

Ork



Kurzbeschreibung: Orks sind eine kräftige und kriegerisch veranlagte Rasse. Sie leben in tiefen Wäldern und stellen eine große Gefahr für andere Völker dar, vor allem für Elben und Menschen und halten sich gerne Goblins und Oger als Gehilfen.

Rasse: Pantanos; Grünbluter

Gestalt: Orks haben grobe Gesichter, eine breite Nase, eine hohe Stirn, spitze Zähne, von denen die Seitenzähne aus dem Maul herausragen. Orks haben eine grüne, gräuliche und braune Haut, oft mit einem leichten Fell überzogen. Sie haben viele und feste, oft schwarze Haare, die sie gerne lang wachsen lassen. Sie haben dunkle Augen und dicke Augenbrauen. Ihr Körperbau ist muskulös. Oft tragen Orks Körperschmuck wie Nasenringe oder Zahnaufsätze. Ihr Blut ist grün, darum werden sie als Grünbluter bezeichnet.

Wesen: Orks gelten als eine aggressive Rasse. Sie neigen schnell zu cholerischen Ausbrüchen, werden schnell beleidigend und sind ebenso bereit, ihr Anliegen mit Gewalt durchzusetzen. Auf keinen Fall sind Orks feige. Der Kampf stellt für sie auch eine Ehre dar. Sie haben wenig moralische Ansprüche, messen dem Schutz der Natur wenig Interesse bei und üben gelegentlich ein unterdrückendes Verhalten gegenüber Untergebenen und weniger privilegierten Personen aus.

Sprache: Orks sprechen orkisch. Das ist eine einfache Sprache, die auch von Goblins und Ogern gesprochen wird. Es gibt noch eine niederorkische Sprache, die noch von wenigen Orks gesprochen wird und die auch von Ogern verwendet wird.

Namen: Orks haben hart klingende Namen, wie Grabschorm, Kora, Barocca. Orks, die sich auf besondere Vorfahren berufen, führen zu ihrem Namen noch den Zusatz des Familienstamms, z. B. Kora von Doram, dem Drachenmörder. Viele Orks erhalten im Laufe ihres Lebens Beinamen durch die Verdienste ihrer Taten.

Lebensweise: Orks nehmen mit Vorliebe fleischliche Nahrung zu sich; das kann auch mal lebendige Nahrung sein, wie z. B. Mäuse.

Orks pflanzen sich sexuell fort, wobei sie nicht unbedingt einen Wert auf feste Partnerschaften legen und der sexuelle Akt ist auch eher ein dominantes Aufreiten und die Kompensation der Begierde. Der Sex macht bei anderen Humanoiden den Eindruck einer Vergewaltigung. Die Aufzucht des Ork-Kindes liegt bei der Mutter. Relativ früh verlässt das Kind seine Mutter, oft ohne je zu wissen, wer der Vater gewesen ist. Orks haben dahingehend kein familiäres Bewusstsein und machen sich auch keine Mühe einen Stammbaum darzustellen. Die Ausnahme stellen aber die Familien der oberen Kastensysteme dar, vor allem der Kriegerfamilien. Hier spielen auch die Söhne eine wichtige Rolle. Ein Sohn krönt sich stolz mit seiner kriegerischen Herkunft und trägt dann den familiären Zunamen.

Unter den Orks wird Magie unterschiedlich gesehen. Die meisten Orks meiden Magier, aber in einigen Kulturen gelten orkische Magiebegabte als angesehene Schamanen oder sie sind angesehene Krieger.

Lebensraum: Orks leben in tiefen und düsteren Waldgebieten, manchmal auch in Höhlen. Sie bevorzugen düstere Lebensräume, weil sie das Tageslicht auf Dauer nicht vertragen. In den letzten Jahren scheint sich dieser Zustand jedoch gebessert zu haben, denn es werden vermehrt Orks gesichtet.

- Im nördlichen Layos existiert das Kolan-Gebirge, das von Orks bewohnt wird. Sie leben vorwiegend in Siedlungen und es kommt zwischen den Stämmen immer mal wieder zu Fehden. Geschichtlich gelang es auch einigen charismatischen Orks, Stämme zu vereinen. Dann wurden die Orks für die benachbarten Völker zu einer Gefahr. Aber solche Volksvereinigungen sind immer wieder zerbrochen.
- Im westlichen Dusterwald existieren ebenfalls orkische Siedlungen, die feindlich gegen Fremde vorgehen. Im düsteren Zeitalter des Hinterwaldes vereinte der frühere Fürst Askowan verschiedene Rassen, zu denen auch die Orks gehörten und eroberte damit das Hinterland. Diese Zeit ist Geschichte und die Orks leben wieder ihr isoliertes Dasein.
- Im westlichen Hinterland existiert das Land Trollland, einem waldigen Gebiet, in dem Orks entlang des Flusses Troglo in Siedlungen leben. In der düsteren Zeit hatte das Trollland einen orkischen König, der mit seinem brutalen Heer bereitwillig dem Fürsten Askowan gedient hatte. Nach dessen Niederlage wurden auch die Orks zurückgeschlagen und dezimiert, so dass heute nur noch einzelne Stämme von ihnen übrig sind. Sie stellen aber dennoch eine Gefahr für jeden dar, der sich durch dieses Land traut.
- Im südlichen Land Fertil leben Orks, vermutlich auch in Siedlungen, auf dem Tufan-Gebirge.

Geschichte: Laut den elbischen Mythen entstanden im Zeitalter Dimiourgia die ersten Humanoiden, die Pantanoen. Aus ihnen entwickelten sich die Dunkelelben und die Orks. Die Orks bewohnten die dunklen Sumpfwälder, was sie teils heute noch tun. Aus den Orks haben sich vermutlich auch die Rassen der Goblins, Kobolde und Oger entwickelt. Die Orks haben in ihrer Geschichte immer wieder Kriege gegen Elben, später auch gegen Menschen geführt. Schon während der elbischen Blüte, noch bevor die Menschen Panlayos besiedelten, schlugen die Elben die Orks in die westlichen Landschaften zurück.

Politik: In dem Kastensystem der Orks haben Frauen und Sklaven die unterste Bedeutung. Darüber folgen die Bauern, dann die Handwerker, dann die Jäger, dann die Elitekrieger und schließlich die Anführer. Orks stellen für elbische und menschliche Völker eine Gefahr dar. Sie stehen häufig im Krieg gegeneinander. Die Orks sind meistens in Stämmen organisiert und leben in Siedlungen. Ihre Größe und der Verlust vergangener Königreiche reicht aber nicht aus, um den elbischen und menschlichen Königreichen die Stirn zu bieten, zumindest solange nicht, bis sich Orks zu einer geführten Größe organisieren. Viele Goblins und Oger werden in den orkischen Reichen als Knechte gehalten.

Wirtschaft: Als Handelspartner kommen Orks nicht in Frage. Sie handeln zunächst nur unter ihresgleichen. Orks gestalten nur wenig Agrarbau. Sie leben mehr von der Jagd und dem Fellhandel. Holz schlagen sie erbarmungslos aus ihren Wäldern und handeln damit untereinander. Die Schmiedekunst ist bei den Orks nur mäßig fortgeschritten.

Militär: Die orkischen Stämme besitzen, zumindest nach dem jetzigen Stand, kein organisiertes Königreich und darum auch kein organisiertes Militär. Die einzelnen Stämme sind dennoch gefährlich und werden häufig von Goblins und Ogern unterstützt. Ihre Waffen sind meistens einfach, wobei Pfeil und Bogen dazu gehören können und manche Orksippen besitzen auch Haumesser, selten auch mal Schwerter.

Rituale: Die Orks feiern solche Feiertage, die sie an besondere siegreiche Schlachten erinnern sollen. Ansonsten ist über die orkischen Rituale wenig bekannt.

Fähigkeiten: Orks sind eine kriegerisch veranlagte Rasse, was sich auch in ihren Talenten niederschlägt. Orks können außerdem im Düstern besser sehen. Einige wenige Orks beherrschen die Magie.

Rollenspiel: Einen Ork zu spielen ist vom Rollenspiel zwar einfach, aber gesellschaftlich schwieriger. In der orkischen Welt kann er im Grunde alle möglichen Tätigkeiten nachgehen, in anderen Völkern wird er nicht nur als Fremdling ausgestoßen, sondern auch aus Furcht heraus vertrieben. In einer Abenteuergruppe mit verschiedenen Rassen hat es der Ork zumindest nicht leicht. Goblins und Oger gehorchen ihm bereitwillig. Das cholerische Wesen und die ehrenvolle kriegerische Haltung eines Orks sollten im Rollenspiel berücksichtigt werden.

Regelhinweise:

- **Halbrassen:** Aus Menschen und Orks können Halborks entstehen. Bei den Orks gelten solche Halbwesen als Bastarde, die lediglich als Sklaven gehalten werden. Auch bei Menschen sind Halborks als Bastarde verschrien.
- **Herkunft:** Der Spieler muss sich entscheiden, ob sein Ork einem orkischen Stamm angehört und ob er in fremden Lebensräumen unterwegs ist. In den orkischen Kolonien leben die Orks in einem harten hierarchischen und militanten System.
- **SINN:** Orks gewöhnen sich allmählich an das Tageslicht. Im Düstern sehen Orks aber besser und erhalten keine negativen WM auf SINN.
- **Abrichten:** Orks können Goronen ab dem Wert 12 und Trolle ab dem Wert 15 abrichten. Trolle neigen allerdings zu gefährlichem Ungehorsam.
- **Magie:** Einige Orks sind magiebegabt. Solche Personen stehen dem Volk oft als Schamanen oder als besondere Krieger zur Verfügung. Ansonsten haben Orks ängstliche Ehrfurcht vor Magie.

ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 14 Jahre	6 = 24 Jahre	11 = 34 Jahre	16 = 45 Jahre
2 = 16 Jahre	7 = 26 Jahre	12 = 36 Jahre	17 = 48 Jahre
3 = 18 Jahre	8 = 28 Jahre	13 = 38 Jahre	18 = 50 Jahre
4 = 20 Jahre	9 = 30 Jahre	14 = 40 Jahre	19 = 55 Jahre
5 = 22 Jahre	10 = 32 Jahre	15 = 42 Jahre	20 = 60 Jahre

- Wurde 18 – 20 gewürfelt, werden aus Altersgründen alle TW – 2 WM, bei denen sich der alte Charakter bewegen muss.

Größe

Die Größe wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 1,50 m	6 = 1,66 m	11 = 1,73 m	16 = 1,78 m
2 = 1,55 m	7 = 1,68 m	12 = 1,74 m	17 = 1,79 m
3 = 1,60 m	8 = 1,70 m	13 = 1,75 m	18 = 1,80 m
4 = 1,62 m	9 = 1,71 m	14 = 1,76 m	19 = 1,85 m
5 = 1,64 m	10 = 1,72 m	15 = 1,77 m	20 = 1,90 m

Familiäre Verhältnisse

Mit dem W20 werden dreimal die Familiären Verhältnisse ermittelt.

W20	Sippe
1 – 5	Keinen Familienkontakt: Die Eltern, Familie oder Sippe lebt nicht mehr. Die Gründe dafür kann sich der Spieler frei ausdenken.
6 – 7	Kontakt zu Geschwistern: Der Charakter hat Kontakt zu einem Bruder oder einer Schwester oder zu mehreren Geschwistern. Ein Kontakt zu Eltern besteht aus irgendwelchen Gründen nicht mehr. Die Anzahl der Geschwister kann sich der Spieler frei ausdenken.
8 – 9	Kontakt zu Pflege-Eltern: Der Charakter ist bei Pflegeeltern einer anderen Rasse aufgewachsen. Er hält darum zu ihnen noch Kontakt. Ob das noch ein Pflege-Elternteil oder beide sind, kann sich der Spieler frei ausdenken. Der Ork kann auf diese Weise auch in einer anderen Kultur aufgewachsen sein.
10 – 11	Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied: Der Charakter hat Kontakt, z. B. zu einem Onkel. Eine direkte Familie gibt es nicht mehr.
12 – 13	Kontakt zu Eltern: Orks pflegen nur dann Kontakt zu ihren Eltern, wenn es sich bei ihnen um besondere Persönlichkeiten handelt, was bei diesem Charakter der Fall ist. Der Charakter hat Kontakt zu einem oder beiden Elternteilen.
14 – 15	Kontakt zu Großeltern: Orks pflegen nur dann Kontakt zu ihren Eltern und Großeltern, wenn es sich bei ihnen um besondere Persönlichkeiten handelt. Bei diesem Charakter ist das der Fall. Der Charakter hat Kontakt zu einem oder beiden Großelternanteilen. Bei alten Charakteren muss der Wurf wiederholt werden.
16 – 17	Kontakt in eine Großfamilie: Die Familie des Orks stellt in der orkischen Gesellschaft eine besondere Familie dar, deshalb besteht untereinander in dieser Familie auch ein familiärer Kontakt. Der Charakter lebt also in eine Großfamilie, die aus Eltern, Großeltern, Geschwistern, evtl. sogar aus Cousins und Tanten und Onkeln bestehen kann.
18 – 20	Freie Wahl!

W20	Partnerschaft
1 – 5	Keinen Partner: Der Charakter ist Single. Er kann seinen Partner auch tragisch verloren haben.
6 – 8	Wechselnde Partnerschaften: Der Charakter hat häufig einen neuen Partner und geht keine festen Bindungen ein. Bei der Talenterstellung sollten darum Aussehen und Charisma entsprechend angehoben werden.
9 – 11	Partner: Der Charakter führt eine Partnerschaft. Das Paar lebt zusammen oder will zusammenleben.
12 – 14	Ehepartner: Der Charakter ist verheiratet.
15 – 16	Partner und Affäre: Der Charakter hat einen Ehepartner, aber führt auch eine oder mehrere Affären.
17	Homosexuell: Der Charakter ist homosexuell. Unter den Orks ist eine homosexuelle Liebschaft verwerflich und unehrenhaft. Homosexuelle Orks müssen ihren Stamm verlassen. Der Ork führt seine Beziehung darum vermutlich heimlich.
18 – 20	Freie Wahl!

...

W20	Kinder
1 – 9	Keine Kinder: Der Charakter hat keine Kinder
10 – 11	Pflegekind: Der Charakter hat ein Pflegekind. Dies muss auch nicht der gleichen Rasse angehören. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
12 – 14	Ein Kind: Der Charakter hat ein Kind. Das Kind kann noch jung sein oder der Charakter stellt eine besondere Persönlichkeit dar, so dass der Kontakt zum Kind gehalten wird, weil von diesem auch erwartet wird, dass es sich in die familiäre Ehre einreihet. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
15 – 16	Mehrere Kinder: Der Charakter hat mehrere Kinder, also mindestens zwei. Die Kinder können noch jung sein oder der Charakter stellt eine besondere Persönlichkeit dar, so dass der Kontakt den Kindern gehalten wird, weil von diesen auch erwartet wird, dass sie sich in die familiäre Ehre einreihen. Es kann bei Orks durchaus vorkommen, dass eine Ork-Frau Kinder von verschiedenen Männern hat. Allerdings werden die Bastarde innerhalb ehrenvoller Familien nicht gerne gesehen. Die Anzahl der Kinder, das Alter der Kinder und die familiären Bezüge denkt sich der Spieler aus. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
17	Kinder und Enkel: Der Charakter hat ein oder mehrere Kinder, die bereits selbst Kinder haben. Die orkische Familie stellt in der Gesellschaft eine besondere ehrenvolle Familie dar, darum hält sich die Familie auch zusammen. Es kann bei Orks durchaus vorkommen, dass eine Ork-Frau Kinder von verschiedenen Männern hat. Allerdings werden die Bastarde innerhalb ehrenvoller Familien nicht gerne gesehen. Die Anzahl der Kinder und Enkel, das Alter der Kinder und der Enkel und die familiären Bezüge denkt sich der Spieler aus. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren. Sollte der Charakter noch keine 30 Jahre alt sein, hat er noch keine Enkel.
18 – 20	Freie Wahl!

Persönlichkeitsmerkmale

- Es werden drei PM ausgewürfelt, die allerdings auch abgelehnt werden können, wenn der Spieler dafür jeweils 50 Talentpunkte opfert oder wenn ein anderes bereits erhaltendes PM dafür um 3 Punkte aufgewertet wird; in dem Fall müssen die PM aber steigerbar sein.
- Der Ork erhält das rassebedingte PM Cholerik, das aber auch abgelehnt werden kann.

Talente

Im Folgenden sind die Startwerte der Talente aufgelistet und Besonderheiten, die sich bei der Rasse ergeben. Eine genaue Beschreibung zu den Talenten findet sich in Teil A, unter „Talente“.

Regenerative Talente		Hinweise zu Talenten
Budo	3	<ul style="list-style-type: none"> Sinnesschärfe: Der Ork kann im Düstern gut sehen und erhält dort keine negativen WM.
Glück	5	
Lebensenergie	5	
Magie	3	
Mut	7	
Vitalität	5	
Willensstärke	5	

Körperliche Talente	
Aussehen	3
Motorik	5
Reflex	5
Saufen	5
Sinnesschärfe	5
Stärke	7

Kampftalente	
Fernkampf	5
Klingenwaffen	5
Nahkampf	7
Schlagwaffen	7
Schwungwaffen	5

Intuitive Talente	
Abrichten	3
Charisma	5
Etikette	3
Handeln	5
Instinkt	5
Lügen	5
Orientierung	5
Singen	3
Skrupellosigkeit	7
Suchen	5
Survival	5
Verkl. / Schminken	3
Verstecken (Dinge)	5

Mobilitätstalente	
Kanu	5
Kutschfahrt	3
Reiten	5
Seefahrt	3

Bewegungstalente	
Akrobatik	5
Feinmotorik	5
Fliegen	/
Klettern	5
Rennen	5
Schleichen	5
Schwimmen	3
Springen	5
Tanzen	5
Tarnen	5
Werfen / Fangen	5

Wissenstalente	
Alchemie	3
Arkane Wissen	5
Astronomie	3
Gassenwissen	3
Fährtenlesen	5
Geschichte	3
Humanologie	5
Intelligenz	3
Jura	3
Medizin	3
Naturkunde	3
Pflanzenkunde	5
Pharmazie	3
Rechnen	3
Sprachen / Schriften	5
Staatskunst	3
Tierkunde	5
Waffenkunde	5

Arbeitstalente	
Ackerbau	5
Bau-Architektur	3
Brauen / Winzern	5
Fischen	5
Forstarbeit	3
Gerben	7
Hauswirtschaft	3
Holzbearbeitung	5
Jagen	7
Kochen / Backen	3
Malerei	3
Metallbau	3
Musizieren	3
Viehzucht	3
Schauspiel	3
Steinarbeiten	5