

Der Püh-Roh-Mahn Clan

Die Geschichte:

Inmitten des großen Waldstückes Birkenhain, zwischen Donnerbach und Auenhain gelegen, leben drei Orkstämme:

Die Püh-jor ,die Roh-vang die Mahn-sop.

Obwohl die Stämme sich untereinander nicht unbedingt leiden können, haben sie eine gemeinsame Wurzel: der große „Morglum“, Erster der Ersten. Morglum lebt seit Ewigkeiten in einer Höhle am Nebelberg und er ist der Erste der Orks in diesem Landstrich, welcher von Beginn der Zeit hier lebt. Im Frühling (wenn die Mänschenz die Felda abärnt'n) alle 127,und irgendwas (die jeweilige genaue Berechnung obliegt den Roh) Jahre erwacht Morglum aus seinem Schlaf und spricht DAS Wort was für die nächsten 127 Jahre Gesetz sein soll. So geschah es auch dieses Mal, die Vertreter der Püh ,der Roh und der Mahn versammelten sich in den Höhlen und warteten gespannt auf sein Erwachen. Als Morglum die Augen öffnete und langsam erwachte begannen seine Lippen zu flüstern „VEREINIGT“, und wenige Sekunden später fiel er wieder in einen tiefen Schlaf... Grishnak der älteste anwesende Ork konnte sich, wenn auch nur mit Mühe, an das Wort davor erinnern: „UND“! Nach einer längeren Denkpause (etwa 3 Monate) kamen die Vertreter zu einem folgenschweren Entschluß: „Dat Woat im nächs'n Zükus heisst bestimmt EUCH! und da wia zusammen ja schlaua sin als Morglum mach'n wa das schon in dies'm Zükus.“ Gesagt getan, unter großem Jubel kehrten die drei Clanchefs zurück in ihre Dörfer, packten alles zusammen und gründeten in der Mitte vom Birkenhain das große Dorf des PÜH-ROH-MAHN-CLANS. Leider zeigte sich schon nach wenigen Tagen, dass die drei Stämme zusammen nicht so richtig auskamen, die Püh brannten (versehentlich natürlich) die Zelte der Mahn an und die Mahn prügeln auf den Roh herum und die Roh wiederum nervten mit ihrem Gefeilsche andauernd die Püh. So kamen alle zu dem Entschluss das Dorf umzubauen und jedem eine feste Ecke zuzuteilen „in dea jeda mach'n kann wassa will“. In der Mitte des Dorfes errichteten sie „Dat gro'ze HQ“ in dem sich die jeweiligen Chefze treff'n und beraten.

Die Püh-Jor:

Die Püh sind die „Kokler“ und „Sprenger“ des Clans. Immer wenn sie ein Magisches Artefakt in die Hände bekommen oder selbst eines Hergestellt haben müssen sie es in die Luft jagen. Die Magischen Explosionen sehen einfach zu schön aus, ja man könnte sagen sie sind süchtig nach kra-BUMM. Dort wo Püh's waren bleibt oft nur verbrannte Asche übrig, alles was brennen könnte muß auch mal angezündet werden, denn dazu isset ja schließlich da! Püh's erkennt man schnell an den wenigen bis nicht mehr vorhandenen Haaren und ihrer schwarzen, raunen oder weißen Hautfarbe. Die Püh's leben im unteren Teil des Dorfes in Steinhütten, umgeben von einer Steilpalisade. Auch die zwei Seiten des HQ's welche in Richtung der Püh zeigen sind aus Stein. Etwas außerhalb des Dorfes ist der Sprengplatz gelegen, er liegt in einer etwa 4meter tiefen Grube, doch die Magischen Explosionen kann man trotzdem noch sehr weit sehen. Interessant ist auch das Orakel der Püh's, Tragnik ein noch sehr junger Wiredboy wollte auf eigene Faust ein Artefakt in die Luft jagen, doch irgendwie ging das nach hinten los... Seine Hütte ist nunmehr seit 36 Jahren in ein kaltes Magisches Feuer gehüllt. Die Püh-jor versuchten 2 Jahre lang vergeblich es zu löschen und beschlossen dann, es als Zeichen von Gork zu anzusehen und als Orakel zu benutzen.

Die Roh-vang:

Die Roh sind die Händler und Beschaffer des Clans. Sie versuchen immer mit irgendwelchen Läuten zu Handeln und zu Tauschen. Man sagt wenn man irgend etwas braucht, ein Roh kann es beschaffen. Die Roh sind die intelligentesten Bewohner des Clans, ja sie führten auch die Clan-Chronik bis sie einer verkaufte. Roh erkennt man daran, dass sie immer einen Großteil ihrer Habe mit sich herumschleppen (man könnte sie ja verkaufen). Die Roh haben einige sehr gute Kontakte zu menschlichen Händlern und beherrschen ihre Sprache einigermaßen gut. Auch sind die Roh bekannt für ihre Kochkunst (natürlich nur unter den Orks). Sehr störend ist allerdings die Eigenart der Roh die Menschen kopieren zu wollen. In ihrem Teil des Dorfes stehen die Holzhütten in kleinen Gassen zusammen und bilden einen großen Marktplatz. Über dem Haus von Skarsnik dem Trödla prangert ein großes Schild mit der Aufschrift „Bügameisda“. Sie lernten von den Menschen Worte die sie zwar nicht verstehen aber trotzdem sehr oft anwenden, wie z.B. Sdattauschusss, da Richda, Handelsaussschluss'z. Eine weitere Eigenart ist das Feilschen, sie haben einen unglaublichen Spaß daran und unter einer halben Stunde Feilschen sind sie oft nicht zufrieden und werden ungemütlich.

Die Mahn-sop:

Die Mahn sind die Krieger und Kämpfer des Clans. Am liebsten prügeln und klopp'n sie sich mit allem was kleiner ist als sie. Man kann nicht sagen das sie feige Krieger sind, das kann tödlich enden, aber in der Gruppe prügelt es sich nun mal besa! Die Mahn bevölkern den rechten Teil des Dorfes, ihnen obliegt es das Tor zu bewachen und für Ordnung und Sicherheit zu sorgen. Etwas außerhalb des Dorfes liegt der Strategische-Kampf-Übungsplatz. Ein eingezäunter Sandplatz mit allen nur erdenklichen Hindernissen auf dem die Mahn täglich Tränir'n müss'n. Solange

wenigstens ein Boss anwesend ist verhalten sich die Mahn Diszipliniert aber wenn nicht so kommt es auch untereinander oft zu Gerangel und Streit. Solche Unstimmigkeiten enden meist in einem kleinen Schlagabtausch, Waffen werden dabei nicht hinzugezogen (Värlez'n tun wia nua dat Gegna!) Relativ unbekannt unter den Menschen ist (zum Glück) das die Mahn sehr gerne Menschenfleisch essen. Diese Sitte soll ,nach ihrem Glauben, die Kraft des erledigten Gegners in sie fließen lassen. Die Mahn sind (grob gesagt) die dümmsten des Clans, sie denken nur bis zum nächsten Kampf. Ihr Wortschatz umfaßt insgesamt 127 Worte für Töten oder Zerstören (und nur eins für Gemüse – von Äpfeln über Brokkoli bis hin zu Gras – dat is Grünzeug) und wenn man sie kämpfen sieht weiß man auch warum. Magie lehnen die Mahn grundsätzlich ab, selbst zur Heilmagie muss man sie des öfteren erst überreden. Um so ungewöhnlicher ist es, dass es unter den Mahn 2 Schamanen gibt, doch wie sollte es anders sein kämpfen auch diese in vorderster Linie mit. Mahn erkennt man schnell an ihren Schwarz-Rot geschminkten Gesichtern, auch finden sich die Clanfarben auf Waffen und Schilden.

Die Götter:

Es existieren zwei große Orkgötter: Gork und Mork! Gork ist als Gott der Magie, der Heimlichkeit und des Wissens zu verstehen. Mork ist als Gott des Kampfes, der Zerstörung und des Blutes zu verstehen. Je nach Stamm und Persönlichkeit beten die Orks entweder Gork ODER Mork an. Das führt (unter den Fanatikern) bisweilen zu Streitigkeiten, welche schon heftige Prügeleien verursachten. Übrigens: Orks sind Unsterblich! Wenn ein Ork stirbt so stopfen Gork oder Mork die Seele einfach in einen neuen Orkkörper und schicken ihn zurück!

andere Lebewesen:

Goblins:

unter den Orks leben natürlich auch eine ganze Menge Goblins, welche sich einem Stamm verpflichtet fühlen. Sie versuchen immer ihre großen Vorbilder (Clanchefs) mit teilweise haarsträubenden Vorschlägen oder Handlungen zu beeindrucken. Auch sie tragen die Clanfarben, besitzen aber nur mit Absprache der SL auch die Vor- und Nachteile der jeweiligen Stämme. Ansonsten wuseln die kleinen Nervtöter ,ständig plappernd, zwischen den Orks umher und gehen jedem auf den Geist.

Oger und Trolle:

Im Birkenhain leben natürlich auch Oger und Trolle. Der Clan hat zu vielen ein gutes bis freundschaftliches Verhältnis. Die Roh lassen sich gern von Ogern bewachen und sie kämpfen gern an der Seite der Mahn. Trolle werden im allgemeinen respektiert aber man geht ihnen lieber aus dem Weg.

Squig's

Dort wo sich Orks aufhalten, finden sich nach einiger Zeit seltsame Lebewesen ein, die Squigs. Squigs sind kleine Kreaturen in verschiedensten Arten, Größen ,Aussehen und Eigenschaften. Keiner weiß genau wo sie herkommen und warum sie da sind, sie werden einfach Akzeptiert. Einige der über 213 Arten sind z.B. Haarsquigs, Schnappsquigs, Medisquigs, Blanksquigs usw.

Das Leben in der Baronie:

Der Püh-Roh-Mahn-Clan ist geduldet in den Vereinigten Baronien (VB) da sie:

1. einigermaßen friedlich sind im, Gegensatz zu anderen Stämmen
2. Die Roh solange diskutierten bis der Vereinigte Rat der VB keine Lust mehr hatte Einspruch zu erheben
3. die Bewohner und der Rat nur die Roh kennen und nicht den Rest des Clans