

## **Vorwort**

### Was steht in diesem Dokument?

Ein alphabetisches Nachschlagewert aller jugporandorischen Begriffe.  
Zuerst sind allgemeingültige Begriffe gelistet, danach klanspezifische.

### Was ist das Ziel dieses Dokuments?

Ein Neuling, der das Unnar-Lexikon durchgearbeitet hat, sollte soweit firm im Hintergrund sein, dass er auf Veranstaltungen keine Probleme hat.

Darüber hinaus ist es ein Nachschlagewert, falls man kurz und bündig etwas wissen will.

### Was ist NICHT das Ziel?

Eine detaillierte Ausarbeitung aller jugporandorischen Informationen bereit zu stellen. Das würde den Rahmen sprengen. Wer sein Wissen vertiefen will, sollte das Wiki auf [www.throqush.de](http://www.throqush.de) nutzen.

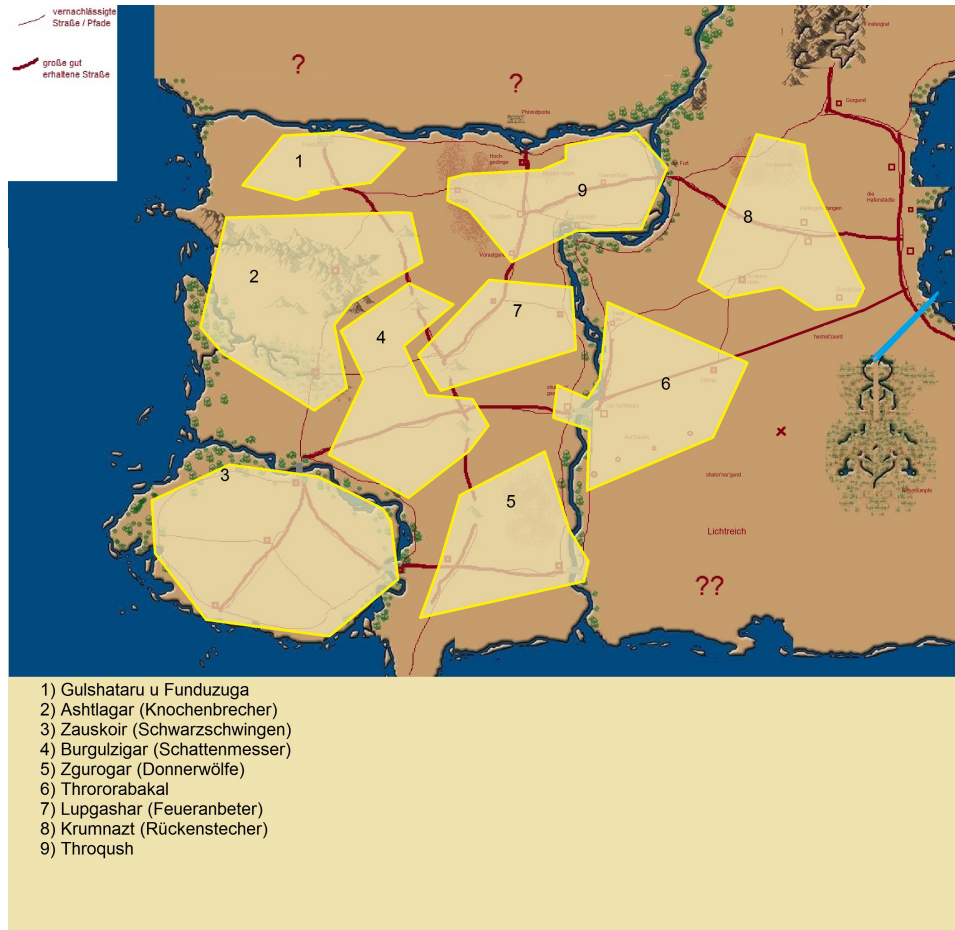
## Das Unnar-Lexikon von Jugporandor

Ein alphabetisches Schnellnachschlagwerk über Jugporandor.

Ziel ist: Wer all die Begriffe hier kennt, weiß wie Jugporandor funktioniert.

Dazu fangen wir mit allgemeinen jugporandorischen Begrifflichkeiten an. Klanspezifisches wie Städte/Festungen der einzelnen Klans, werden nicht im allgemeinen Unnar-Lexikon aufgeführt. Dafür gibt es weiter unten separate Kapitel nach Klans (d.h. Throquash-Begriffe, Zgurogar-Begriffe etc.)

Fangen wir mit einer Karte an:



### A

- **Arbeiter:** Niedriger Stand, kurz über den Sklaven. Leben meist in Arbeiterlagern. Als guter Handwerker kann es sich akzeptabel leben lassen. Manche Arbeiter sind *figataru*.
- **Aberglaube:** Für Orks sind Zauber und *Flüche* sehr real und nicht auf die leichte Schulter zu nehmen. Es gibt Geschichten über etliche Dämonen (Bohntod, Welpenteufel, Schneeweib um nur einige zu nennen). Jeder Fluch und Dämon lässt sich auf andere Art und Weise abwehren oder verstärken. (*Messing* und *Blei*)
- **Altes Reich:** Spätmittelalterlich orientiertes Menschenreich nördlich von Jugporandor, nördlich des *Hulum'Naun*. Nur an zwei mit Festungen (sogenannte Pforten) gesicherten Steinbrücken gibt es Übergänge. Eine ist in Orkbesitz (Funduzuga), die andere ist in Menschenhand (Phönixpforte).
- **Aufseher:** Überwachen Arbeiter und Sklaven. Über ihnen gibt es Großaufseher (überwachen mehrere Lager) und Provinzaufseher (überwachen ganze Provinzen). Haben wirtschaftliches Sagen.

### B

- **Bardh'Mikar:** Weißbärte. Der belarpte Orktrupp <3
- **Befehle:**
  - Raquum'Vai: Sammeln beim Ausrufenden!
  - Varg: Schlachtlinie
  - Fragpogum: Marschkolonne
  - Hashat: Lanzen hoch (vor Marsch) / Lanzen senken (vor dem Feind)
  - Nadal: Formation Halt!
  - Inras: Angriff
  - Shatarag! (3 mal): Sturmangriff
  - Gajup: Offene Formation
  - Pik: Keil
  - Rukauz: Rückzug
  - Durûm: Marsch
  - Krul'Durûm: Laufschrift Marsch
- **Begrüßung:**
  - Soldaten schlagen sich beim ersten Sehen des Tages mit der Rechten auf die Brust und strecken die Klaue seitlich zur Hüfte weg.
  - Vor Höheren verbeugt man sich
  - Person A: "Mirdautas vras!" (ein guter Tag zu töten), Person B: "Mirdautas mat" (ein guter Tag zu sterben)
  - Alternativ. Person A: "Ashdautas vrasublat" (eines Tages werde ich dich töten)
  - Person B: "nar udautas" (nicht heute)
  - Die zweite Begrüßungsformel sollte man nur bei alten Buddies (*rakh*) anwenden oder wenn man Streit sucht
- **Blei:** Mit Blei verstärkt man *Flüche*. Binde etwas des zu Verfluchenden (Haar/Besitz) an Blei und benetze es mit dem Blut eines möglich wertvollen Opfers => starker Fluch. Bringe es am besten in dauerhaften Kontakt mit dem zu Verfluchenden.
- **Bolshak (großer Fürst):** Herrscher über einen Klan.
- **Brodeln,** das: Periode vor dem Orksturm, bei dem viele schwächere Klans unterworfen wurden, die nicht willig waren am Orksturm teilzunehmen.
- **Brüterinnen:** Fruchtbare Weibchen deren Hauptaufgabe es ist Brut auszutragen. Werden sehr geschätzt und leben gut und gesichert in den Festungen. Zuchtmeister teilen ihnen verdiente Krieger (als Belohnung für diese) zur Paarung zu. Zuchtmeister halten die Zuchten stark und rein. Brüterinnen verrichten nur leichte Aufgaben. Ein Weibchen das einmal geworfen hat und ihre Fruchtbarkeit verliert, wird meist zwangsrekrutiert als Kriegerin. Es wäre eine Beleidigung an *Scaragru*, sie einfach als Arbeiterin zu nutzen. Es gibt weitaus weniger weibliche als männliche Orks.
- **Blutkrieg:** Die seit neun (2018 geschrieben) Sommern andauernde Kriegsperiode in Jugporandor zwischen den Klans.
- **Blutschwur:** Ein mit Blut besiegelter Schwur ist für Orks von großer Macht. Wer ihn bricht wird von *Ashthu* ins ewige Schwarz geworfen und bis in alle Ewigkeit von Dämonen gefoltert. Diese Aussicht soll Treue erzwingen. Beim Blutschwur geben beide Teile ihr Blut und man säuft es mit Schnaps gemeinsam.
- **Drogen:** Alkohol ist die geläufigste Droge. Zu rauchendes Kraut ist weit verbreitet. Seltener ist Glupharna (die Nasenfreude), eine Art Koks. Diese ist in Armeen meist verboten, wird aber von Offizieren toleriert. Grumbul'Matum (der Hochmütige Tod) ist quasi Crystal Meth und nur unter den rädigsten verbreitet. Wer GM nimmt, lebt nicht lange, ehe sein Körper zerfällt.
- **Entstehungsmythos:** Am Anfang war Sharkor und die Götter des Rotblutes (Menschen, Zwerge, Elfen). Man hasste sich und stritt wer mächtiger sei, also formte jeder ein Volk, um den Krieg auszufechten. Seitdem herrscht der Krieg zwischen schwarzem und rotem Blut.
- **Eiserne Hallen:** Das Orkparadies. Wer stirbt kommt vor die EH, wen *Ashthu* einlässt, der lebt im quasi orkischen Valhalla. Hier leben auch die Götter.

- **Festtage:**  
Fest der ersten und zweiten Brut: Im Herbst und im Frühjahr, wenn (früher!) traditionell gepaart wurde. Fruchtbarkeitsfest. Krieger geben vergorene Ziegenmilch an Brüterinnen. Man lobpreist die Fruchtbarkeit der Weibchen und die dafür die Männlichkeit der Kerle.  
Fest der Schneeschmelze: Jugporandor feiert den Beginn des Kriegsjahres! Neben dem üblichen Saufen gibt es ein Ritual: Der schwächste Rekrut und übelste Veteran werden angekettet und ausgepeitscht. Der Veteran bestimmt wann es aufhört. Bricht der Schwächere zusammen, ist es ein schlechtes Omen – befiehlt der Veteran allerdings zu früh das Aufhören, ist es auch ein schlechtes Omen. Ist die Qual lang, aber wird hingenommen, ist es ein gutes Omen  
Fest der Männlichkeit: Einmal im Jahr wird mit männlichen Wettbewerben festgelegt, wer Bannerträger in einer Einheit sein darf. Das ist ein angesehener Posten.  
Der Bannermarsch: Nach dem Schlachtenjahr gibt es eine große Parade und Trophäen werden an die Hohen überreicht.
  
- **figatar:** Milizsoldaten. Arbeiter die Wachaufgaben übernehmen und im Kriegsfall zur Sicherung von Lagern erhalten dürfen/müssen. In Zeiten der Not rekrutieren Kriegsherren auch fähige figataru, um *zagstauntaru* zu werden.
  
- **Flozaduk (belebendes Gesöff):** Eine Art Energy Drink der je nach Zubereitung nur belebt oder an Speed herankommt. Beliebt bei Wachen und vor Schlachten.
  
- **Fluchen:** Geht über einfaches Beleidigen hinaus. Man strecke dabei den kleinen Finger und Ringfinger in Richtung des zu Verfluchenden. Das sind die Finger mit denen man sich den Arsch abwischt. Dabei spricht man den Fluch aus, was passieren soll, wer den Fluch verstärkt und wirft eventuell mit Opferblut beschmiertes Blei (dies soll den Fluch verstärken).  
*ZB: "Luguthrash, bei Scaragru, soll deine Lanze schlaff werden und deine Brut vor dem ersten Mond verrecken"*  
*Messing* soll gegen Flüche schützen. Je nach Fluch und angerufene Gottheit gibt es andere, merkwürdige Methoden, um den Fluch abzuwenden.
  
- **Fukhkar:** wörtlich „Gesicht“ und „Ansehen“. Ist Soldaten und Brüterinnen vorbehalten. Zeugt von Stand, muss aber durch Taten erhalten werden. Taten sind entweder ansehensschädigend (nar'fukhkar), ansehensneutral (tal'fukhkar) oder ansehenssteigernd (fukhkar).
  
- **Gajutar:** Rang in vielen Armeen. Veteran.
  
- **Gat'hai:** Zucht. Die verbreiteste Brut der Klans. Reingehalten, kräftig und ausdauernd.
  
- **Globfok:** Gott der nur in manchen Teilen Jugporandors verehrt wird. Gott von Sklaven und Sklavenhaltern (paradoxe Weise). Sitzt dem Glauben nach nicht in den Eisernen Hallen, sondern in davor.
  
- **Gashfotak (Feuerfanatiker):** Der Achte Gott. Sohn von Malshat und Scaragru. Feuergott. Kriegsgott. Gott des Glücksspiels (Feuer kann Segen und Fluch sein). Seine Opfer verbrennt man.
  
- **Gesellschaftspyramide:** Der Großteil der Bevölkerung sind Sklaven und Arbeiter. Auf jeden Soldaten und jede Brüterin kommen etwa 10-20 Versorger. 10-20 erscheint ein großes Spektrum, da es von Klan zu Klan differenziert, wie weit die Kluft zwischen Soldat und Arbeiter ist.
  
- **Götter:** Es gibt „die Neun“ (plus *Globfok*). Die Neun sind die Götter der Eisernen Hallen und der großen Klans: Neben diesen Göttern glaubt man auch an die Existenz anderer Götter und Dämonen. Einfache Gleichung: Umso mehr Anhänger ein Gott hat, desto mächtiger ist er.

Gott	Info	Zuständigkeit	Opfer bringen durch...
Sharkor	Oberster UrGott. Hat die Schwarzblüter erschaffen.	Kriegsgott und alles mögliche.	.. Kopf abschneiden von möglichst mächtigen Feinden unter freiem Himmel.
Hakorzuzar	Schmiedegott . Schmiedete die Eisernen Hallen.	Kriegsgott und Schmieden, aber auch Handwerke generell	... das Zerstören/Einschmelzen der Waffen/Panzer unterlegener Feinde.
Murlagthagbarn	Bruder von Pakmikar. Bei Soldaten nicht geschätzt.	Sprachrohr der Götter, Schamanen, Geistliche	... das Platzieren des Opfers an einem Ort, an dem es Raben/Geier fressen können.

Pakmikar	Bruder von M. Hässlicher Kerl. Man schmiert sich Dreck ins Gesicht wenn man einen Wald betritt.	Darwinistischer harter Naturgott. Macht das Leben brutal, dass man hart wird.	Man verkrüppelt schwache Wesen (zB Jungtiere) und wirft sie in den Wald, damit sie dort verenden.
Zatar	Mazauk-Gottheit. Erster aller Mazauk	Kriegsgott, Härte, Stumpfsinn	... man im Kampf seinen Namen brüllt während man Schädel eindrischt
Malshat	Troll. Vater von Gashfotak.	Eisen, Gestein, Beständigkeit, Handwerk. Kriegsgott	... Opfer (Tier/Zweibeiner) lebendig vergraben. Essbares und Saufbares verbuddeln.
Scaragru	Einzig weibliche Göttin. Holt die Gefallenen von der Erde um sie in die Eisernen Hallen zu bringen. Geschieht dies mit einem Blitz ist die Chance hoch, dass derjenige dort bleiben kann.	Wölfe und Sturm. Außerdem dient sie als Walküre. Göttin für Brüterinnen aber auch Kriegsgöttin.	Rehe oder Wölfe für ihren Wolf (nach Orklogik macht das Sinn einem Wolf Wölfe zu opfern). Weil sie ein Weibchen ist: Schmuck und Zierde. Brüterinnen fressen die Nachgeburt.
Gashfotak	Feurgott. Sohn von malshat und Scaragru. Evtl. ein mazauk? (weil Troll+Ork)	Feuer. Kriegsgott. Glücksspiel (Feuer kann verehren aber auch erhalten)	Man verbrennt das Opfer.
Ashtu	Gott der Berserker. Beschützt den Eingang zu den Eisernen Hallen.	Wen er durchlässt, kommt in die Eisernen Hallen, wen er erschlägt, wird auf der Erde wiedergeboren, wen er ins Ewige Schwarz wirft, wird für alle Zeiten von Dämonen gemartert (Brecher von <i>Blutschwüren</i> ).	– Seine Opfer erschlägt man, während man seinen Namen ruft.

- **Gulshataru:** Kriegspriester. Kämpfende Fanatiker. Früher in ganz Jugporandor in allen Klans verteilt. Nach dem Orksturm wurden die meisten in Funduzuga als quasi überklanliche Garnison gegen die Menschen zusammengefügt. Heute sind sie in den Klans rar geworden. Zu Beginn des Blutkrieges sind die gulshataru von Funduzuga hohl gedreht, haben den letzten Krieg ausgerufen und randalieren seitdem wie die Wahnsinnigen im Nordwesten umher.
- **Gumbultar:** „Die Hohen“. Bedeutet: Offiziere und Aufseher.
- **gundum:** Soldatenjargon. Pflichterfüllung, auch wenn es kacke ist. Wenn jemand ehrlos ist, ist er nar'gundum (nicht-ehre).
- **Heeresaufseher:** Stabsstelle in den Armeen. Sorgen dafür, dass Erlässe der Kriegsherren auch bei den Einheiten durchgesetzt werden. Das sind Vergehen wie das Tragen von Bärten unter plakautaru oder das Kürzen von Lanzen, aber auch das Unterschlagen von bereitgestelltem Silber.
- **hashat** (Lanzen, sechs): Die Stangenwaffe ist jugporandorische Hauptwaffe. Es gibt derer sechs: Dornenschinder (hashat/Hellebardenartig), Glefen, Deckenspeere (kurze Spieße, die man zur Verteidigung der eigenen Vier Wände im Gebälk unter der Decke aufbewahrt), der Ewige Speer (der gewöhnliche Speiß), der Himmelsspieß (Langspieß) und der Gabelspeer.
- 
- **Hoshatlum:** Der alte Ruhige. Fluss im Südwesten Jugporandors. Begrenzt das Gebiet der Zau'skoir.
- **Hulum'matum:** Fluss des Todes. Fluss der im Osten aus dem Meer im Süden nach Norden verläuft, und dort in den Hulum'Naum fließt. Trägt seinen Namen, weil er früher die Grenze Jugporandors war und um ihn viel Blut vergossen wurde.
- **Hulum'naum:** Nordgrenze von Jugporandor, Grenzfluss zum alten Reich, es gibt nur zwei Brücken: Bei Funduzuga im Westen und bei der Phönixpforte.
- **Hungerkrieg:** Orks vermehren sich rasant. In periodischen Abständen (etwa 20 Jahre) erhöht sich ihre Zahl so stark, dass sich Hunger breit macht. Kommt es zu dieser Überbevölkerung werden die Orks noch aggressiver (wie auch immer das gehen soll!) und es kommt zu großen Kriegszügen. Beispiele sind in letzter Zeit der Orksturm/Blutkrieg (die beiden hängen so nah zusammen, dass sie zusammen zählen). Weiter zurück die Wolfsnacht und der Krieg der Zwei Lanzen.

- **Kalender:** Jede Woche hat 9 Tage, für jeden Gott der Eisernen Hallen einen. Die restlichen drei Tage sind – je nach Klan verschieden – anderen Dingen gewidmet: Meist dem bolshak, dem Krieg, den Brüterinnen oder den Soldaten. Die Festtage sind separate Tage und stehen außerhalb des gewöhnlichen Kalendariums. Man hat keine Monatsnamen, man tituliert sie mit „der Xte Monat des Sommers“ o.ä.
- **Klans:** Als Klans bezeichnet man die jugporandorischen Großmächte. Diese sind die auf der Karte am Anfang abgebildeten.  
Hier ein Überblick

Klan	Gebiet	Besonderheiten
Ashtlagar (Knochenbrecher)	Nordwesten. Der Asht'Mal (Orkzacken) und Teile des Weißen Steins	Traditionalistisch und hart.
Burgulzigar (Schwarklingen)	Westen. Schattenwald, halten den Ogor'Mal (Orkzacken)	Zusammengesetzt aus vielen gesichtslosen Räuberbanden und Sippen. Verschlagener Anführer hält sie zusammen. Nicht angesehen.
<b>Zgurogar</b> <b>(Eisenwölfe)</b>	Nordsüden. Die Trollhöhen, Ujak'Mal und das Dornenmeer.	Gefürchtet für ihre Wolfsreiter. Bei ihnen dreht sich alles um Wölfe. Haben mal fast ganz Jugporandor beherrscht. Mögen tolle Bärte.
<b>Thrororbakal</b> <b>(Tempelschänder)</b>	Östlich des Hulum'Matum, bei Goi'Gul'Maturz, oberhalb der Wüste.	Reich durch Handel und dekadent. Ihr Herrscher stirbt nie, wechselt nur manchmal das Gesicht. Mögen tolle Hallen.
<b>Throqush</b> <b>(Hirnfresser)</b>	Nordosten von Jugporandor.	Militaristisch, haben einst große Gebiete beherrscht. Stumpf. Mögen tollen Schnaps und Prügeleien.
Zauskoir (Schwarzschwinger)	Alles unterhalb des Hoshatlum.	Verachtet aber mächtig, da der Fluss sie gut schützt. Fruchtbare Länder. Zahlreich. Verhasst weil sie keine Zuchten haben UND ihre Soldaten in die Schlacht peitschen.
Krumnazt (Rückenstecher)	Im Norden, östlich des Hulum'Matum	Abtrünnige der Throqush, herrschen gerissen und hart. Zwingen eingeborene Menschen (Kalkhaare) in den Kriegsdienst, genauso wie niedere Orks.
Lupgashar (Feueranbeter)	Tru'Mal und Umgebung. Zentral.	Lieben Feuer und schwere Rüstungen. Weibchen sind bei ihnen sehr einflussreich. Ihr bolshak hat ein eigenes Banner Gardisten selbst gezeugt. Gratuliere.

- **Klanwirtschaft:** Die Gebiete sind voller Arbeiter- und Sklavenlager. Jedes geht einem eigenen Handwerk nach und betreibt meist noch etwas Nahrungsproduktion zur Selbstversorgung. Dazwischen liegen Garnisonen, um die Arbeiter ruhig zu halten. Die gumbultaru geben vor, was sie an Produktionszahlen fordern – und die Arbeiterlager schaffen das besser, sonst gibt es harte Strafen. Silber und Münzen kreisen in erster Linie unter Soldaten. Es gibt kaum freie Märkte, nur wenige reisende Händler. Soldaten erhalten Grundausrüstung, müssen diese aber von ihrem Sold abstottern. Selbst die Trinkhallen sind meistens in Klanbesitz.
- **Lebenszyklus** (religiös): Wer ein hartes und gutes Leben führt, kann eventuell von Ashthu in die Eisernen Hallen eingelassen werden. Das ist nur großen Helden vergönnt. Wer ein Sharkor gefälliges Leben führte, wird mit einem starken Körper neu geboren. Schwächlinge werden schwach wieder geboren.
- **Jugend (im Klan):** Welpen wird geboren und ein Schnitt im Oberschenkel gemacht zu Ehren Scaragrus. Wer überlebt kommt in die Welpenhöhlen. Wer aus den Welpenhöhlen entkommt (durch ein Loch in der Decke) zählt als Ork. Jetzt beginnt die Ausbildung zum Krieger/Brüterin. Nur wenn es einem Klan gut geht, können sie sich voll dieser Sache widmen, ansonsten müssen sie auch bei anderen Arbeiten helfen. Wird dabei gewahr, dass das Männchen schwach ist oder das Weibchen unfruchtbar, werden sie zu Arbeitern/Sklaven. Mit 7-8 kommen Männchen in den Rang eines Rekruten, Brüterinnen dürfen das erste Mal werfen. Orks sind etwa mit 9 ausgewachsen.

- **Lichtreich:** Frühmittelalterlich angehauchtes Menschenreich östlich von Jugporandor, verehren einen Lichtgott.
- **Mal'hai:** Bergorks. Kahl, braune Haut, darauf wuchern Tumore. In Jugporandor nicht heimisch, aber durch den Orksturm nach Süden gekommen. Selten in Orkklans, meist als Sklaven oder Arbeiter, ab und an als Soldaten.
- **Maugoth:** Titel, kein Rang. Kriegsherr: Der kommandierende Ork.
- **Mau'run:** Zwei Bedeutungen. A) Kriegswalze (Formation): Die Schlachtordnung.  
B) Organisationsgröße: Besteht aus 3 bis 6 Dutzend Orks.  
Geführt von einem mau'run'kar.
- **Marken (die):** Kleines Gebiet das vom Alten Reich noch südlich des Hulum'matum gehalten wird. Das Gebiet liegt direkt an der Phönixpforte.
- **Mazauk'hai:** Schwarzhäutige Kriegszucht. Groß, breit, nicht die hellsten Kerzen. Werden erst im Alter gescheit. Den Sagen nach haben sie Trollblut in den Adern.
- **Messing:** Beliebter Schmuck. Soll vor Flüchen schützen. Mehr Messing = mehr Schutz.

– **Militärorganisation**

Einheit	Zahl	Geführt von	Bedeutung
Mau'run	3 bis 6 Dutzend	Mau'run'kar	Keine eigenständige Truppe, können kleinere Aufgaben übernehmen
Maubûr	3 bis 5 mau'run	Maubûrdan	Banner. Hat einen eigenen Namen. Hieraus setzen sich Armeen zusammen. Größenwert: TQ zB haben 42 maubûru
dijupor	Alle maubûru einer Provinz	Diju'kar	Provinzarmeen. Viele Klans haben auch noch eine separate Angriffsarmee.

– **Militärränge:**

Rang	Bedeutung	führt
Plakautar (Mannschaft)	Plünderer	-
Ushatar (Mannschaft)	Soldat	-
Gajutar (Mannschaft)	Veteran (wrtl. Jäger)	-
Mau'run'kar (gumbultar)	Kopf der Walze	Mau'run
Maubûrdan (gumbultar)	Bannerherr	Maubûr
Diju'kar (gumbultar)	Kopf von Tausenden	diju'por

- **Narangar (der kein Eisen trägt):** Rekruten die – meist aus Mangel – ohne Körperpanzerung nur mit einem Speiß in den Krieg geschickt werden. Kommt vor allem in Zeiten der Not häufig vor. „Schützen“ sich oft mit einer speziellen Schärpe. Diese ist mit Runen bestickt und mit dem Mondblut einer Brüterin benetzt, die vor kurzem geworfen hat. Diese Schärpen sollen durch Magie schützen.
- **Nargothar (der keinen Herren hat):** Herrenlose. Orks dienen, daraus besteht die ganze Kultur. Wer keinem Klan oder Sippe oder Kriegsherrn dient, ist ein herumstreunender Halunke. Gute Beleidigung.
- **Orksturm:** Großer Krieg vor dem Blutkrieg, bei dem Jugporandor geeint gegen das Alte Reich gezogen ist. Orks aus Vorauf'Mal (Nördlich des Alten Reiches) schlugen zeitgleich von Norden zu. Man verwüstete weite Teile aber schaffte es nicht zu siegen. Am Ende blieb nur Funduzuga (Festung am Hulum'Naum) in Orkbesitz.
- **Orkzacken:** Fünf Berge vulkanischen Ursprungs, die sich von Südosten nach Nordwesten durch

Jugporandor ziehen. Seit jeher exzellente Stützpunkte mächtiger Klans, da sie schwer zu erobern sind und in ihren Tiefen Eisenerz zu fördern ist.

Von Norden nach Süden: Asht'Mal (Knochenberg), Orog'Mal (Trollberg), Tru'Mal (Hirnberg), Zau'Mal (Schwarzer Berg) und Ujak'Mal (Wolfsberg).

Tru'mal heißt so weil er früher im Besitz der Hirnfresser (Throquush) war.

- **Prunkweibchen:** Hohe Auszeichnung für das Weibchen und den Beschenkten. Meist besonders attraktive Weibchen. Wenn sie gerissen sind, können sie erheblichen politischen Einfluss haben.
- **Rakh:** Waffengefährte. Bezeichnet man einen anderen Ork als rakh, ist das ein Zeichen höchsten Respekts. Bei einem rakh kann man davon ausgehen, dass er einem den Rücken frei hält und nicht selbst den Dolch reinsticht. Wenn man zusammen betrügt, teilt man die Beute. Ein rakh ist schwer zu bekommen, aber wertvoll, in einer Welt voller Hass und Misstrauen.
- **Respekt zollen:**  
Der Niedere verbeugt sich bei der Begrüßung. Der Niedere nimmt etwas das ein Hoher übergibt immer mit beiden Klauen an. Übergibt ein Hoher/Gleichrangiger mit der Rechten, ist das der Durchschnitt. Übergibt ein Hoher/Gleichrangiger mit der Linken kann das zwei Bedeutungen haben: Man vertraut dem Gegenüber, weil man nicht die Waffenklaue wählt ODER es ist eine Beleidigung:“für dich brauche ich nicht mal meine Rechte“
- **rughplak:** Rituelles Duell, meist mit Krummschwertern ausgefochten. Kann von Höheren/Gleichrangigen gefordert werden. Je nach Schwere des Grundes von einer blutenden Wunde bis zum Tod. Letzteres ist zwar sehr gundum, aber bei gumbultaru unbeliebt, weil man sich fähige Soldaten nimmt.
- **Scarogar:** Berserker. Idioten die zu nahe am Blutmond geboren werden (eine seltene Erscheinung bei dem der Mond Blutrot ist) und absolut cholerische Wahnsinnige sind. Verurteilte die auf Drogen in den Tod müssen.
- **Scharfauge:** Vertraute des bolshak, die auf seinen direkten Befehl agieren. Stehen außerhalb der gewöhnlichen Rangfolge. Extrem selten.
- **Schattenwald:** Wald voller fürchterlicher Bestien im Westen Jugporandors.
- **Sklave:** Der Bodensatz der Gesellschaft. Pack. Wenig Aufstiegschancen, keine Rechte, das Leben ist furchtbar.
- **Slaitul'hai (die Hier Lebenden):** Nicht-Klan-Orks die in Sippen und Stämmen leben. Haben keine rein gehaltenen Blutlinien sondern sind eben natürlich gewachsene Orks. Leben meist in kleinen Dörfern, sind den großen Klans tributpflichtig. SH findet man auch in den Reihen der Klansoldaten, wenn sie aus der Not rekrutiert werden.
- **skirzgum'hai:** Späherzuchtung der großen Klans. Gute Sinne, feingliedrig, gerissen.
- **Sprache:**
  - kash: ja
  - nar: nein
  - goth: Herr
  - mirlat: Danke
  - mirizg: Safeword falls man keinen Bock hat auf irgendwas. Wichtig.
- **Schmuck:** Es gibt keine Uniformen, also trägt man seinen Stand zur Schau durch teure Kleidung und Schmuck. Schmuck muss von Hand hergestellt werden, d.h. Selbst relativ einfache Materialien wie Holz haben ihren Wert, immerhin musste dafür ein Arbeiter Stunden lang Perlen schleifen.
- **Schwarzpulverwaffen:** Es gibt einfache Feuerrohre, die gashat. Diese sind spezielle Waffen, die Panzer durchschlagen können. Allerdings sind sie ungenau und das Pulver extrem teuer – weswegen sie nie weit verbreitet sein werden. Man kann davon ausgehen, dass einer von 20 eine trägt.



- **Ushatar:** Zwei Bedeutungen. Als Rang: Soldat. Der gewöhnliche Klansoldat. Ansonsten: Überbegriff für alle Krieger.
- **Waffengattungen:** Unterscheiden sich je nach Klans. Den Großteil der Armeen stellen zumeist Fußvolk und Leichtfüße  
Ein Banner hat nie nur eine Bewaffnung, auch wenn es einer Waffengattung zugehört.  
In der Klammer steht vorne der ungefähre prozentuale Anteil an Nahkampfwaffen, dahinter Fernkampfwaffen.
  - Fußvolk: die gemeinen Soldaten. (80/20)
  - Leichtfüße: leichte Fußtruppen für den Kleinkrieg (65/35)
  - figataru: Milizen (100/0)
  - Gepanzerte: auch genannt Walzer, Kalkanaru (90/10).
  - kalusaru (Schützen): (25/75)
  - Reiter auf Pferden (75/25)
  - Wolfsreiter (75/25)
  - Narangaru (100/0)
- **Welp:** Junger Ork, der noch nicht aus der Welpenhöhle entkommen ist.
- **Welpenhöhle:** Ort an den abgestillte Welpen gebracht werden. Wärter bringen Fraß und Trinken.  
Nur wer durch ein erhöht gelegenes Loch entkommt, zählt als Ork.
- **Weißer Stein:** Großes Kalksteingebirge im Westen Jugporandors. Heimat vieler Räuberbanden und Sippen.
- **Wolfsnacht:** Zeit etwa 15 Jahre vor dem Blutkrieg, die Zgurogar beherrschen weite Teile Jugporandors, ehe sie im Bürgerkrieg zerfallen und sich der Rest wieder lossagt.
- **Unnar:** wörtlich „Neuer“. Ein neuer Rekrut, der es laut den Soldaten noch nicht verdient einen eigenen Namen zu haben. Wann aus einem Unnar ein Ork mit Name wird, ist Anerkennungssache der Soldaten und nicht offiziell geregelt und auch keine Offizierssache.
- **Zagstauntaar:** („für vier Jahreszeiten Ausgebildeter“). Kurzausgebildete. In Zeiten der Not rekrutieren Kriegsherren auch bei Arbeitern und Sklaven, um mehr Soldaten zu bekommen. Diese werden meist für ein Jahr (Vier Jahreszeiten) ausgebildet... so zumindest offiziell, meist ist der Zeitraum kürzer.

TQ:

- Bolvakil: maubûrdan der Bardh'Mikar (also von uns), Vater von Marrak. Einarmiger Kriegsheld.
  - Stilles Viertel: abgegrenzter Bereich in Grugûlum. Hier werden Rekruten von Außerhalb (zB Slaitul'hai oder rekrutierte Arbeiter) mit Folter gehirngewaschen. Kein normaler Ork will hier hin.
  - Ragdorhügel: Hügelgebiet zwischen Grugûlum und den Marken. Hier treiben sich viele tributpflichtige Sippen umher und es gibt einige Garnisonen der Throqush.
  - die Furt: Vor Kurzem eroberte Furt über den Hulum'Matum. Wird zur Festung ausgebaut.
  - Voraugund: Große Festung, hier liegen die großen Schmieden. Viele Gepanzerte werden hier ausgebildet.
  - Jugolugh: Stadt mit Steinbrücke am Hulum'Matum. Handelsstadt. Viele Slaitul'Hai treiben sich hier herum und siedeln in der sogenannten Schlammstadt.
  - Grugûlum: Hauptstadt des Reiches.
  - Gaansh'Kala: Auf einem Weinberg gelegene Zwingfeste im Osten des Reiches. Früher äußerste Festung des Reiches, jetzt eher unwichtig, dank der Furt.
  - Gul'Kala: Passfestung im westlichen Hochland, zur Abwehr der Gulshtaru.
  - Skargal: Aktueller Herrscher der Throqush. Ein skirz gum. Verschlagen.
- Toral: Eroberte Grugûlum unter Vraszun. Als dieser verschwand ernannte er sich zum bolshak, in Vertretung Vraszuns. Kein guter Herrscher. Stirbt im Jahre 5 des Blutkrieges am Suff (oder offiziell an einem Attentat)

– Geschichte Kurzfassung:

25 v.B.: sarglash wird bolshak, indem er seinen Vorgänger ersticht, der in Ungnade gefallen war. Reformiert das Militär der Throqush, führt die maubûr in heutiger Größe ein

14-13 v.B.: unterwerfen sich in der Wolfsnacht durch die Zgurogar

13v.B.: Rekrutenaufstände – entgegen der Befehle von Oben – gegen die Zgurogar

13v.B.: die Wolfsnacht endet, da sich die Zgurogar intern zerstreiten (Bürgerkrieg sei Dank)

10.v.B.: Gornok erschlägt Sarglash, der unbeliebt war seitdem er sich den Zgurogar untergeordnet hat

10-6v.B.: Gornok führt konstant Krieg. Er vernachlässigt die Wirtschaft.

6 v.B.: Gornoks Leibwächter Vraszun, der selbst eine Kriegshorde führt, erschlägt Gornok. Vraszun wird neuer bolshak.

Vraszun expandiert gen Norden, erobert Jugolugh und baut Voraugund aus.

4 v.B.: das Brodeln! Die Throqush erobern den Zau'Mal-Orkzacken und unterwerfen die Schwarzschwinger.

3 v.B.: der Orksturm! Jugporandor marschiert gegen das Alte Reich. Der Krieg verläuft durchwachsen, einige Feldherren (darunter die Throqush) ziehen ab, andere werden zermalmt

2 v.B.: Die Throqush sind frühzeitig aus dem Orksturm zurück, so dass sie jetzt Kräfte haben um sich zu schlagen. Sie erobern Gebiete bis zum Schattenwald und zum Hulum'Matum.

Selbst Goi'Gul'Maturz (Thrororbakal) sind tributpflichtig.

Eine Streitmacht unter Toral (darunter auch Skargal und Shaljor) erobert das heutige Grugûlum

Blutkrieg: Vraszun verschwindet – vermutlich ermordet. Überall begehren unterworfenen Populationen auf.

Toral bekundet die Treue zu Vraszun. Dabei verkündet er, dass Skargal sein Nachfolger sein wird. Shaljor, der selbst hoffte Nachfolger zu werden, begehrt gegen Toral auf.

In einem mehrwöchigen Feldzug wird Shaljor über den Hulum'Matum zurückgeworfen.

1.d.B.: Man festigt sein geschrumpftes Reich.

2.d.B.: Man verteidigt sich gegen einen Angriff aus den Marken durch das Alte Reich derweil immer Kleinkrieg gegen Shaljors Krumnast

5.d.B.: Toral stirbt. Vermutlich totgesoffen, offiziell ein Attentat Shaljors. Skargal wird bolshak. Die

Luggashar unter Pashtar greifen an. Pashtar war ein rakh von Toral, ehe beide zu bolshaku wurden, er hasst allerdings den neuen Herrscher: Skargal.  
Der Feldzug endet ohne große Ereignisse.

8.d.B.: Shaljor attackiert mit einer großen Streitmacht Gaansh'Kala. Er wird abgewehrt, an der Furt des Hulum'Matum versucht er die Armee der Throqush in eine Falle zu locken, doch siegen die Throqush knapp. Sie sichern das Gebiet bis zum Hulum'Matum. Damit hat sich ihre defensive Position wesentlich verbessert und viele neue Gebiete wurden erschlossen.

9.d.B.: Ein Abwehrfeldzug gegen die gulshataru passiert und schlägt die Fanatiker zurück. Skargal plant eine Großoffensive gegen die Marken.