

ORKISCHES LEXIKON

ORKISCH – GARETHI

A

agg, und*

agh, dein, deine

ai, kein, nein, Ablehnung, Verneinung

aiharre, geben

Ai'Maruchk, „Nicht-Gott“, verehrenswerte Wesen von Tapferkeit und Mut

Aikar, Auserwählter

Aikar Brazoragh, Gestalt der orkischen Mythologie, Einer der Stämme, Gottgesandter

Aikar Takhairrach, Gestalt der orkischen Mythologie, die das erste Orkreich begründete (vor 40.000 Jahren)

Aike, Anrede eines Gegenübers (Singular und Plural), die anderen, sie

Ai Kattach!, „Keine Gefangenen!“, orkischer Schlachtruf

Angarai, Feuergott der OLOCHTAI, Ingerimm (GRAVESH)

Angrowasch, siehe GRAVESH

Arakish, sehr kleine Sippe der ZHOLOCHAI, deren Begründer angeblich von einer Silberwölfin geboren und aufgezogen wurde

Arbach, orkischer, geflammter Säbel

Arbakka, Waffe (allgemein)

Arrai, Auge

Artach, Gebirgsplateau im Riesland; Heimat der ARTACHKÃO und weniger BRACHTÃO

Artachkão, Barbarische riesländische Berg-Orks, die Nicht-Stammesmitglieder für GHARYAKACH halten

Assai, Sippe der KOROGAI; ihr entstammt *Ashim Riak Assai*, der aktuelle AIKAR BRAZORAGH

Azzchabragh, „Tann des Todes“, „Wald ohne Wiederkehr“, „BRAZORAGHS Pfuhl“ = Blautann

Azzek, Kind

B

badat, sehen*

Bakkhraz, Fiebertraum, auch Bezeichnung für einen orkischen Brantwein

Bauzash, Bogen*

bimbat, warten, ausharren*

Bizg, Fisch*

Brass'aragh, unter den RAMUCHAI verbreitete Bezeichnung für BRAZORAGH, den sie als göttlichen Widder verehren

Brachtão, im Riesland lebender halbnomadischer Orkstamm, deren Winterlager das sog. KHUR-KEZKÃO ist

Brakka-Arkaii, „Höhle der Schädel“, im Riesland gelegene orkische Kultstätte

Brazor!, „Kämpfe!“, „Stell dich!“

Brazoragh, Gott (Kampf, Naturgewalten)

Brodigai, vor dem Dritten Orkensturm von den ZHOLOCHAI unterworfenen Orkstamm

Brthona, Pardona, von den SHURACHAI als Tochter TAIRACHS verehrt

Búbhosh!, „Hervorragend!“, „Großartig!“, „Sehr gut!“ (Ausdruck der Anerkennung, Zufriedenheit)*

Burrkuzk, Sippe der ORICHAI, verantwortlich für die Lowanger Tributlieferungen

Burguul, Schatten*

Buub, Schwein*

buurz, dunkel*

Byakka, orkische Doppelaxt

C

Chregg Tairakhi, (Großes Mond-)Jahr = 240 Mondmonate

Chrim, Zorn, Wut

Chruag, Zeitalter, Epoche, Äon

Chruag Maruchk, „Altern der Götter“, Weltzeitalter

Chuchok, legendärer TAUGRACH-Schamane aus der Mythologie der Riesland-Orks

Crerk, Begriff aus der Mythologie der riesländischen ROCHKOTAI: in jedem Ork lebendes „Seelentier“

D

Drasdech, zweite Orkkaste, Handwerker

Drugash, „Thasch-Orks“, herrschen über Teile des Svelltlandes, leben an der Quelle des Svellt im Thasch-Gebirge

Dschasruch, kurze, vierkantige Reiterlanze

E

Efrun, unter den SHURACHAI verbreitete Bezeichnung für Firun

Er, Feind

Ergoch, Sklaven, Kriegsgefangene anderer Stämme, rechtlos

ergokh, schwach, gebrechlich

F

Finstermark, orkische Bezeichnung für die Gegend um Greifenfurt

G

ga, dir

gadat, sagen, sprechen*

Garpech, Steppenrind (Yak)

