

ORK

- en rase på randen av utryddelse



Ork; en rase på utryddelsens rand inneholder

1. Introduksjon; forklarer kort hva spillet handler om.
2. Hvem er orkene?; utdyper hvem orkene er og deres rolle i verden.
3. Lag en ork; forteller deg hvordan du lager din egen ork.
4. System; hvilke terninger skal du kaste og når, og hvordan du blir bedre.
5. Cordoba; en kort introduksjon til verden orkene og menneskene deler, og et kart.
6. Siste ord; forfatteren benekter ethvert kjennskap til spillet.

Ork; en rase på utryddelsens rand

Orker er store, stygge og brutale. De lever i villmarka og følger ingen lover eller regler. Ordet "Sivilisasjon" finnes ikke i deres vokabular, og barbari preger alle deres tanker og handlinger. Språket deres er dyrisk og grovt, og uegnet til å føre samtaler. I tillegg er orkene historieløse og uten særlig kunnskap om egen identitet. Tror menneskene...

Rollespillet Ork introduserer Cordoba, en fantasiverden befolket av mennesker og orker. Orkene er i grovt undertall i forhold til menneskene. Både av nødvendighet og preferanse oppholder de fleste orkene seg i villmarka, eller i sine egne landsbyer. Menneskene er den dominerende og mest folkerike rasen; de bor over hele Cordoba, og styrer de fleste byene, veiene og havnene

Menneskene har i gode perioder et meget anstrengt forhold til orker, i dårlige perioder er det skuddpremie på orker. Orkene blir sett på som tyver, barbarer, drapsmenn og voldtektsforbrytere. Alt som er kaotisk og ondt manifesterer seg i orkene, og de bør snarlig utryddes. Dessverre for orkene er menneskene mange nok til å klare dette. Men de har enda ikke klart å samle seg for å sette utryddelsesplanen ut i livet. Men idet en ung, målrettet prins bestiger tronen i menneskenes hovedstad Catalona ser ikke orkenes framtid lys ut.

Hva slags spill er ork?

Ork er et spill fylt med heltedåder og store skjebner. Orkene er på randen av utryddelse. De lever desperate og intense liv, og dør sjelden av alder. Mennesker og orker møtes oftere enn før, og møtene er preget av vold og aggressivitet. Orkene blir tvunget stadig lengre inn i villmarka etter som menneskene bygger veier og byer. Store jaktområder og hellige plasser blir ødelagt av menneskenes ekspansjon. Antall orker er omtrent en femtedel av det menneskene er så orkene har ikke råd til å gå til direkte krig mot menneskene, men må slå tilbake fra skyggene og villmarka. Orkene vet at de er på den tapende siden, men nekter å gi seg uten kamp. Mye ansvar hviler på hver enkel, for i denne kampen teller hver ork.

Spillederen og spillerne oppfordres til å bygge opp under denne stemningen. Orkene må lykkes i sin kamp. Om et jaktlag arrangeres må menneskene føle det når jaktlaget treffer. Om diplomati skal fungere må oddsen være høy. Valgene orkene tar må få betydning, for likegyldighet er nok en seier til menneskene. Ork er et spill om handling, ting må skje og det må skje nå.

Hvem er orkene?

Stammen og jaktlag.

Orkene lever i store stammer. Ikke alle stammene liker hverandre, men siden de gamle orkenes fall har trusselen menneskene utgjør holdt stammene fra å drepe hverandre. En stamme kan dekke store landområder, og overlape hverandre. Hver stamme har en storhøvding som bestemmer over stammen, og flere småhøvdinge som bestemmer over mindre landområder som landsbyer, skoger eller fjell.

Under stammene danner orkene jaktlag. Jaktlagene kan bestå av orker fra forskjellige stammer, og er et viktig sosialt redskap i orkesamfunnet. Jaktlagene reiser rundt i Cordoba på oppdrag gitt av en høvding, på egne ærender eller som diplomater blant orkene. Noen jaktlag reiser ikke, men har sine oppgaver i en landsby eller knyttet til en person. Høvdinge som vil ha ekstra beskyttelse danner noen gang jaktlag som fungerer som livvakter.

Utsmykking og rang.

Orkene legger mye symbolikk i smykker, klær, tatoveringer, piercinger og arr. Utsmykkingen forteller om kamper orken har vunnet, dyr han har felt og stammetilhørighet. Men arr og smykker kan også bety nederlag og skam. Etter en tapt kamp kan den tapende parten bli tvunget til å gå med et menneskesmykke som tegn på skam. Smykket må bæres helt til vinneren sier det kan fjernes, eller den tapende orken utfordrer vinneren og får sin hevn. Et menneskesmykke kan også bæres som tegn på at orken assosieres med mennesker, og er derfor ikke nødvendigvis forbundet med skam. Selv orkene forstår nytteverdien i en som kan fungere som tolk når det trengs.

Orker som møtes for første gang studerer gjerne utsmykkingen til hverandre. Smykker, klær og arr sier ikke bare hvem orken er, men bestemmer også hakeordenen. Orkene ser fort hvem som har nedlagt flest dyr, deltatt i legendariske jaktlag og hvilken stamme orken tilhører. Slik blir rang bestemt uten å si et ord, og den uerfarne orken bør vise den erfarne orken respekt i forhold til hans status. Likevel blir det sett ned på å skryte av sin rang, og å rakke ned på mindre erfarne orker. Rang og erfaring skal respekteres i det stille.

