

ORK



Kurzbeschreibung: Orks sind eine kräftige Rasse, die schon immer als recht kriegerisch galt. Sie sind im Universum weit verbreitet, stellen aber mit dem Ork-Imperium im Gravis-Sektor ein gewaltsames Reich dar. Orks haben die Geschichte stark geprägt. Sie sind häufig Anführer von Goblins und Oger.

Klasse: Mammaloid. Die Spezies wird auch abfällig als Grünbluter bezeichnet, weil sie grünes Blut hat.

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. Orks tragen gerne Körperschmuck wie Nasenringe oder Zahnaufsätze.

Wesen: Orks sind durchaus gesellschaftsfähig und bringen sich fortschrittlich in die Geschichte ein. Dennoch gelten Orks als eine aggressive Spezies. 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 Naturschutz 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. Sie haben es auch nicht verlernt, ab und an mal lebendige Nahrung zu sich zu nehmen (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 Auftreten und die Kompensation ihrer 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.

Die Orks im Ork-Imperium, aber auch manche Orks in anderen Systemen, leben in einem Kastensystem. Unterste Bedeutung haben Frauen und Sklaven. Danach folgen die Bauern, dann die Handwerker, dann die Jäger, dann die Elitekrieger und schließlich die Anführer. Techniker, Ärzte und anders besonders begabte Orks nehmen auch eine besondere, wenn auch abgeschobene Rolle ein.

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

Lebensraum: Orks leben auf Gestirnen meistens in tiefen und düsteren Waldgebieten. Sie bevorzugen Lebensräume, die relativ düster sind, weil sie das Sternenlicht auf Dauer nicht vertragen. Da die Orks vom Planeten Smaragd im Miranda-Sektor stammen, leben auch noch viele Orks in dem System der Allianz. Sie besiedeln dort vor allem die Monde Carbanodas und Korund, wo orkische Herrscher als Kaiser oder Diktator herrschen und im Senat der Allianz vertreten sind.

Im Idna-Sektor sind sie stark vertreten auf dem Inselkontinenten des Planeten Shima Puranetto. Beim Planeten Gammooz Peak wird die Vergnügungsraumstation vom Ork Gregorius geführt. Der Planet Atava stellt im Idna-Sektor eine besondere Situation dar. Dieser Planet wird aufgrund von Sporen einer dauerhaften elektromagnetischen Strahlung ausgesetzt, die es unmöglich macht, dort technische Gerätschaften einzusetzen. Das war nicht immer so und vor dem Aufkeimen der Sporen hatte das Ork-Imperium den Planeten unter Kontrolle. Durch die umweltbedingte Veränderung brach das Regierungssystem zusammen und die Orks und andere Spezies wandten sich aufgrund der unterlassenen Hilfe vom Ork-Imperium ab. Atava besteht nun aus vielen Kleinstadt-Staaten, bei denen sich die Bewohner wie in den Frontier-Zeiten mit Pferden oder Goronen fortbewegen und mit Revolvern ihr Recht durchsetzen. Der Idna-Sektor hat übrigens vom orkischen seinen Namen erhalten und bedeutet „grenzenlos“, „unentdeckt“, „neubewusst“, „orientungslos“. Im Idna-Sektor führen das Ork-Imperium und die Allianz an vielen Orten Stellvertreterkriege, bei dem sie um Bodenschätze wetteifern.

Das Ork-Imperium im Gravis-Sektor ist eine Militärdiktatur, die vom Ork Alvatron geführt wird. Das Gravis-System besteht aus einer erstarrten Supernova. Vor vielen Millionen Jahren muss diese Supernova zum Stillstand gekommen sein. Innere Präsolare Nebelfelder haben einen Kollaps des Systems vermieden und ermöglichten so einen stabilen Neustart des Systems. Gravis hat jedoch immer noch fluktuative Gas- und Nebelfelder. Ein Befliegen ist ohne örtliche Kenntnisse äußerst riskant. Die Orks besiedeln dort das Krijowka-System, in dem Planeten und Monde versteckt sind. Der Weg dorthin ist schwer zu finden. Die Orks teilen sich dort ihren Lebensraum mit den Goblins und Ogern, die ihnen dienen. Die Gravis-Kriege fanden am Rande des Sektors statt. In das Krijowka-System konnte die Allianz nie vordringen.

Geschichte: Schon in der frühen Eisenzeit lebten die Orks auf dem Planeten Smaragd im Miranda-Sektor zurückgezogen in der Dunkelheit tiefer Wäldern. Sie waren barbarische und kriegerische Völker. Ihre charakteristische Kriegermentalität haben sie bis heute nicht abgelegt. In der mittleren Eisenzeit gründeten sie monarchische Stadtstaaten und stellten vor allem für die elbischen und menschlichen Völker eine Gefahr dar. Aber schon in der späten Eisenzeit wurden die Orks durch die Waffengewalt der Menschen zurückgedrängt. In der Industrialisierung gliederten sich die Orks in die bestehenden Systeme ein. In der Interstellaren Epoche rotteten sich dann aber große Teile der Orks zusammen und verließen das System und besiedelten den Gravis-Sektor, wo sie das Ork-Imperium gründeten. Das Ork-Imperium führt seitdem Krieg gegen die Allianz. Diese entluden sich vor allem in den Gravis-Kriegen. Die Gravis-Kriege nahmen ein schlimmes Ende, als sich Androiden-Einheiten der Allianz gegen alle Formen von lebendigen Humanoiden zur Wehr setzten und auch Zivilisten angriffen. Heute stehen die Allianz und das Ork-Imperium in einem Kalten Krieg gegeneinander. Die Allianz wurde zwei Dekaden lang von der orkischen Kanzlerin Barocca regiert. Das verschlechterte eigentlich das Verhältnis gegenüber dem Ork-Imperium, weil das Imperium darin ein Verrat an der eigenen Spezies sah und Barocca sich durchaus in der Lage sah, dem Imperium mit der Allianz die Stirn zu bieten. Die Kosmischen Stürme, die vor einigen Jahren im Kryptos-Sektor stattfanden, weiteten sich auch auf den Gravis-Sektor aus. Welche Schäden die Kosmischen Stürme dort angerichtet haben, ist nicht bekannt. Es wurde auch bekannt, dass der Gravis-Sektor durch Leviathane heimgesucht wurde. Diese Ereignisse haben wohl dazu geführt, dass sich das Ork-Imperium in den letzten Jahren wieder erneut festigen musste.

Politik: Das Ork-Imperium wird vom Diktator Alvatron geführt. Der Militärapparat wird im Ork-Imperium so sehr gefördert, dass das Volk arm und bildungsschwach ist. Das Ork-Imperium besitzt zwar nicht so große Militärschiffe wie die Allianz, verfügt aber über eine mächtige Militärstreitkraft. Die Münzwährung des Ork-Imperiums wird Imp genannt und auch an vielen Orten im Idna-Sektor genutzt.

Kultur: Viele Goblins und Oger werden im Ork-Imperium als Knechte gehalten und auch in anderen Gesellschaften ist es häufig noch so, dass Goblins und Oger sich den Orks unterordnen. Die Orks leben in einem Kastensystem, bei dem die militärische Führungsebene die oberste Stellung genießt.

In der frühen Eisenzeit existierte unter den Orks ein prophetischer Schamane namens Eschatok. Er konnte weit in die Zukunft blicken und sagte Dinge voraus, die erst in der Kosmischen Epoche eingetroffen sind. Seine bildhaften Prophetien wurden im phänomenologischen Buch der „Sajut-Visionen“ niedergeschrieben. Besonders beeindruckend sind die Voraussagen, die sich in Bezug auf den Planeten Beria erfüllt haben. Die Sajut-Visionen sind unter Phänomenologen ein beliebtes Objekt. Es wurde schon von Terroristen und dunkelebischen Geheimagenten gestohlen und sucht immer wieder einen neuen Besitzer.

Rituale: Das Ork-Imperium feiert einen Nationalfeiertag, bei dem auch an frühere besondere Krieger gedacht wird. Über weitere Feiertage ist nichts bekannt.

