

DAS ORKONOMIKON

Fabian W. W. Mauruschat

ORKISCH BY NATURE

Fast jede Fantasywelt kennt sie: Orks! Dabei sind sie immer wieder unterschiedlich: Mal grünhäutig, mal schwarzpelzig, mal böse, mal einfach nur unverstanden. Diese Spielhilfe präsentiert Orks aus unterschiedlichen Welten. Einige von ihnen eignen sich als Spielcharaktere, andere als NSC oder Monster. Vielleicht integriert ihr alle in eure Spielwelt oder nur die, die am besten passen.

DORKEN

Das auffälligste an diesem Volk ist ihre dichte schwarze Körperbehaarung ... und ihr Plural. Dorken sind kleiner als Menschen, aber kräftiger und leben in patriarchalisch geprägten nomadischen Stämmen. Ihre Heimat ist eine isolierte, kalte Steppenlandschaft, die das „Dorkland“ genannt wird. Dort leben sie in vielen Stämmen mit unterschiedlichen Sitten und Gebräuchen. Sie halten große aggressive Kampfhunde (Werte wie Wölfe) und reiten auf kleinen stämmigen Pferden (Werte wie Ponys). Alle paar Jahre sammeln sie sich unter einem charismatischen Anführer und ziehen als großes Heer gegen die Länder der Menschen. Dorken sind spielbar.

Volksbonus: ST, HÄ oder GE

Volksfähigkeiten: Kälteresistent, Kurzlebig, Nachtsicht, Verabscheuungswürdig, Zäh

Neue Volksfähigkeit:

KÄLTERESISTENT +1 VP

+3 Abwehr gegen Kälte, darf gegen Kälteschaden immer Abwehr würfeln.

Volksfähigkeit von Bruder Grimm:

KURZLEBIG +OVP

Das Volk hat eine sehr kurze Lebenserwartung und altert rasch. Etwa 10 Jahre nach dem Einstieg ins Abenteuerleben stirbt ein Charakter des Volkes entweder eines natürlichen Todes oder ist so gebrechlich, dass er das Abenteuerleben aufgeben muss.

GORKS

Diese Orks sind ebenfalls stark behaart, auch wenn sie im Gegensatz zu Dorken deutlich größer sind als Menschen. Gorks (kurz für Gothorks) sind sehr kriegerisch, beten dunkle Gottheiten an und neigen zu Schwarzmagie. Gewöhnliche Gorks haben braunes Fell, die Elite dagegen meistens hellgraues oder schneeweißes Fell.

Werte: Gorks haben die Werte von Hobgoblins und sind normalerweise intelligenter als diese (GEI 4+). Ihre Schamanen sind mächtige Schwarzmagier.

Sie halten andere Völker wie Menschen oder Elfen für schwach und verachten sie. Aber besonders kampfstärke Nicht-Gorks können mitunter ihren Respekt erringen. Um die eigene Stärke zu zeigen, trägt man am besten Trophäen von gefährlichen Monstern wie Trollen, Drachen, Riesenechsen oder kombiniert mindestens vier unterschiedliche zu einer Art Standarte.

ernähren sich bevorzugt von Fleisch, das Fleisch anderer intelligenter Lebewesen ist bei ihnen besonders beliebt.

Werte: Wie Orks, Anführer wie Hobgoblins. Porks haben die Eigenschaft Blutdurst.

Blutdurst: +1 auf Angriffe / -2 auf Abwehr pro verwundetem Charakter der Gegenseite.	5 EP
---	------

MORKS

Diese Wesen sind kleiner als Menschen, auffällig sind ihre O-Beine, ihre Fangzähne und ihre langen Arme. Das Sonnenlicht verursacht ihnen Schmerzen. Auch Morks dienen in der Regel dunklen Göttern und Dämonen. Gerüchten zufolge waren ihre Vorfahren Elfen, die eine böse Gottheit korrumpiert hat. Sie verbünden sich gerne mit Unwölfen, auf denen kleine und geschickte Morks sogar reiten.

Werte: Je nach Größe wie Orks, Goblins oder Hobgoblins. Morks sind immer Wesen der Dunkelheit. Außerdem haben sie folgende Eigenschaften:

Sonnenangst: Erleiden Morks Schaden, während sie sich in Sonnenlicht befinden, müssen sie eine GEI+HÄ-Probe bestehen um nicht kopflos 1W20/2 Runden lang zu fliehen.	0 EP
Hass auf das Licht: +2 auf Angriffe gegen Diener des Lichts.	5 EP

PORKS

Die Köpfe dieser aggressiven Orkvariante mit ihren langen Schnauzen und großen Hauern erinnern an Schweineköpfe. Porks organisieren sich in gewalttätigen Banden, die plündernd durch die Land ziehen. Sie

SHADORKS

Die Hautfarbe von Shadorks ähnelt der von Menschen in all ihren Varianten. In der Regel sind sie größer, stärker und robuster als Menschen, außerdem haben sie Hauer, spitze Ohren und können im Dunkeln sehen. Sie leben oft in Städten mit Menschen, Elfen und Zwergen zusammen, werden von den anderen Völkern aber meistens diskriminiert. Shadorks altern schneller als Menschen, sind aber auch früher geschlechtsreif. Mehrlingsgeburten sind bei ihnen sehr häufig. Die meisten Shadorks sind sehr familienverbunden.

Shadorks sind spielbar.

Volksbonus: ST, HÄ oder GE

Volksfähigkeiten: Kurzlebig, Nachtsicht, Zäh

WORKS

Dieses Volk ist groß, stark, grünhäutig und völlig haarlos. Sie sind sehr schmerzresistent und beten zu einem Duo von Orkgötzen. Angeblich wachsen sie wie Pilze im Boden, was erklärt, dass sie anscheinend keine unterschiedlichen Geschlechter haben. In ihren Stämmen leben oft auch (ebenfalls grüne) Goblins. Works sind extrem leicht zu provozieren

und neigen dazu, auch Verbündete anzugreifen.

Werte: Wie Orks. Die meisten kämpfen mit einer schweren, unhandlichen Klinge, die sie einfach nur „Spalter“ nennen (Werte wie Zwergenaxt, mit KÖR 10+ oder ST 5+ einhändig führbar, +22 EP für Gegner mit dieser Waffe). Es gibt Geschichten über magische Spalter.

Glarzuk

Diese legendäre Waffe des orkischen Kriegsherren Ahack ist ein Spalter +2 mit **Prügler +I**. In den Händen eines Orks verleiht er zudem **Brutaler Hieb +I**. Wer mit Glarzuk einen Zwerg tötet, erhält ab sofort **Verletzen I** mit dieser Waffe.

WOWORKS

Auch diese Humanoiden sind stark und grün. Im Gegensatz zu Works haben sie Haare, die Männer sogar Bärte.

Ihren eigenen Sagen nach lebten die Woworks einst auf einer anderen Welt in Einklang mit der Natur. Jedoch gingen ihre Vorfahren einen Pakt mit dämonischen

Mächten ein, um eine andere Welt zu erobern. Heute haben sie sich von diesem Pakt befreit und sind zu ihren alten Traditionen zurückgekehrt. Den Überlieferungen zufolge geht ihre grüne Hautfarbe auf den dämonischen Pakt zurück.

Ehre ist Woworks enorm wichtig. Sie bevorzugen den ehrlichen Zweikampf und viele träumen von einem ehrenvollen Tod in der Schlacht.

Einige Woworks reiten auf großen Wölfen in die Schlacht. Diese Tiere werden von ihnen gezüchtet und abgerichtet. Sie sind sehr loyal.

Woworks sind spielbar.

Volksbonus: ST, HÄ oder AU

Volksfähigkeiten: Massiv, Zäh

Neue Volksfähigkeit:

MASSIV +1VP

Mitglieder dieses Volkes sind deutlich größer und breiter als Menschen, ohne in die nächste Größenkategorie zu kommen. Sie erhalten +5 auf ihre LK.

KULTURTALENTE FÜR ORKS

Regeln für Kulturtalente stehen auf S. 8 im Buch „Regeln von Caera“ in der Caera-Kampagnenbox.

DORKEN	SHADORKS	WOWORKS
Kraft [Set] Wildnis [Set] Zäh [Set] Zorn [Set]	Kraft [Set] Urban [Set] Zorn [Set] Zäh [Set]	Kampfkunst [Set] Vertrauter (I/2LP*) Wildnis [Set] Zorn [Set]
		*nur Wölfe



Gork, Wowork, Pork, Work, Mork, Shadork und Dork (v. l. n. r.). Zeichnung: Alexander Kuhn

Herzlichen Dank an Bruder Grimm für seinen Völkerbaukasten und an Akulex für sein fantastisches Ork-Gruppenbild!



Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0.
Dungeonslayers © Christian Kennig
<http://www.dungeonslayers.net>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz:
Namensnennung – Nicht-kommerziell
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International