Garyakar, seltsame Ansammlung geformter Steinquader im Nordwesten der KHAZARRACH, Ritualplatz der OLOCHTAI

Gazat, Zwerg*

Gharlakh, Wegbereiter, Vollstrecker

Gharrachai, größtenteils aus KOROGAI-Orks bestehender Stammesverband, der in der FINSTER-MARK ansässig ist

Gharyak, „Barbar“, Oger, orkische Bezeichnung für die OLOCHTAI-Orks

Gharyakach, „fremder Geist“, der von nicht-orkischen Göttern geschaffen wurde

Gharyakschra, „Barbarenavolk“ = Gjalskerländer

Ghorinchai, 141 v. BF in der Schlacht von Saljeth ausgelöschter Orkstamm

Ghorkai, Hieb, Schlag

Ghorkai Brazoraghi, „BRAZORAGHS Hieb“ = Schamanenritual, das die Kampfkraft hebt

Ghurkch, Wassergott der SHURACHAI (Ottergestalt)

Ghurruz, Dämon, Dämonen

Girikh, räuberische Sippe der ZHOLOCHAI, die in GRUUZASH ansässig ist

Glob, Dummkopf, Narr*

Golug, Elf*

Gorkrusch, riesige Kriegshammeraxt der riesländischen Orks

Gorlochai, von einem GRAVESH-Priester angeführte Bande, die im Herzogtum Transsilien gegen die Schwarzen Lande kämpft

Gorromp, Karren, Wagen

Gorthrugh, Totempfahl der riesländischen URGASHKĀO; ähnlich dem aventurischen TAIRACH-PFAHL

Graash, Feuer, Flammen*

Gravachai, Sippe der KOROGAI, „Rorwhed-Orks“, herrschen über Teile des Svelllandes

Gravesh, Gott des Feuers, der Erdbeben sowie der Schmiedekunst, Ingerimm

Grashum, Hitze*

Graveshzarak, „GRAVESHs Klauen“ = Blutzinnen (Gebirge in Nordaventurien)

Grawosch, siehe GRAVESH

Grishik, erste (niedrigste) Orkkaste, Bauern

gro, oder

Grog, pulverisiertes Trockenfleisch, das mit heißem Wasser zu einer Suppe aufgegossen wird

Gruufhai, orkischer Kriegshammer

Gruuzash, orkisches Lager mit Heiligtümern TAIRACHS und GRAVESHS am Rand des Nebelmoors

gurreck, finden

gurroch, suchen

H

Hagdum, Zauberei, Magie, Hexenwerk*

Hangrahesh, siehe GRAVESH

Harordak, Sippenvorstand, bestehend aus Häuptling und Schamane

harrai, essen, trinken

harre, nehmen, aufheben

Harrguhlach, Totengeist, der von Schamanen gerufen werden kann

Harrku, Tod

Harrygyuhl, Totengeist, siehe HARRGUHLACH

Hazava, Gelbe Sichel (Schiefergebirge in Nordaventurien)

Holkaern, „Steinoase“ = ein natürlicher Wasserspeicher aus Karststein im Riesland

holroch, holen, bringen

Hûn, Herz*

Hurgarka, Helm, Kopfschutz

Hyarrik, Sippe der ZHOLOCHAI; lebt von der Jagd

I

ichai, dies, das, dieses, jenes (Artikel)

Imithrida, Rote Sichel (zerklüftetes Felsengebiet, Heimat der Goblins)

Inkra, unter den SHURACHAI verbreitete Bezeichnung für Ingerimm (GRAVESH)

inroch, sein

Izzragh, „Traumkraut“ der Schamanen (Drogen)

J

Jakartai, kleiner Orkstamm, der in der Nähe von KHEZZARA lebt

Jiktachkão, riesländischer Menschenstamm mit Orkgebräuchen und seltsamem Trophäenkult; Teil des TARGACH

Jurlojurjor, „Nebeliges Wasser“ = Unterlauf des Großen Flusses

K

Kamegh, gilt den riesländischen JIKTACHKĀO als luchsäugiger Wald- und Jagdgott und Bruder TAIRACHS; entspricht Kamaluq oder Zerzal