Det er knyttet stor skam til å gå med utsmykking en ikke har gjort seg fortjent til. En ork som framstiller seg som mer en han er og blir avslørt blir utvist fra stammen sin, eller i mer aggressive stammer drept på flekken. Enkelte stammer godtar at synderen tar på seg et selvmordsoppdrag for å renske navnet sitt. Men med det samme orken har fått tillatelse til å renske sitt navn regnes han ikke lenger som en del av stammen eller orkenes samfunn. Han er en ikke-ork, er dermed fritt vilt. Det har skjedd at orker har blitt drept like etter at han har fått tillatelsen til å dra på oppdrag, eller at gjenger med orker har forfulgt ikke-orken for å drepe han selv.

Ringer og armringer forteller om jakt og nedlagt bytte. Ringene blir smidd så de ligner dyret som ble drept. Ikke hvilket som helst dyr blir æret med ringer, og det er sett på som latterlig å smi ringer for ufarlige dyr. Bjørn, ulv og ørn er bytte en kan smi ringer til.

Tatoveringer viser stammetilhørighet, forfedre og personlighetstrekk. En kan vise at en fortrekker å bo i fjellene, at en hater mennesker, at en trives best på natten eller at en liker å se på månen.

Klær blir brukt for å vise stammen sin, men med mindre nøyaktighet enn tatoeringer. Orkenes klær er lær og pels, og en bør helt ha drept dyret man fikk klænre av selv. Unge orker blir av mer erfarne orker kalt harepels, siden de ikke enda har drept større dyr selv, og må kle seg i harepels.

Erfarne orker forventes å ha mange arr, og selv arr som kommer av tapte kamper bæres med stolthet.

Piercinger bæres kun av orker som har drept mennesker eller vært med på vellykkede jaktlag mot mennesker. En ring for hvert menneske eller raid. Om en ork skulle tape en kamp mot et menneske eller delta i et mislykket raid blir en ring revet av. Det åpne hullet forteller om tapet orken har lidd.

Et kommunikasjonsproblem.

Et problem orker og mennesker har når de skal forholde seg til hverandre er at begge rasene har problemer med å gjenkjenne individer av den motsatte rasen. For orker ser de aller fleste mennesker like ut. Glatt hud, glatt hår, markerte øyenbryn og vipper, tynne lemmer og en flytende gange. Dessuten viser ikke menneskene noe som helst med klær og utsmykking. De bruker sjelden pels og lær, men heller bomull og silke.

For menneskene har orkene lange, tunge lemmer og har hard, arrete hud. De kler seg alle i skinn, pels og lær. De har brede kjever og små øyne. Og det er komplett umulig å skille en leder fra en undersott.

Både orkiske og menneskelige handelsmenn og diplomater har tatt konsekvensen av dette. Når en ork skal møte et menneske kler han seg for enkelhetens skyld i minst ett bomullsplagg men en sterk farge. Utsmykningen består da av brosjer og framtrepende smykker. Han vil introdusere seg med sitt navn, og en ekstra tittel slik som menneskene gjør. Tittelen skal fortelle om hans status i orkesamfunnet.

Mennesker kler seg i et lær og pelsklede. De maler symboler (alltid de samme) på armer og i ansiktet og sier sitt navn, sin fars og sin farfars navn.

Når en ork og et menneske etablerer kontakt utveksler de en gjenstand de alltid har med seg til senere møter. Orkegjenstander kan være slirer (uten våpen i), beinfløyter eller dekorerte piper. Menneskegjenstander kan være små handspeil, silkeskjerf eller trebestikk. Tingene skal ikke kunne brukes som våpen, og vises fram før en presenterer seg med sitt navn og sin tittel.

En ork som ikke har talentet kunnskap; mennesker vil ikke kunne skille et menneske fra et annet. Om orken likevel vil prøve kaster han t100 + halve Empatinivået sitt. Det samme gjelder for mennesker.

Kjønn og kjærlighet.

I orkens samfunn er kvinner og menn likestilt i det meste. Kvinner kan gjøre alt en mann kan og holde de samme posisjoner. Unntaket er om en kvinne er gravid, da tradisjon sier at hun ikke kan delta i jaktlag før ungen er født.

Orker gifter seg ikke, men inngår livslange forhold. Orkepar er ikke bare kjæresten, men også livspartnere. Et par skal utfylle hverandre, kunne jakte sammen og delta aktivt i stammen sin som et par. Forholdene kan brytes av begge parter, men det er sjelden dette skjer. Det er ikke normalt, men noen orker lever med flere partnere. Det er sjeldent en ork er i et forhold med en ork som tydeligvis er av lavere rang. Både av samfunnsmessige grunner og for å bevare sin ære finner orker seg partnere av samme rang. Noen orker venter lenge med å finne seg en partner for å samle seg mest mulig arr og ære.

De gamle orkenes fall.

Før landet het Cordoba var det vill natur, endeløse sletter, dype skoger og overflod av bytte. