



Orker

Anno 2021



Indholdsfortegnelse

Skabelseshistorien.....	3
Udseende og personlighed.....	3
Udseende.....	3
Personlighed.....	4
Syn på andre racer.....	4
Mennesker.....	4
Dværge.....	4
Elvere.....	4
Sortelvere.....	5
Gobliner.....	5
Kultur.....	5
Religion.....	5
Traditioner.....	5
Madon'sahat.....	5
Lederskabet.....	6
Opholdssteder.....	6
Orksla.....	6
Grus Værk.....	7
Bak-Aktu, Kak-Gru, Baktu og Gruk-Nok.....	7
Tauks Hede.....	8
Midterlandet.....	8
Højtider og traditioner.....	9
Kuldur-kuldan.....	9
Vigtige personer fra Orksla.....	9
Norg.....	9
Blodsrådet.....	9
Udseende.....	10
Bersærkerne.....	10

Skabelseshistorien

Som udgangspunkt ved alle orker følgende omkring deres skabelseshistorie:

"Gru skaber Ros, som det ser ud i dag, ved at sætte sine enorme fodaftryk i jorden gennem tiderne. Ud fra Gru, gudernes gud, kommer de andre guder: Luskom, Lyranos og Normark. Nogle bliver venner, andre bliver fjender, men guderne har da altid været mere eller mindre forskellige i opførsel og synspunkter, og de levede deres egne liv ved siden af hinanden.

Efter mange, mange år, falder de første orker ned fra Grus krop, i form af større og mindre kampesten. De lignede ikke orker, som vi kender til nu om dage. Af kropsbygning var de meget store, bestående af sten, med kæmpe hugtænder ligesom et vildt dyr.

Modsat Luskom, Lyranos og Normark havde orkerne næsten ingen vilje eller personlighed. De vidste intet, de gjorde, hvad Gru havde gjort, vandrede rundt på verden. De første orker gik forskellige retninger. Mange forsvandt ind i skovene, andre igen levede ved vandet eller i ørkenerne. Andre gjorde ligefrem præcis det samme som Gru, og lagde sig til at sove og blev til sten på jordens overflade. Tiden gik, og orkerne udviklede sig. De smed deres hugtænder fra sig, fordi de ikke havde behov for så store tænder længere. De begyndte at bruge økser og andre improviserede våben i stedet. Deres kroppe gik fra at være sten til at være meget tyk, læderagtig hud."

Udseende og personlighed

Udseende

En ork er generelt en stor og intimiderende skikkelse. De har det med at være høje, brede og muskuløse, selv de kvindelige orker. Det er ikke uset, at der af og til findes en lavere eller mere spinkel ork, men små og spinkle orker er i orkernes kultur set som svag. Farven på deres hud, som i øvrigt er tyk og hærdet, varierer mellem forskellige nuancer af rødbrun med mørkegrønne plamager. Ydermere dækker orker sig som oftest også med krigsmaling på synlig hud, og de tager sig sjældent af skidt på kroppen. Selvom mange orker ikke længere besidder store hugtænder, kan der stadig ses et par stykker der endnu har dem, og nogle har endda tilspidsede ører, dog ikke lige så elegante som elvernes. Orkernes udseende (huden, tænderne, ørerne, krigsmaling og kropsbygning) varierer fra stamme, familie og sted.

De er typisk ikklædt pels, skind og masser af rester og trofæer fra deres kampe og sejre. Finder de en ringbrynje eller en pladerustning, klæder de sig i den efter bedste evne. Tit anvender de også løse rustningsdele for at beskytte udvalgte steder på deres krop, som de synes er fornuftigt at afdække.

Personlighed

At undervurdere en ork, kan betyde den visse død. Orkerne er en simpel race, men det skal ikke forstås som at de er dumme, men derimod blot at de er primitive. Orkerne har deres egne unikke systemer i forhold til resten af Ros' hovedracer. De bliver oftest beskrevet som at have en meget aggressiv og barbarisk tilgang til tingene, og deres barske rygte strækker sig hen over hele verden. Mange tror ikke at orker er i stand til at snakke, og at de kun har forstand på at drive krig, men de der tror dette vil få sig en grim overraskelse. Orkerne kommunikerer hovedsageligt verbalt, for de har, ulig de andre racer, ikke udviklet et skriftsprog. Derfor eksisterer der ingen skrifter eller bøger i orkernes kultur. Alt hos orkerne går fra mund til mund og fortolkes anderledes, derfor vil udsagn og myter oftest variere fra stamme til stamme. Titler og privilegier afgøres ikke af blæk og papir, men derimod af styrke og visdom.

Orker opdeler sig oftest i klaner og stammer. Klanen eller stammen er en orks tilhørssted, det er dens hjem og familie, med en ære der skal beskyttes. Taler en anden ork eller skabning dårligt om klanen, vil de blive udfordret eller ligefrem dræbt på stedet alt efter om den er tiden værd. En klan handler altid samlet, og den modarbejder aldrig sig selv. En høvding råder over sin klan, og idet han er den, der har vist sig som den stærkeste, er hans eller hendes ord lov. Med henblik på orkernes barske leveregel, "*den stærkeste overlever,*" er det typisk den stærkeste ork, der tager lederrollen i klanen, men *den stærkeste ork* kan forstås forskelligt fra klan til stamme. En ork-shaman der har bevist sit værd og sin visdom kan for eksempel vise sig at være en langt mere habil leder end en hærfører. Kampen om lederrollerne er det tætteste orkerne bevæger sig på politik.

Syn på andre racer

Mennesker

Mennesker er ifølge orker en svag race, men de undervurderer dog ikke menneskets mangfoldighed eller evne til at bygge store værker og krigsmaskiner. Trods deres lille størrelse, udviser de alligevel mod og tappehed på slagmarken, også selvom et nederlag er sikkert. Orksla har endnu ikke været i åben krig med Gallmare, og der er derfor ikke lige så stor fjendtlighed mellem orker og mennesker, som der f.eks. er mellem orker og dværge.

Dværge

Orksla og Dræsk grænser lige op ad hinanden, og de har derfor ofte ligget i krig. Kort og godt hader orker og dværge hinanden som pesten, og flere gange er de blevet omtalt som hinandens ærkefjender. De har bekæmpet hinanden i årevis, for hvem end der overvinder den anden, vil blive herre over hele det sydlige Ros. Orker har lært ikke at undervurdere dværge, og vice versa, men en ork med respekt for sig selv ville aldrig arbejde sammen med en dværg.

Elvere

Orkerne bryder sig ikke om elverne. Deres natur er lige så forskellig som ild og vand. Efter dværgene, er elverne nok en af orkernes største fjender. Det spidsørede folk blev sat på Ros af Lyranos og Valhjarna, for at forhindre orkerne og andre sortblodsvæsner i at invadere skovene, og de har indtilvidere gjort det godt. Orkerne har aldrig ligget i krig med Timara, men elvernes flåde patruljerer af og til tæt forbi Orkslas kyst, hvorpå der kan ske angreb fra begge racer. Orkerne har, så længe de har husket, forsøgt at krydse floden.

Sortelvere

Orkerne er godt stillet med sortelverne. De viser stor styrke og blodtørst, og har vist sig at være værdige fjender i kamp. Det er meget normalt, at sortelvere og orker indgår i alliancer, men det er heller ikke uset, at disse to folkeslag har bekæmpet hinanden. Oftest er det et spørgsmål om parternes mål, men dog har sortelverne en arvefjende i menneskeracen. Sortelverne er grovere, mere brutale og krigslystne end deres lysere "søskende", elverne, og det respekterer orkerne.

Gobliner

Gobliner er luskede og udspekulerede, det ved enhver ork. Selvom orker og gobliner oftest er set i samarbejde med hinanden, så er orker til enhver tid på vagt overfor goblinerne. Goblinerne er hurtige, opfindsomme og snu, imens orkerne er store og stærke, så deres forhold kan anses som en symbiose. Dog er der ikke kun fred mellem dem. Goblinerne mener at deres hjem, Tingvar-skoven, er et selvstændigt rige, hvorimod orkerne anser det som en del af Orksla, og dermed orkernes ejendom, så det er tit kommet til åben strid mellem dem.

Kultur

Religion

Orkerne bekender sig til guden Gru. Ikke nok med at han skulle have skabt Ros, så har han også skabt orkerne. Nærmere bestemt, så er orkerne skabt af de sten og klipper, der faldt af Gru under hans vandring gennem verden. Derfor anser orkerne Gru som en art højkonge over hele Ros-verdenen, og placerer ham som den stærkeste skabning i eksistens.

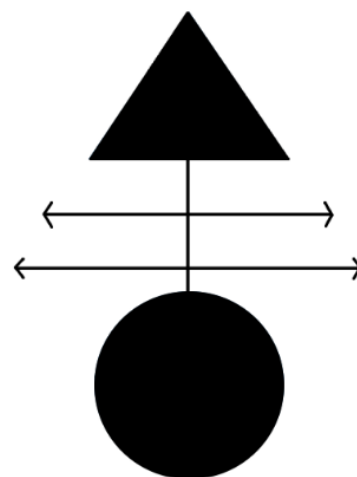
Dog har Gru ikke en samlet kirke. I stedet eksisterer hans religion som traditioner i orkernes kultur. På denne måde er de fleste orker også bekendte med de generelle principper i Grus tro.

Grus garkere kendes mere som shamaner, og de holder en vigtig plads i orkernes samfund, både som kyndige i verdens historie, eksperter i ritualmagi, og nogle gange endda forbandelser. Shamaner agerer ofte både åndelige og verdslige vejledere til de lokale orkledere.

Traditioner

Madon'sahat

Madon'sahat er orkernes helligste ritual. Det er en hellig duel, som orkerne mener at selveste Gru overværer. Orkerne udfører Madon'sahat for at vise deres værd, eller for at afgøre en uoverensstemmelse. Enhver ork kan kræve Madon'sahat, og det ligger normalt ikke til en ork at afvise sådan en udfordring. Der skal altid være mindst én tredjepart, der kan fungere som vidne til duellen, og det skal om muligt være en shaman, så man kan være sikker på, at Gru kan bevidne duellen. I ritualet må der kun



kæmpes med bare næver og simple våben. En Madon'sahat må under ingen omstændigheder afbrydes, når først den er blevet sat i gang, og ingen ork med respekt for sig selv vil stå inde for snyd – man bringer skam over sig selv og sine, ved at snyde, og det kan medføre henrettelse eller eksil, udover at man selvfølgelig også taber duellen. Resultatet af en Madon'sahat er ubestrideligt, og enhver ork må respektere duellens udfald. Vinderen af duellen anses for at være urørlig, hvilket vil sige, at sejrherren er fredet indtil solnedgang.

Lederskabet

Lederskabet blandt orkerne minder ikke om de andre racers arverækkefølger og familiebånd. Som så meget andet i orkernes kultur, handler det om at være stærkest og mægtigst, hvis man vil anses som nogen form for leder, og så er det lige meget hvem man er i familie med. *Hvordan* man kan blive betragtet som den stærkeste, det kan til gengæld være forskelligt fra stamme til klan, klan til stamme. En ork er måske den grummeste kriger, og en anden ork er måske en vis og magtfuld ritualmager. Uanset hvad, så er en ork kun den stærkeste, så længe stammen eller klanen anerkender dem som det.

For hver stamme eller klan er der en høvding der råder over orkerne i den, men i hele Orksla sidder der kun én Højkonge og regerer i princippet over *alle* orker. Indtil for ganske nylig var det en ork ved navn Dral, men grundet en af de mange konflikter med dværgeriget Dræsk, valgte Dral at dele sig i tre forskellige personer: Rald, Darl og Arld.

