

# Das Volk der Orks

*„Nun Alter Pakt sein erneuert in Blut, Mensch. Die Hügel nun sind wieder uns“*

– Gaz'Gor, Anführer der Hügelorks –

## Allgemeines

Der gemeine grünhäutige Ork ist ein in den Mittellanden und weit darüber hinaus eine weit verbreitete Plage. Kaum ein Land, das nicht von diesen brutalen Wesen heimgesucht wird. Sie leben in Rotten und Clans, kleinen Stämmen oder großen Horden. Ein typischer Ork ist deutlich stärker als ein normaler Mensch, sie sind extrem zäh und zeichnen sich nicht gerade durch eine hohe Intelligenz aus. Im Kampf stellen sie selbst für erprobte Recken eine große Gefahr da, da sie für Kampf und Krieg leben, keine Angst in der Schlacht kennen und sich oft in einen wahren Kampfrausch hineinsteigern. Der typische Ork hat grüne, grünbraune oder in seltenen Fällen fast schwarze Haut, große Hauer im Unterkiefer und kleine böartige Augen. Sein Schädel ist dick und breit, mit wulstigen Augenbrauen, kurzer Nase und leicht nach oben gebogenen spitzen Ohren. Der Körper ist kräftig und muskulös, die Arme im Vergleich zu den Beinen länger.

In Galladoorn stellen die Orks zum Glück, sieht man von vereinzelt kleineren Zwischenfällen ab, keine allzu große Gefahr dar.

## Verbreitung

Es existieren im gesamten Reich kaum eine Handvoll größerer Stämme und einige kleinerer Gruppen. Diese leben meist sehr zurückgezogen in unwegsamen Gegenden, sei es am Rand von Sumpf- und Marschländern, in tiefen unzugänglichen Wäldern, in

unwegsamen Hügelgebieten oder im Gebirge. Die bekanntesten und größten Stämme findet man in Waldbrunn in den Waldgebieten um Drachenfels, in den tronner Bergen und im Kargland, in den schwingensteiner Bergen, in den Wolfszacken Zwingerns und im Dornenwald in Dornengrund. In den letzten Jahren haben sich zusätzlich in den erbnachter Wäldern einige neue Stämme angesiedelt, welche aggressiver und kriegerischer erscheinen.

Die meisten dieser Stämme leben halbnomadisch und ernähren sich von der Jagd. Angeführt werden diese zumeist von dem stärksten oder schlausten Ork, in den meisten Fällen trifft ersteres eher auf ihn zu, was in der Natur der Grünhäute liegen mag.

Viele der alteingesessenen Stämme Galladoorns, die von Orks aus Valconnan oder Kharkov abstammen, respektieren oder fürchten die Menschen und wagen sich selten in deren Gebiete vor. Gleichzeitig sind die Stammesgebiete von so geringer Wichtigkeit für die Menschen, dass sich diese kaum dafür interessieren. Die Anführer und Schamanen der Stämme berufen sich zudem in der Mehrheit auf den Alten Pakt, welcher einen wackeligen Frieden zwischen beiden Völkern sichert. Dieser Pakt ist in den Jahren des Krieges gegen die Besatzer Erbnachts immer weiter verblasst und einige der jüngeren und kampfeslustigen Clanhäuptlinge dürstet es, angeheizt durch das viele vergossene Blut, nach weiteren Kämpfen und Krieg.

Doch obwohl ein Ork einem Menschen im Kampfe an Stärke und Kraft weit überlegen ist, macht ihre relativ geringe Zahl sie nur in abgelegenen Gegenden ohne nennenswerten militärischen Schutz zu einer wirklichen Gefahr.

## **Kultur**

Die Orks in Galladoorn haben aus Sicht der Menschen keine nennenswerte Kultur entwickelt. Sie treiben kaum Handel und besitzen keine Währung. Sie begnügen sich mit Tauschhandel untereinander und mit einigen wenigen Menschen die sich dazu

herablassen. Dinge des alltäglichen Lebens fertigen sie aus dem was die Natur ihnen bietet. In Tron, wo sie einen großen Lebensraum für sich beanspruchen können und es Rohstoffe und Nahrung gibt, werden ungeschlachte Waffen und Rüstungen geschmiedet. Diese werden mit anderen Stämmen getauscht. Die Orks aus der Region um den Mittenwald und Erbnacht haben eine gewisse Finesse im Bau von Kompositkurzbögen entwickelt, welche sie vortrefflich zu nutzen verstehen.

Ansonsten nutzen die Orks hauptsächlich das, was sie von unvorsichtigen Wanderern und Bauern plündern und oft werden Stahlwaffen und Rüstungen von einer Generation zur nächsten weitergegeben. Ansonsten werden Speere aus feuergehärtetem Holz, Keulen mit Steinsplintern und Rüstungen aus Hartholz benutzt. Die besten Kämpfer bekommen in der Regel die besten Waffen und Rüstungen, deshalb ist der Staus eines Orks oft an der Qualität und der Zahl seiner Waffen und Rüstungen zu erkennen.

Ihre Schamanen fungieren oft als Magier, Priester und Berater des Häuptlings. Diese Wesen verfügen über eine wilde und urtümliche Magie, welche durchaus mächtig und gefährlich sein kann. Unterstützt werden ihre wilden magischen Talente durch die Durchführung von Ritualen, welche oft mit blutigen Opfergaben, Kräutern, Giften, und der Anrufung ihres Gottes Ulum verbunden sind. Letzterer gewährt dem Schamanen und den Kriegern zusätzliche Kraft.

Die Schamanen sind in Galladoorn die Bewahrer der orkischen Kultur und deren Gedächtnis, da alles Wissen und alle Geschichten rein mündlich überliefert werden. Somit sind die Schamanen auch als Schutzherren des alten Paktes an zu sehen.