Image / Rollenspiel: Ein Ork zu spielen bietet eine Spannweite vom stumpfen Krieger bis hin zu einer Führungspersönlichkeit. Das cholerische Wesen und die ehrenvolle kriegerische Haltung eines Orks müssen dabei berücksichtigt werden.

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

Regelhinweise:

- **Halbrassen:** Aus Menschen und Orks können Halborks entstehen. Das ist gerade bei Orks nicht gerne gesehen. Solche Kinder werden als Bastarde beschimpft und als Sklaven gehalten. Auch bei Menschen sind Halborks als Bastarde verschrien.
- **Herkunft:** Der Spieler muss sich entscheiden, ob sein Ork dem Ork-Imperium oder einem anderen System angehört. Orks leben im Ork-Imperium in einem harten hierarchischen und militanten System.
- **SINN:** Orks gewöhnen sich allmählich an das Sternenlicht. 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.
- **Psinetik:** Einige Orks sind psinetisch begabt. Solche Personen stehen dem Volk gelegentlich als Schamanen oder als besondere Krieger zur Verfügung. Ansonsten haben Orks ängstliche Ehrfurcht vor der Psinetik.



ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 18 Jahre	6 = 28 Jahre	11 = 38 Jahre	16 = 50 Jahre
2 = 20 Jahre	7 = 30 Jahre	12 = 40 Jahre	17 = 55 Jahre
3 = 22 Jahre	8 = 32 Jahre	13 = 42 Jahre	18 = 60 Jahre
4 = 24 Jahre	9 = 34 Jahre	14 = 45 Jahre	19 = 65 Jahre
5 = 26 Jahre	10 = 36 Jahre	15 = 48 Jahre	20 = 70 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 = 1,72 m	11 = 1,78 m	16 = 1,86 m
2 = 1,60 m	7 = 1,74 m	12 = 1,79 m	17 = 1,88 m
3 = 1,65 m	8 = 1,75 m	13 = 1,80 m	18 = 1,90 m
4 = 1,68 m	9 = 1,76 m	14 = 1,82 m	19 = 1,95 m
5 = 1,70 m	10 = 1,77 m	15 = 1,84 m	20 = 2 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 Spezies aufgewachsen. Er hält darum zu ihnen noch Kontakt. Ob das noch ein Pflege-Elternteil oder beide sind, kann sich der Spieler frei ausdenken.
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 Großeltern. 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 hat also Kontakt 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 zusammen leben.
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. Der Ork führt seine Beziehung 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 Spezies 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 40 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 speziesbedingte PM Cholerik, das aber auch abgelehnt werden kann.

Talente

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

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

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

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

Kampftalente	
Artillerie	5
Fernkampf	5
Kampfkunst	5
Klingenwaffen	5
Nahkampf	7
Schlagwaffen	7
Schwungwaffen	5

Arbeitstalente	
Bau-Architektur	5
Elektrik	5
Handeln	5
Hauswirtschaft	3
Holzbearbeitung	5
Kochen / Backen	3
Landwirtschaft	5
Mechanik	5
Viehzucht	5

Intuitive Talente	
Abrichten	5
Charisma	5
Erste Hilfe	5
Etikette	3
Fischen	5
Instinkt	5
Jagen	5
Lügen	5
Malen / Zeichnen	5
Musik	5
Orientierung	5
Recherchieren	5
Singen	5
Skrupellosigkeit	7
Spuren	5
Suchen	5
Survival	5
Verkl. / Schminken	5
Verstecken	5

Wissenstalente	
Astronomie	5
Botanik	5
Geschichte	5
Humanologie	5
Informatik	5
Intelligenz	5
Jura	5
Kommunik.-technik	5
Kunst	5
Mathematik	5
Medizin	5
Naturwissenschaften	5
Parapsychologie	5
Pharmazie	5
Profiling	5
Psychol. / Pädagogik	5
Raumschiffkunde	5
Sprachen / Schriften	5
Staatskunst	5
Waffenkunde	5
Zoologie	5

Mobilitätstalente	
Fahrzeuge	5
Flugzeuge	5
Kanu	5
Motorräder	5
Nautik	5
Navigation	5
Panzer	5
Raumschiffführung	5
Robale	5
Sphäriker	5

?	
---	--