Under krigen mod Dræsk, blev Rald, som var den mest krigeriske af de tre, nedlagt af dværgenes Kong Jernrik. Darl, der ingen interesse havde for at være Højkonge, og som havde arvet Drals magiske kunnen, valgte at rejse ind i Tingvarskoven for at fordybe sig i shamanisme og oprette en alliance med goblinerne. Arld, som var blevet tilbage i Orksla, blev sidenhen myrdet af sin betroede krigsherre, Norg, som efterfølgende satte sig på tronen som Orkslas nye Højkonge.

Opholdssteder

Orksla

Orker kommer fra landet Orksla, hvor hovedstaden hedder Grus Værk. Orksla består af 70% ødemark. Det er et varmt og øde område, med klipper og sand så langt øjet rækker, men i midten af Orksla, som en oase midt i ingenting, ligger Tingvar-skoven, hvor goblinerne har hjemme. Orker og gobliner er ikke de eneste skabninger man kan finde i dette land, blot de mest intelligente. Der kan findes store fortællinger om enorme sandorme, kæmpegribbe, trolde, milgmolgere og skabninger fra Svælg. Det er sikkert at sige, at Orksla er et af de farligste steder i hele Ros, og dog er det lykkes orkerne at skabe et hjem der.



Jernbidere er store akslede bæster der strejfer omkring i det orkalaiske landskab. De kravler på fire ben nede langs jorden som et kæmpe firben, og det siges at deres kæber er kraftige nok til at bide sten itu. Deres kød rygtes at være lige så sejt som deres skind, som orkerne med glæde bruger i deres påklædning.

Når det kommer til beboelse, tænker orkerne meget simpelt. Som regel bor orker i naturlige klippehuler, og i mange tilfælde har de udvidet med tårne og palisader. Stort set alle lejre og mindre byer placeret rundt i landet er oftest omringet af en palisademur.

Grus Værk

Grus Værk er ikke for de svage sjæle. Byen er måske den største hovedstad i Ros, efter Jernmark. I denne hovedstad finder man den store trone, hvorpå kun én bestemt ork må sidde: Højkongen. Han eller hun har gennem blod gjort sig ret til at sidde på tronen i orkernes største by og lede Blodsrådet. Alle orker, der har slået sig ned i Grus Værk, er loyale over for Højkongen, og der kan derfor forekomme ind- og udvandring, når en ny Højkonge sætter sig på tronen. Rundt om Grus Værk er der bygget en enorm palisademur, nok den største, som Ros gennem tiderne har set. I Grus Værk hersker der meget kaos. I modsætning til Ros' andre hovedstæder, der som regel er samlingspunkt for finere kulturer, er Grus værk et voldsomt og ufint sted, men i orkernes mening er det organiseret kaos, og der kan argumenteres for, at Grus Værk blot gør ligesom de andre hovedstæder, nemlig at repræsentere de vigtigste punkter i en orks kultur.

Bak-Aktu, Kak-Gru, Baktu og Gruk-Nok

Udover ved Grus Værk, bygger orker ikke mure og byer i samme omfang som f.eks. mennesker eller dværge. I stedet ynder de at placere både store og små byer for at markere, hvor grænsen til Orksla går. Nogle af de største byer i den vestlige og østlige udkant af Orksla hedder Bak-Aktu og Kak-Gru. Ydermere er de også placeret relativt tæt på Grus Værk, sammen med byerne Baktu og Gruk-Nok, og deres funktion er at fungere som vogtere og udfordringer mod udefrakommende trusler. Når man igennem tiderne har talt om at invadere Grus Værk, har de tre vogterbyer altid været et afskrækkende argument. Hvis det lykkes at kæmpe sig forbi dem, vil enhver kamp mod Grus Værk være tabt, da tabet af krigere mod vogterbyerne vil have været stort.

FORTERNE VAF OG DUNGA, SOM STOD VED ORKSLAS VESTLIGE GRÆNSE, BLEV TILINTETGJORT AF DEN DVÆSKE ÅNDEMANER GLORIAN DEN GLOVÆRDIGE, I ÅR 8269, DA HUN PRØVEDE AT INVADERE LANDET MED SIN ÅNDEHÆR.

Tauks Hede

Orker ved ikke rigtigt, hvorfor de befinder sig på Tauks Hede. Den originale plan var at udvide deres territorie udenom Dræsk, da invasionen af dværgenes land har ledt til utallige fejlslåede forsøg. Derfor begyndte orkerne at drage mod Tauks Hede i mindre flokke. Orkerne håbede på to ting: enten at indtage Tauks Hede, der også tilhører dværgene, og sidenhen invadere Dræsk fra nord, eller at fjerne fokus fra dværgenes forsvarslinjer ved grænsen til Orksla, så deres artsfæller derhjemme kunne storme landet.

Dette viste sig dog mere besværligt end planlagt, da kaos hersker på Tauks Hede, som allerede dengang var mødested for mange andre racer. Siden da er planen endnu ikke fuldført, og meget få orker derude husker den. Nu om dage er orkernes grund til at befinde sig på Heden lige så forskellige som alle andres.

Orker uden erfaring, eller som er blevet dømt udelige, sendes tit til Tauks Hede for at bevise deres værd. Nogle bliver ligefrem sendt i eksil.

Midterlandet

Ikke mange orker vover sig til Midterlandet. Det er et langt mere civiliseret samfund, end hvad de bryder sig om. Ved Midterlandets sydlige grænse kan det ske, at en uheldig handelsmand bliver offer for grusomme overfald og røverier fra orker.

Højtider og traditioner

Kuldur-kuldan

Årlige fest i grus værk, en tradition der er startet af højkongen Nork ham selv.

Festen indeholder op til flere styrkeprøver og kampturneringer såsom nævekamp, jernbider kranie kast, knogle knusning, stenløft og meget andet.

På dagen vil Grus værk typisk være fyldt til randen mange stammer og klaner fra hele Orksla, og tit bliver Grusværk næsten fordoblet i størrelse grunden af mængden af lejre rundt om byen.

Nork bruger også denne begivenhed til at holde et klan møde for klanlederne i orksla, hvor de bl.a. diskuterer ting som poster ved grænsen, interne kriser og konflikter. Tit afsluttes møde ikke før nogle har fået hugget hovedet af.

Vigtige personer fra Orksla

Norg

Højkongen af Orksla Norg er ingen almindelig ork, hans kløgt og grusomhed overgår nemt enhver anden ork. Han er hadfuld og tilgivelse ligger ikke til hans natur, og han værdsætter styrke frem for alt. Derfor er han ikke bare respekteret men også frygtet af mange orker i Orksla. I krig og galskab bære han sin sorte metal rustning og dog ingen våben, Norg nægter at bruge våben han ikke selv har vredet ud af hænderne på en af hans fjender i krig. Men når krigens trommer brøler for døren, finder han altid frem til et.

Blodsrådet

Et blodsråd består af høj kongens mest betroede indercirkel, og hjælper typisk højkongen med styre Grus Værk og resten af Orksla.

Norg som sidder på tronen nu har et forholdsvis lille blodsråd, der sidder nemlig kun tre orker i rådet nu. Da Norg først tog tronen for sig selv og sit blodsråd, sad der hele seks orker i rådet. Men de har enten vist sig uværdig eller forræderiske, og hænger nu som varsler ved porten af Grus Værk.

Rarnark: Også kendt som Norgs højre hånd, sidder i rådet som Norgs mest betroede rådgiver og tager sig primært af styren i Grus værk, da Norg kun gider at tage sig af de allervigtigste ting i byen. Folk rundt i Grus værk kalder ham tit den enøjet vildskab, da han typisk render rundt i Grus værk og finder folk der taler onde ord om Norg. Det er ikke et sjældent syn at se ham hugge folk i halv, ude foran byen med sin store krigs økse. Det siges at han stjal øksen fra en dvæsk general han besejret i de tidlige dage af krigen mellem Orksla og Dræsk, den selv samme dværg der tog hans øje.

Grash: Shamanen over alle shamaner, Grash har en speciel vigtig plads i rådet da det siges han er den ork i hele Orksla med tættest kontakt til Gru. Hver gang der er et spirituelt problem eller noget kun Gru må kunne svare på, er det Grash opgave at lytte til Gru's vejledning. Grash er også kendt for at have en meget tæt kontakt med ånde verden og kan finde på at forsvinde helt ind i åndernes plan, i flere dage af gangen. Siger rygterne i hvert fald. Som den eneste ork i hele Grus Værk bærer Grash aldrig våben, da alle i Orksla ved at et angreb på ham er det samme som et angreb på selveste Gru. Og alle orker beundre og hvis ikke frygter Gru's vrede, for ikke at tale om den ondskab Norg ville eftersætte, den som turde lægge en hånd på hans shaman.

Nokdharl: Nokdharl styre Norgs hære rundt omkring i Orksla, og sidder i rådet som krigsleder. Nokdharl er ung men hans viden om kamp og krigsførelse overskygger nemt hans alder, og der er ingen Norg stoler mere på til at stå i spidsen for hans hære. Nokdharl har levet det meste af hans liv i Grus værk, og bruger derfor godt af byens mange drikke huller. De fleste aftener ender typisk i et form for slagsmål eller som Nokdharl kalder det, træning. Nokdharl stammer fra en ældgammel slægt af orker, og som det er tradition i hans slægt, bære han trofere fra alle hans ofre og besejret fjender. Nokdharl bære disse trofæ ikke bare af stolthed, men som en måde at skabe frygt i hans fjenders sjæl. I kamp bære hans sine frygtindgydende rustning pyntet med knoglerne fra hans ofre, samt med hans kæmpemæssige tohåndssværd.

Udseende

En ork er generelt en stor og intimiderende skikkelse. De har det med at være høje, brede og muskuløse, selv de kvindelige orker. Det er ikke uset, at der af og til findes en lavere eller mere spinkel ork, men små og spinkle orker er i orkernes kultur set som svag. Farven på deres hud, som i øvrigt er tyk og hærdet, varierer mellem forskellige nuancer af rødbrun, grøn og med mørkegrønne plamager. Dog er nogle orker blevet set med en næsten sort lignende og grå nuance, men dette ses ikke i de fleste dele af orksla. Ydermere dækker orker sig som oftest også med krigsmaling på synlig hud, og de tager sig sjældent af skidt på kroppen. Selvom mange orker ikke længere besidder store hugtænder, kan der stadig ses et par stykker der endnu har dem, og nogle har endda til spidsede ører, dog ikke lige så elegante som elvernes. Orkernes udseende (huden, tænderne, ørerne, krigsmaling og kropsbygning) varierer fra stamme, familie, klan og sted.

De er typisk iklædt pels, skind og masser af rester og trofær fra deres kampe og sejre. Finder de en ringbrynje eller en pladerustning, klæder de sig i den efter bedste evne. Tit anvender de også løse rustningsdele for at beskytte udvalgte steder på deres krop, som de synes er fornuftigt at afdække.

Bersærkerne

Bersærkerne er en speciel form for krigere i orkernes kultur, oftest markeret fra fødslen af klanens shaman, som forudser deres fremtid i klanens som en af de mest brutale krigere. De vil gennem deres opvækst blive trænet i de mest brutale former for kamp og vildskab. Formen for vildskab og raseri kan variere fra klan til klan, men møder man dem på slagmarken, er de ikke til at tage fejl af.