Kamesh, unter einigen Orks des Rieslands gebräuchliche Bezeichnung für den Namenlosen

Kameshii, im Riesland lebender Orkstamm; Kannibalen; verehren KAMESH

Kāo, unter den Orks des Rieslands gebräuchliche Bezeichnung für Stamm/Sippe (siehe KE)

Kamrug, Jagd-, Raub- und Schicksalsgeist aus der Mythologie der Riesland-Orks; Späher RASHRAGS

Karmorrhagh, von den SHURACHAI verehrter Gott (Naturgewalten), vermutlich identisch mit dem Dämon Karmoth

Karrakach, Orkschädelsteppe, Kaltsteppe im Westen des Orklandes

Karrka, Schädel, Totenkopf

Katargai, Sippe der ZHOLOCHAI; lebt in den Blutzinnen im Dorf Theringen, wurde zum Peraine-Glauben bekehrt

Kattach, Gefangener

Ke, ich, wir, meine/unsere Sippe

Keharrai, Hunger, Durst

Kenik, König

Kergai, Sippe der ZHOLOCHAI; lebt von Viehzucht

Keschuwai, unbedeutender, eigenständiger Orkstamm, der vom Ackerbau lebt; im Nördlichen Steineichenwald ansässig

Keshik, Bezeichnung der Riesland-Orks für eine nomadische Siedlung in der Steppe

ket, haben, besitzen

Khachazz, Hund, Köter

Kharrasch, Hammer

Kharrash, eine Gruppe („Rotte“) orkscher Minenarbeiter aus Uhdenberg, die vor allem Anschläge auf die Elfen des Tiljaniél-Waldes ausführt

Khez (I), orkscher Name für ein Rinnsal, das KHEZZARA mit Wasser speist

Khez (II), eigentlich „Haut“ oder „lederne Zelthülle“ = Bezeichnung der Riesland-Orks für einen „Clan“, dessen Zusammensetzung nicht auf Verwandtschaft beruht

Khezzara, orksche „Kriegshauptstadt“, in der Nähe der Thaschpforte gelegen

Kharkush, Orkschmiede (Stadt der KOROGAI) im Firunswall

Kharrtak, ein Tairach-Heiligtum mit angrenzendem Dorf in den Eiszinnen

Khasarraikach, „Kessel der nahrhaften Gärung“, RIKAI-Artefakt, kann hunderte von Kriegern ernähren

Khazarrach, „große Steppe“ oder „weites Grasland“ = Steppe des Orklandes

Khierach, kleiner eigenständiger und friedlicher Orkstamm im nördlichen Svellttal

Khorrach, Berglöwe

Khrichskvar, „Kettenreißer“ = die Erzdämonin Heskate

khur, gut, verbündet, befreundet

Khurkach, dritte Orkkaste, Krieger

Khurkachai Brazoraghi, „BRAZORAGHS Krieger“ = Schamanenritual, durch welches Orkenminotauren erschaffen werden

Khurkachai Tairachi, „TAIRACHS Krieger“ = Schamanenritual, durch welches Untote erweckt werden

KhurKezKão, eine Zeltstadt im Riesland, Tabuzone des Handels („große Ansammlung von Zelten“, „Zusammenkunft der Clans“, „Viele verschiedene Häute“ = „Viel verschiedenes Volk“)

Klubukh, „Drachentöter“, Götze der TORDOCHAI (ein AI'MARUCHK)

Komorish, Sippe der ZHOLOCHAI, lebt von der Jagd

Korogai, Orkstamm, in der Schmiedekunst bewandert

Kramrum, Holz, Ast, Baum, Strauch

Kravlesh, an ein übergroßes Fleischerbeil erinnernde Streitaxt mit gezackter Schneide

Kriagh, Zeitalter (siehe CHRUAG)

krimpat, fesseln, in Fesseln legen, anbinden*

Krrorogh'kroh, orkische Kampf- und Kriegshunde

Krontha, mythischer von BRAZORAGH gesegneter Minotaur (ein AI'MARUCHK)

Kruagh!, „Tötel!“

Kruzmoich durk!, „Haltet ein!“, „Stop!“, Warnung

L

Largresh, Artefakt, heiliges Opfermesser des Tairach

Lug, Turm*

M

Makavash, sechste Sphäre, Sternenwall

Mal?, „Wo?“, „Wohin?“*

Mamrekh, einzige bekannte Orkgöttin, entspricht der von den Goblins verehrten Mailam Rek dai

Mar, Auge (Ologhaijan)

Mardyrch, Sippe der ZHOLOCHAI, die zwischen dem nördlichen Steineichenwald und den Blutzinnen heimisch war; möglicherweise inzwischen ausgelöscht

Maruchk, „erste Anführer“ = Götter

Marrykai, „Hilval-Orks“, dekadenter und „vermenschlichter“ Orkstamm, der über Teile des Svelllandes herrscht

Maruk, Anführer, „Erster beim Essen“

M'char Utrak, Alchemie

Mog, Stimme*

M'Okool, „Schilfmeer“, Quellsümpfe des Bodir

Mochthrovak, „auf Eroberung wartende Welt der fremden Götter und Glatthäute“ = Reiche der Menschen, Zwerge und Elfen

Mokolash, braunpelziger Orkstamm, „Sumpforks“, leben am Bodir

Morkha, Blitz

mor, gehen, sich bewegen

Morrzra!, „Schneller!“, „Mach endlich!“

M'reg-Cha, Rüstung aus ins Fell eingearbeiteten Lederlamellen
Mugusch (auch Mogosch, M'Ogosch), riesenhafte, urtümliche Reittiere im Riesland
Muhrsa, „Mooraugen-Land“ = Delta des Großen Flusses
Murgashai, Sippe der ORICHAI; erkennt *Ashim Riak Assai* nicht als AIKAR BRAZORAGH an

N

Nro ukh!, „Hör zu!“

O

Ochazzi, kriegerische Sippe der KOROGAI; im östlichen Firunswall ansässig
Ohort, „Freiheit“, Stadt im Orkland, von Kriegen der PAKOOR-Sippe besetzt
Okach Akarri, orkische Geisterwelt zwischen Diesseits und Totenreich
okkhach, siegen, bezwingen, sich durchsetzen, triumphieren
Okmoschai, Orkstamm, der am Golf von Riva lebte; wurden durch eine Jahrhundertwelle 247 BF ausgelöscht
Okwach, orkische Elitekrieger
Oloarkh, Gemisch aus OLOGHAIJAN und Garethi, Sprache der YURACH
Olochtai, graupelziger Orkstamm aus den westlichen Bergen des Orklandes, gelten den anderen Orks als primitive „Barbaren“
Olog, Höhlenoger*
Ologhaijan, orkische „Hochsprache“
Olol-Kol, Orkstamm, der vor dem Dritten Orkensturm angeblich Lowangen auf eigene Faust geplündert haben soll
Omlogh, Land
Omlogh Orkhai, das Orkland, Land der Orks
Omokhan, Sippe der ZHOLOCHAI; terrorisiert sowohl andere Orkstämme als auch Menschen
Ook-Kriz, friedlicher, eigenständiger Orkstamm, der im Spinnenwald (im Orkland) beheimatet ist
Orichai, größter Orkstamm, leben im Gros als Jäger, Bauern und Hirten
Orianhash, Sippe der ORICHAI; leben als Räuber in der Nähe von OHORT
orkai, fremd
Orokar, „Schneegebirge“, „Winterbote“ = Firunswall (Gebirge zwischen Orkland und den Brinasker Marschen)
Orrakgurr, „Erzbringer“, unter den KOROGAI gebräuchliche Bezeichnung für den Firunswall
Orrakhar, einzige orkische Stadt in den Blutzinnen, am Ufer des Dairuchsees gelegen; Winterquartier der PAKOOR-Sippe

P

Pakoor, Sippe der ZHOLOCHAI, lebt in den Blutzinnen, herrscht über die Städte ORRAKHAR und OHORT

Q

R

Ragh, Tributpflichtiger, Vasall*

Rakyach, Rammbock

ramram, spalten, zerstören

Ramuchai, orkischer Stamm, dessen Vorfahren von bosparanischen Siedlern aus dem Tal des Großen Flusses ins Windhag-Gebirge vertrieben wurden; kein Kontakt zu anderen Orks

Ranagh, Wasser-Gottheit der MOKOLASH

RashRag (Rashragh, Raregh), unter den Orks des Rieslands verbreitete Bezeichnung für BRAZORAGH

RashTar, „das rote Weib“, „die Viehmutter“; Göttin aus dem Pantheon der Riesland-Orks, entspricht Rahja (Aspekte: Fruchtbarkeit, Viehzucht, Ekstase, Wildheit, Rausch, Freude, Glück)

Riach'kha, Besitz, Anrecht

riak, „[Personen-Name] von den [Stammes- oder Sippennamen]“

Riul'Sari, mythologischer Eismagier des Nordens, von den SHURACHAI verehrt (ein AI'MARUCHK)

Riyachart, orkische Rundzelte

Rikai, Gott (Pflanzen, Ackerbau, Heilkunst)

RochGash, Feuergeist, bisweilen auch Schmiedegott im Pantheon der Riesland-Orks; Synkretismus aus Travia und Ingerimm (GRAVESH)

Rochkotaii, weißpelziger Orkstamm im Riesland

Rreg, Krieg

Rreg Maruk, „Kriegshäuptling“, oberster Kriegsherr des riesländischen TARGACH-Bundes; wird nur bei einer Generalmobilisierung des Bundes gewählt

Ruazash, archaische Ork-Sippe, bei der das Recht des Stärkeren so hoch steht, dass sogar Menschen aufgenommen werden, sollten sie sich als würdig erweisen; leben in Wäldern Nostrias

rûk, reiten*

S

Schaucar, Sturmgeist im Riesland

Shara, Mensch (explizit; *nicht* Zwerg oder Elf)*

Sharkû, Greis*

sharr, hören, lauschen

shorratash, besitzen, (über etwas) verfügen

Sho-taka'sa, „Schattengefährten“, „Flinke Hände“ = menschlicher Diebesbund in Phexcaer und in Havena

Shurachai (auch Schurachai), „Weißpelzorks“, leben in den Nebel- und Eiszinnen, haben kaum Kontakt zum Orkland

Siburash, Sippe der ORICHAI; verließen das Orkland, um sich bei den SHURACHAI niederzulassen

Skai!, „Verdammt!“, „Verflucht!“ (Ausdruck der Verärgerung)*

Snaga, Goblin*

Sorrish, Sippe der ZHOLOCHAI; lebt von Viehzucht

srinkh, sich versammeln*

Suukram Mor, Schwarze Sichel (Gebirgszug im östlichen Mittelaenturien)

T

Tairach, Gott (Tod, Blut, Zauberei)

Tairachi, TAIRACH-Priester (Schamane)

Tairach-Pfahl, monumentale Skulptur, die aus einem Baumstamm geschnitzt und anschließend (mit Blut) bemalt wird; manchmal auch als Marterpfahl verwendet, an dem gefangene Feinde der Sippe festgebunden werden, die dann einer erniedrigenden bis tödlichen Tortur ausgesetzt werden

Takai, Blut, (blut-)rot

Takaibragh, „blutiger Tann“, „blutender Tann“ = wichtigstes TAIRACH-Heiligtum, ein Wäldchen aus verdorrten Bäumen bei KHEZZARA

Takhairrach, „der als Erster das Blut trank“, TAIRACH

Taka-t'sa, „Zunge der flinken Hand“ = Atak (Gauner- bzw. Geheimsprache)

Targach (Bund der TARGACHI), Bündnis dreier Orkstämme im Riesland

Targachi, „die des Targachbündnisses“ = drei miteinander verbündete Stämme aus der riesländischen Targachisteppe

Tarrakvash, „TAIRACHS Totenreich“ = Jenseitswelt

Taugrach (Taureg), Bezeichnung der Riesland-Orks für TAIRACH

Tayrach, unter den Gjalskerländern übliche Bezeichnung für TAIRACH, den sie der Gott der Rache, des Kampfrausches und der Erkenntnis verehren

T'Eirra, unter den SHURACHAI verbreitete Bezeichnung für TAIRACH

Teiraf, unter den Fjarningern verbreitete Bezeichnung für TAIRACH

Thakrhizz'Sharach, „Schlund des rauschhaften Rausches“, Heiligtum des RIKAI im Nördlichen Steineichenwald

Thazg, Auftrag, Mission, Berufung*

thorrok, trotzen, sich widersetzen/wehren, Widerstand leisten

Thurandzai, Orkstamm, der am Golf von Riva lebte; wurden durch eine Jahrhundertwelle 247 BF ausgelöscht

T’Kovma, legendärer Gründer eines orkischen Großreichs im Riesland (ein AI‘MARUCHK)

Tochai, Sippe der ORICHAI

Tordochai, im Dritten Orkensturm nahezu ausgelöschter Orkstamm; galt als der kriegerischste

Trah’kra, Einhorn

Truanzhai, Orkstamm, hauptsächlich Waldläufer und Hirten

Tscharshai, Orkstamm, fahrende Händler

Turim Tairakhi, „Nacht des Roten Mondes“, sich alle 240 Mondmonate wiederholende Mondfinsternis

Turimoch Takhairrakhi, „Endlose Nacht des blutenden Mondes“, Eiszeit, während der der erste AIKAR BRAZORAGH erschien, um die Orks nach KHAZARRACH zu führen

U

u, in, im, aus

ûk, alle (als Beifügung verwendet: Khurkach-ûk = alle Krieger)*

Urgashkão, riesländischer Orkstamm, geteilt in traditionelle Steppenbewohner und Händler-Clans

Urgrek, mehrteiliger Lederhelm

Urkash, „Rauschwasser“ = Fluss

Urrosh, (Mond-)Monat

urtag, wandern, wandeln, wenden

Utasch, Sippe der ZHOLCHAI; lebt von Viehzucht

V

Vashrak, in einer Nebenglobule gelegene Grabstätte orkischer Schamanen, die als Gefesselte Seelen an diesen Ort gebunden sind und von lebenden TAIRACHI befragt werden können; nur über einen Feenpfad erreichbar

Vlesh, Fleisch, Muskel

vrplash, schwimmen*

vrpog, marschieren*

vrasûr, Kanu/Floß fahren*

W

Wakrog, schwerer Reiterhammer der riesländischen Steppenorks

Warkashii, im Riesland lebender Orkstamm, der sich fortwährend im Krieg mit dem Stamm der KAMESHII befindet

Woschra, „Glatthaut“, „Blankhaut“ (Mensch)

X

xar, reißen, zerren, zerstückeln

Xarvlesh, „Fleischreißer“, Artefakt, heilige Keule des TAIRACH

Y

Yallor, Sippe der ZHOLCHAI; lebt von der Jagd auf Kleintiere

Yaqrik, orkischer Wurfspeer

Yarbai, Tag

yaschai, ausliefern, aushändigen

Yurach, aus ihren Stämmen ausgestoßene Orks

Z

Zahachtai, Sippe der ORICHAI; lebt im Firunswall gemeinsam mit menschlichen Siedlern, wurde zum Peraine-Glauben bekehrt

Zarak, Klaue, Krallen, Pranke

Zholochai, zweitgrößter Orkstamm, äußerst kriegerisch

Zochgash, siehe ROCHGASH

Zorkyach, Naturgeist

Zra, ja, Zustimmung, „Gehen wir!“

Zrak, Ehre

*) Bei einer mit einem Sternchen-Symbol markierten Vokabel handelt es sich um einen nicht-kanonischen Begriff. Die entsprechenden Ausdrücke wurden Tolkiens sog. „Black Speech“ entlehnt (und ggf. leicht modifiziert).

Alle anderen Begriffe sind kanonisch und wurden offiziellen Publikationen entnommen. Einzige Ausnahme bilden einige Vokabeln, die sich auf die orkische Kultur im Riesland beziehen. Diese wurden allesamt vom Rakshazar-Projekt erdacht und haben somit einen semi-offiziellen Status.

ALLTAGSSPRACHE – VERBEN

Garethi – Orkisch

anbinden – krimpat	nehmen – harre
aufheben – harre	reißen – xar
aushändigen – yaschai	reiten, rûk
ausharren – bimbat	sein – inroch
ausliefern – yaschai	sagen – gadat
besitzen – shorratash; ket	schwimmen – vraplash
bewegen (sich) – morr	sehen – badat
bezwingen – okkhach	siegen – okkhach
Boot fahren – vrasûr	spalten – ramram
bringen – holroch	sprechen – gadat
essen – harrai	suchen – gurroch
fesseln – krimpat	trinken – harrai
finden – gurreck	versammeln (sich) – srinkh
geben – aiharre	wandern – urtag
gehen – morr	warten – bimbat
haben – ket	wehren (sich) – thorrok
holen – holroch	wenden – urtag
hören – sharr	zerren – xar
lauschen – sharr	zerstören – ramram
marschieren – vrapog	zerstückeln – xar

ALLTAGSSPRACHE – PHRASEN & BEFEHLE

Orkisch – Garethi

Ai Kattach! – „Keine Gefangenen!“	Kruzmoach durk! – „Haltet ein!“, „Stop!“
Brazor! – „Kämpfe!“, „Stell dich!“	Morrzra! – „Schneller!“, „Mach endlich!“
Búbhosh! – „Hervorragend!“, „Großartig!“, „Sehr gut!“	Nro ukh! – „Hör zu!“
Kruagh! – „Töte!“	Skai! – „Verdammt!“, „Verflucht!“
	Zra! – „Gehen wir!“, „Los geht’s!“

ALLTAGSSPRACHE – ADJEKTIVE, ADVERBIEN, KONJUNKTIONEN, PRONOMEN, PRÄPOSITIONEN

Garethi – Orkisch

aus – u
das – ichai
dein, deins – agh
dies – ichai
dir – ga
dunkel – buurz
fremd – orkai
gebrechlich – ergokh
gut – khur

ich – ke
im, in – u
ja – zra
jener, jenes – ichai
nein – ai
oder – gro
schwach – ergokh
und – agg
wir – ke

ALLTAGSSPRACHE – SUBSTANTIVE

Garethi – Orkisch

Anführer – Maruk
Ast – Kramrum
Auftrag – Thazg
Auge – Arrai; Mar
Ausgestoßene (Orks) – Yurach
Barbar – Gharyak
Bauer – Grishik
Baum – Kramrum
Besitz – Riach'kha
Blut – Takai
Bogen – Bauzash
Branntwein – Bakkhraz
(Doppel-)Axt – Byakka
Dummkopf – Glob
Durst – Keharrai
Elf – Golug
Ehre – Zrak
Elite(-krieger, -kämpfer) – Okwach

Feind – Er
Feuer – Graash
Fisch – Bizg
Fleisch – Vlesh
Gefangene – Kattach
Gott/Götter – Maruchk
Hammer – Kharrasch
Handwerker – Drasdech
Helm – Hurgarka
Herz – Hûn
Hieb – Ghorkai
Hitze – Grashum
Holz – Kramrum
Hund – Khachazz
Hunger – Keharrai
Ingerim – Gravesch
Karren – Gorromp
Krieg – Rreg

Krieger – Khurkach
Kriegsgefangene – Ergoch
Kriegshammer – Gruufhai
Magie – Hagdum
Mensch – Woschra; Shara
Oger – Gharyak
Orkland – Khazarrach; Omlogh Orkhai
Säbel – Arbach
Schatten – Burguul
Schädel – Karrka
Schlag – Ghorkai
Schwein – Buub

Sippe – Ke
Sklaven – Ergoch
Speer – Yagrik
Stimme – Mog
Tod – Harrku
Waffe (Sammelbegriff) – Arbakka
Wagen – Gorromp
Wut – Chrim
Zauberei – Hagdum
Zelt – Riyachart
Zorn – Chrim
Zwerg – Gazat

Impressum

Konzept, Recherche, Zusammenstellung, Layout: Gurrgak

Zierbalken (Fließtext): Verena Schneider (Nandurion-Fanpaket; *Attribution-NonCommercial 3.0 Unported* (CC BY-NC 3.0))

Zierbalken (Seitenränder): Das-Schwarze-Auge-Fanpaket (Ulisses Spiele 2013)



Disclaimer

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA, RIESLAND und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH.

Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.

Das vorliegende Dokument enthält inoffizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen.