# Der Kodex des Malacath

Der Kodex des Malacath:
Ein Söldnerleitfaden zu den Orkfestungen

von
Amanda Alleia
Söldnerin

"Niemand schlägt einen Ork!"



Ihr braucht jetzt nicht zu raten, wie oft ich diese Behauptung in anrüchigen Tavernen gehört habe, oder wie viele heißblütige Söldner es aus voller Kehle gebrüllt haben. Aber ich würde lügen, wenn ich nicht zugeben würde, dass die Orkfestungen sich diese Worte zum Gesetz gemacht haben. "Tradition" und die "Alten Wege" machen normalerweise nicht den besseren Kämpfer aus, aber für die Orks scheint das Festhalten an den Praktiken ihrer Vorfahren tatsächlich den Pfad zum Sieg zu ebnen.

Fangen wir von vorne an: Den Orks zufolge sind ihre Festungen alt wie ihre eigene Rasse. Sie reichen von befestigten Lagern bis hin zu wahren Bollwerken. Jeder Mann, jede Frau und jedes Kind in ihren Mauern wird von Geburt an darin ausgebildet, sie zu verteidigen. Sie schmieden all ihre Waffen und Rüstungen in der Festung und die Ork-Krieger jagen die Nahrung und bringen sie zurück, um sie mit allen zu teilen.

Sie folgen keinen Gesetzen außer ihren eigenen. Der "Kodex des Malacath" ist ein ungeschriebenes Regelwerk, das nach einem ihrer Götter, welcher manchmal auch Mauloch genannt wird, benannt ist. Das meiste davon ist recht einfach: Stiehl nicht, töte nicht, greife niemanden grundlos an - obwohl es da scheinbar eine Menge Ausnahmen gibt. Doch die Orks in der Festung haben keine Kerker für Verbrecher. Sie kennen nur den Blutzoll. Ihr könnt entweder in Waren für Eure Verbrechen zahlen, oder Ihr blutet so lange, bis das Opfer zufriedengestellt ist. Und ich brauche Euch wohl kaum zu sagen, dass Orks über eine Menge Blut verfügen.

Der Kodex bestimmt auch, wer die Festung anführt. Gewöhnlich wird der stärkste Mann zum Häuptling ernannt, der sämtliche Entscheidungen trifft und bestimmt, wann dem

Kodex des Malacath Genüge getan wurde. Alle Frauen sind entweder Ehefrauen oder Töchter des Häuptlings, mit Ausnahme der weisen Frau, die für spirituelle Angelegenheiten und Heilung zuständig ist. Ernste Streitigkeiten werden durch kurze, brutale Kämpfe geklärt. Diejenigen, die mit dem Häuptling nicht zurechtkommen, werden üblicherweise aus der Festung verstoßen, um dann unter uns Fremden zu leben. Ein Ork lernt von Kindesbeinen an, für alles zu kämpfen und dass das, wofür es sich nicht zu kämpfen lohnt, unter der Würde des Kodex ist.

Orkfestungen mögen keine Fremden. Sie bleiben lieber für sich. Die gute, alte Alleia weiß, wovon sie spricht, weil so viele Orks die Festungen verlassen, um Söldner oder Soldaten zu werden, und ein paar Krüge Met lassen sie von ihrer Heimat erzählen. Man sagt, dass manchmal ein Ork einen Nicht-Ork zum "Blutsverwandten" ernennen kann, und dass diese Person dann in der Festung des Clans leben darf. Ich habe aber nie gehört, dass dies auch wirklich geschehen ist.

Mit all seinen seltsamen Regeln und Traditionen schafft der Kodex des Malacath eine Kultur von entschlossenen Kriegern. Sie sind auf gewisse Weise hartnäckiger und disziplinierter als andere Söldner. Sie zögern nicht, ihre Klingen zu ziehen und Dinge direkt zu klären, und ich denke, darin liegt der wahre Unterschied zwischen den Orks in den Festungen und denen in den Städten. Das kaiserliche Gesetz erlaubt es den Untertanen, ihre Streitigkeiten von den Männern des Kaisers regeln zu lassen. Der Kodex des Malacath jedoch fordert, die Streitigkeiten selbst zu regeln - für einen Söldner eine äußerst nützliche Einstellung.

# Der Kodex des Malacath

| | |
|---|---|
| **FormId** | skyrim.esm:07EBC9 |
| **Owning plugin** | skyrim.esm |
| **Local FormId** | 07EBC9 |
| **Editor ID** | Book1CheapTheCodeofMalacath |
| **Inventory image** | (none) |
| **Menu art** | HighPolyBookLarge02 |
| **Value (gold)** | 2 |
| **Type** | Book or tome |
| **Weight** | 1 |
| **Can be taken** | Yes |
| **Teaches** | (none) |
| **Inventory description** | (none) |
| **Keywords** | VendorItemBook |
| **Locations** | 1202 |
| **Leveled lists** | 12 |
| **Scripts** | 0 |

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.