

# Orks Ariochias



## Einleitung und kurze Charakterisierung:

Die Grünhäute Ariochias sind den Orks anderer Fantasywelten durchaus ähnlich: aggressives Auftreten in kleineren Gruppen, halbnomadisierend und ständig auf Raubzug aus.

## Aussehen:

grünlich oder bräunliche Hautfarbe, die typisch orkisch spitzen Ohren, dunkle Augen, gedrungene Gestalt. Aus dem Unterkiefer ragen Hauer<sup>1</sup>. Orks sind furchteinflößende Kämpfer, selbst wenn ihre Ausrüstung nur brauchbar bis zweckmäßig ist, und deren krude Sprache den Eindruck von wenig Intelligenz erweckt.

## Vor- und Nachteile:

Vorteile: eine gute Nase, große Körperkraft, Aggressivität, Resistenz gegen Krankheiten und Gifte, eine gewisse Naturverbundenheit und eine resolute Schläue

Nachteile: sozialer Nachteil der Spezies, Beeinflussbarkeit, wenig Empathie, Aggressivität, Abhängigkeit von den kulturellen Errungenschaften anderer Spezies

## Vorkommen und Lebensraum:

Orks gibt es in ganz Ariochia. Sie ziehen in kleinen Gruppen, marodieren und rauben. Einzelne Orks werden sogar als Söldner angestellt. Es kommt immer wieder vor, dass Orks von der einen oder anderen Gruppierung in Ariochia instrumentalisiert werden – selten um Gutes zu bewirken.

In Wâ gibt es drei ansässige Orkstämme, die halbnomadisierend und teilweise Ackerbau betreibend in dem unwirtlichen Land bleiben. Auch in Kelkras End, der einzigen Hafenstadt Wâs, leben Orks.

## Feindschaften und Verbündete:

---

<sup>1</sup> Das ist OT eine Frage der Möglichkeit zur Ausstattung. NSC-Orks als Gegner müssen nicht unbedingt Hauer haben, ein SC schon eher.

Der Hass auf Elben und Elfen ist legendär, auch Menschen (vor allem jene, die nicht in Wâ geboren wurden) werden als schwächlich und verweichlicht verachtet. Seit die Goblins den Krieg gegen die Orks verloren haben, müssen diese als Sklaven bei den Orks leben. Trolle und Oger werden gerne als Verbündete betrachtet.

### **Gesellschaft und Kultur:**

Jedem Orkclan oder Orkstamm steht ein Anführer vor. Kämpfer, Schamanen und Alchemistinnen sind hoch angesehen. Es ist vollkommen egal, welches „biologische“ Geschlecht ein Ork hat. Viel wichtiger ist die Funktion in der Gruppe. Obwohl Orks als kulturschaffend gelten, ist deren Beitrag zur eigenen Kultur auf das Nötigste beschränkt: Als einziges Handwerk ist die Schmiedekunst geschätzt.

### **Gesinnung, Politik und Wissenschaft:**

Die Gesinnung ist meist neutral, zweifelhaft bis bösartig, oder gar zerstörerisch. Ausnahmen gibt es vor allem bei Halborks. Ihre Politik ist jene der kriegerischen Auseinandersetzung. Grenzen werden nur eingehalten, wenn sie physisch dem orkischen Ansturm gewachsen sind. Das gilt innerhalb des Stammes und innerhalb der Orklände genauso wie nach außen hin. Wissenschaft im äußerst weit gefassten Sinn betreiben am ehesten die Wabbatatsch, die Alchemistinnen, wenn sie ihre Rezepte und Kräuterkombinationen verbessern.

### **Religion:**

Die Orks verehren Ahnen, Geister, Sonne, Mond und Erde. Siehe „Details\_Wâ\_Länderformat“

### **Magie:**

Die magische Begabung ist sowohl innerhalb der Spezies als auch innerhalb des Individuums begrenzt. Mehr als mittelmäßige Magiewirker können die Orkschamanen nie werden. Doch mit Hilfe von Ahnengeistern oder anderen mächtigen übernatürlichen Verbündeten können sie dennoch recht viel Potential entwickeln.

### **Mythen und Geschichten:**

Die Orks Ariochias waren nicht immer eine unintelligente, brutale Spezies. Angeblich stammen sie von einer technologischen Hochkultur ab, die zuerst in einer Konkurrenzsituation zu den Elfen gestanden ist.

Diese Vorgängerspezies siedelte, als sie nach Ariochia kam, in Gebieten, wo weder Menschen noch Elfen lebten. Erst im Laufe der Zeit kam es zu Kontakt und damit auch zu Kämpfen. Die Oreks unterlagen den Elfen, und über die Jahrhunderte verloren sie ihre überragende Intelligenz und Handwerkskunst wie auch ihre Identität.

### **Kontaktdaten:**

Claudia Schimpl