Trink mal einen Schluck“, riet sie ihm und stellte ihm einen Becher Bakkhraz auf den Tisch. Indes verschwand ihre andere Hand unter seiner Weste, um kurz darauf zwei Heller daraus hervorzuziehen. „Das stärkt die Nerven.“ Verschwörerisch zwinkerte sie ihm zu.

Kittchen-Ratze, der eigentlich Sharraz hieß, hatte unterdessen seine Kleidung nach weiteren Wertgegenständen abgeklopft und mit missmutigem Knurren festgestellt, dass er offenbar schon alles in den Pott geworfen hatte. „Ach, scheiß drauf!“ Kurzerhand riss er sich die kupferne Mondscheibe, die ihn als Büttel auswies, vom Mantel und warf sie in die Tischmitte. „Du verlierst sowieso.“ Sein Stuhl schrammte über den Boden, als er sich erhob. „Und jetzt will ich sehen.“ Mit dem Finger der rechten Hand drehte er seine Karten um.

Das Publikum raunte anerkennend.

„Bei Angroschl!“, staunte Hardo, „Feuer-Fünf und ein Magier der Feuers.“ Er deutete auf die zwei Fünfer und den Magier, die neben dem As und dem Ritter aufgedeckt in der Tischmitte lagen. „Macht zusammen eine Familie“, stellte er fest.

Gorge atmete erleichtert auf und ein Grinsen stahl sich auf sein Gesicht. Nun erhob auch er sich und deckte sein Blatt mit einer schwungvollen Handbewegung auf.

Erneut ging ein Raunen durchs Publikum.

„Ein Vierling!“, attestierte Hardo und deutete auf die vier Fünfer, die sich aus Gorges Blatt und den Karten in der Tischmitte ergaben. „Goldnasen-Gorge gewinnt!“

Erleichtert beugte sich Gorge über den Tisch, um seinen Gewinn einzusacken, während er aus dem Augenwinkel beobachtete, wie Sharraz vor Wut seinen Tonbecher zertrümmerte. Doch dann geschah etwas, das sich Gorge auch Tage nach dem Ereignis nicht zu erklären wusste: Während er die Arme nach dem Pott ausstreckte,



„Diese rechte Faust ist das Gesetz! Und das ist knallhart. Es sei denn meine Linke hat 'nen Golddukaten, um den sie sich ballen kann.“



spürte er, wie sich etwas aus der Innentasche seiner Weste löste, das dort nur lose gesteckt hatte. Die Zuschauer stöhnten ungläubig, als die drei versteckten Karten auf den Tisch fielen.

„Das war so nicht abgesprochen!“ Empört stemmte Lena die Hände in die Hüften und musterte Sharraz mit einer Mischung aus Wut und Hilfslosigkeit. Der hatte sich lässig gegen die Theke gelehnt und betrachtete den Klumpen Cupritan in seiner Hand, den er nach Gorges Festnahme einbehalten hatte, während seine Linke einen Becher Bakkhraz umfasst hielt. Der letzte Gast hatte den Schankraum längst verlassen. Einzig das Stöhnen der Huren und Lustknaben, die im Obergeschoss ihre Freier um den der Wildnis abgerungenen Reichtum brachten, mischte sich in ihr Gespräch. „Ich habe dafür gesorgt, dass du gewinnst. Dafür will ich die Besitzurkunde für sein Sternfeld!“ fauchte die Rothaarige.

„Die hab ich dir nie versprochen“, knurrte Sharraz, bevor er seinen Becher mit einem Schluck leerte. Mit dem Ärmel wischte er sich einen Speichelfaden vom hauerbewehrten Maul.

„Goldnasen-Gorge wandert in den Bau, du gewinnst den Pott und ich bekomm die Rechte an seinem Feld. So war der Handel!“

„Scheiße, ich bin hier der Büttel!“ Sharraz knallte die Faust auf den Tresen. „Ohne mich ist der verdammte Wisch die Tinte wert, mit dem er geschrieben wurde!“

„Mein Pelz ist dicker als das Leder deiner Stiefel.“

MU 17 KL 12 IN 12 CH 11 FF 8 GE 12 KO 16 KK 14 SO 5
LeP 35 AuP 48 MR 4 INI 12 WS 8
AT-Basis 9 PA-Basis 8 FK-Basis 7 Ausweichen 8
Fausthieb: INI 11+W6 AT 13 PA 8 TP(A) IW6+1 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 11+W6 AT 13 PA 8 TP(A) IW6+1 DK H
Biss: INI 11+W6 AT 13 PA 8 TP IW6+2(+Ansage) DK H
Ringen: INI 11+W6 AT 12 PA 9 TP(A) speziell DK H
Arbach: INI 12+W6 AT 13 PA 11 TP IW6+4 DK N
Leichte Armbrust: INI 12+W6 AT 11 TP IW6+6
Natürliche Rüstung + Kleidung aus Fell und Leder: RS 2 BE 1

Seelentier: Zornbrechter Bluthund, Säbelzahniger Stier

Vor- und Nachteile: Ausdauernd (6), Dämmerungssicht, Gefahreninstinkt, Kälteresistenz, Natürlicher Rüstungsschutz I, Natürliche Waffen Biss (IW6+1), Richtungssinn, Zäher Hund / Aberglaube 5, Goldgier 8, Hitzeempfindlichkeit, Jähzorn 8, Randgruppe, Raubtiergeruch, Schlechter Ruf (bestechlich) 4, Spielsucht 5

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Orks) / Waffenloser Kampfstil: Bornländisch, Wuchtschlag

Talente:

Gaben: Gefahreninstinkt +5

Kampf: Armbrust +4, Bogen +1, Dolche +3, Hieb Waffen +2, Infanteriewaffen +5, Raufen +8, Ringen +5, Säbel +8, Wurfmesser 0

Körper: Athletik +4, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Reiten +3, Schleichen +2, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +5, Sich verstecken 0, Singen -2, Sinnenschärfe +5, Tanzen 0, Zehen +4

Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +6, Überreden +7

Natur: Fährtensuchen +2, Fesseln/Entfesseln +5, Orientierung +3, Wildnisleben +1

Wissen: Brett-/Kartenspiel +6, Götter/Kulte +3, Heraldik +1, Rechnen +3, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +1, Schätzen +1

Sprachen: Muttersprache: Ologhaijan +10, Garethi +8

„Du meinst ...?“ Das Gesicht der Schankmagd klarte auf.

„Ja“, er machte eine fahrig Handbewegung, „verzieh dich. Schnapp dir ’nen Spaten und was du sonst noch brauchst und buddel nach so viel Sterneneisen wie du willst. Solange Gorge sitzt, werd ich dich nicht aufhalten. Und wenn der Preis stimmt“, er sah zu ihr herüber und verzog sein breites Maul zu einem Grinsen, „kann das noch ziemlich lange dauern.“

NAMENSLISTE

Bei den Svelttalorks ist es üblich geworden, dem Vornamen einen typisch Garethischen Familiennamen wie Eisenfaust oder Krieger tot anzufügen. Im täglichen Gebrauch findet dieser jedoch selten Verwendung. Vielmehr erhalten auch die orkischen Svelttalbewohner einen ihre Eigenarten rühmenden Beinamen, der dem meist auf eine Silbe reduzierten Vornamen vorangestellt wird.

Männliche Namen: Bakkhraz* Brazzo (Brazoch), Halsabschneider Jo (Joruk), Goldzahn Mo (Mohork), Rotaugen Rocko (Morrok), Boltan Rick (Ogrik)



Handwerk: Bergbau +2, Fahrzeug lenken +2, Heilkunde: Wunden 0, Holzbearbeitung 0, Kochen 0, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen 0, Schneidern 0

Kampfwerte: Armbrust 11, Bogen 8, Dolche 10/10, Hieb Waffen 11/8, Infanteriewaffen 13/9, Raufen 14/11, Ringen 12/10, Säbel 13/12, Wurfmesser 7

Ausrüstung: Kleidung aus Pelz und Leder, Ledermantel, breiter Hut und Gamaschen aus Leder, Arbach, Dolch, Flachmann gefüllt mit Bakkhraz, Geldbeutel (12 S, 5 H, 3 K)

Erfahrener Svelttaler Orkbesitzer: MU 17, KL 12, IN 13, CH 11, FF 8, GE 12, KO 17, KK 15, SO 6, LeP 41, AuP 48, MR 4, INI 12, WS 9; SF: Kulturkunde (Svelttal) / Aufmerksamkeit, Beinarbeit, Doppelschlag, Eisenarm, Finte, Gerade; Armbrust +7, Raufen +13, Ringen +9, Säbel +13, Selbstbeherrschung +8, Menschenkenntnis +8, Überreden (Einschüchtern) +10, Fesseln/Entfesseln +10, Brett-/Kartenspiel +11, Fahrzeug lenken +6

Svelttaler-Orkbesitzer-Veteran: MU 18, KL 12, IN 13, CH 11, FF 9, GE 13, KO 18, KK 16, SO 6, LeP 47, AuP 57, MR 6, INI 16, WS 9; SF: Hammerschlag, Kampfreflexe, Niederwerfen, Schmetterschlag, Schnellladen, Schwinger; Armbrust +11, Raufen +17, Ringen +13, Säbel +16, Selbstbeherrschung +11, Menschenkenntnis +9, Überreden (Einschüchtern) +12, Fesseln/Entfesseln +12, Brett-/Kartenspiel +14, Fahrzeug lenken +7



Frauen haben bei den Orks den Stellenwert von Sklaven oder Vieh und erhalten dementsprechend keinen Namen.

* Bakkhrasz: suchterzeugender orkischer Branntwein, der übersetzt *Fiebertraum* bedeutet.

KONFLIKTVERHALTEN

Solange alles nach seiner Pfeife tanzt, hat von dem knurrigen Dorfbüttel niemand etwas zu befürchten. Doch wehe, man lehnt sich gegen ihn auf: Die Kultur der Orks fußt auf dem Recht des Stärkeren und wer sich dem Svellttalbesitzer widersetzt, der fordert ihn heraus. Um seine Autorität zu bewahren, geht er brachial gegen jeden Widerständler vor. Dabei schreckt er auch vor keinem Duell zurück, das jedoch weder Waffengewalt noch Sekundanten kennt, sondern ein regelloses Raufen, Hauen und Stechen ist. Im Kampf agiert der Ork nicht ehrenvoll, sondern grausam und effektiv, schon allein um zu verhindern, dass noch jemand auf die Idee kommt, ihn infrage zu stellen.

„Bei mir bekommt jeder ein ordentliches Verfahren, gefolgt von einer ordentlichen Hinrichtung!“

DIENSTE

Als Dorfbüttel obliegt es dem Svellttaler Orkbesitzer die Ordnung aufrecht zu halten. Recht und Gerechtigkeit spielen dabei jedoch weniger eine Rolle. Hauptsache, es herrscht Ruhe. Denn nicht den Dorfbewohnern ist er verpflichtet, sondern dem Orkhäuptling in Rorkvell. Der will Tributzahlungen sehen und damit die reichlich fließen, ist es unerlässlich, dass alles seinen gewohnten Gang geht. Auf welchem Weg er das erreicht, interessiert in Rorkvell niemanden. Schnell verdientem Geld gegenüber ist er jedoch nicht abgeneigt. Für einen Beutel Dukaten lässt er einen unliebsamen Konkurrenten schon mal in der Zelle schmoren oder ganz verschwinden. Auch als Beschützer kann man ihn zeitweise anheuern.

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Dem Svellttaler Orkbesitzer begegnet man überall in den Städten und Siedlungen zwischen Rorwhed, Thasch und Blutzinnen, wo er als Angehöriger der herrschenden Schicht alle öffentlichen Ämter bekleidet. Obwohl sie den Orks als Sklaven gelten, genießen Menschen nahezu alle Freiheiten, solange sie regelmäßig ihren Tribut entrichten und sich nicht gegen die Herrschenden auflehnen. Dennoch lassen die Orks nur selten eine Gelegenheit verstreichen, sich als Besitzer aufzuspielen und ihre Dominanz zu demonstrieren.

LEBENSUNTERHALT

Während die Angehörigen der Drasdech-Kaste einem herkömmlichen Handwerk nachgehen, leben die Khurkach und Okwach, sofern sie eine öffentliche Position bekleiden, von den Tributzahlungen der Menschen. Viele Orks sind darüber hinaus der Meinung, dass es ihnen als Besitzer selbstverständlich zusteht, sich zu nehmen, wonach es sie verlangt.

VARIANTEN

Die Übergänge vom Dorfbüttel über den Stadtgardisten zum *Söldner* oder *Wegelagerer* sind fließend und unterscheiden sich oft nur dadurch, ob von dem als Tribut deklarierten Schmiergeld, Sold oder Wegzoll ein Teil an den Orkhäuptling in Rorkvell abgeführt wird oder nicht.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Mit rauer Stimme und meist wenigen geknurrten Worten verschafft sich der Svellttaler Orkbesitzer Gehör und Respekt. Dabei kann man mit ihm durchaus gut auskommen, solange man seine Autorität nicht untergräbt. Wer ihn jedoch herausfordert, wird schnell feststellen, dass hinter dem zivilisiert wirkenden Äußeren noch immer das Tier aus dem Orkland lauert, das jederzeit bereit ist, seinem Herrschaftsanspruch durch Brutalität und Stärke Nachdruck zu verleihen.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Die Norbardenfamilie *Mogoljeff* liegt unweit der Sternsucher-siedlung in ihrem Blut. Die zwei Planwagen wurden geplündert. Vor der Abreise hatte die Familie den Siedlern ihre Sterneisenfunde abgekauft. Um zu verhindern, dass die Siedlung künftig von Händlern gemieden wird, setzt der Dorfbüttel *Kitchen-Ratze* ein hohes Kopfgeld auf die Banditen aus. Er selbst muss sich im Dorf um die Aufrechterhaltung von Recht und Ordnung kümmern. Im vom Regen aufgeweichten Boden können die Helden Hufspuren erkennen, die sie schließlich zu einer verlassenen Siedlung führen, dem Versteck der *Verwegenen Fünf*. Liegt das Überraschungsmoment nicht auf ihrer Seite, droht ihnen dort der Häuserkampf.

Die Siedlung *Sternfeld* (RdrM 56 ff.) ist der Willkür des Büttels *Bolzen-Balroq* und seiner fünf Orkkrieger ausgesetzt. Die Bewohner sind für sie nur Sklaven und das lassen sie sie spüren. Der Orkhäuptling *Morak Mardugh* in Rorkvell reagiert nicht auf Beschwerden. Es braucht Helden, die sich dem Büttel und seinen Schergen entgegenstellen – in einem Duell auf Leben und Tod, auf der Straße zur Mittagsstunde. Doch mit ihrem Sieg sind die Probleme nicht gelöst. Fortan müssen die Helden im Dorf für Recht und Ordnung sorgen und wenn sie nicht wollen, dass der Orkhäuptling ein Kopfgeld auf sie aussetzt, müssen sie ihm ein Angebot machen.

DAS KASTENSYSTEM DER ORKS

Männliche Orks gehören unterschiedlichen Kasten an, denen sie nach ihrer Mannbarkeitsprüfung zugeordnet werden. Diese Kasten sind: **Grishik** (Bauern), **Drasdech** (Handwerker), **Khurkach** (Jäger und Krieger), **Okwach** (Elitekämpfer) und **Harordak** (Häuptling und Schamane). In die Kaste der Okwach steigt man selten durch die Mannbarkeitsprüfung auf, sondern meist als Belohnung für herausragende Taten. Neben diesen Kasten existieren noch die Ausgestoßenen (**Yurach**) und die Sklaven (**Ergoch**), zu denen Frauen und Kriegsgefangene zählen. Auch die Menschen des Svellttandes werden formal als Ergoch betrachtet, genießen jedoch weitreichende Freiheiten. Im Stamm der Korogai, aus dem die Orks des Rorwhed hervorgegangen sind, gelten Drasdech und Khurkach als fast ebenbürtige Kasten.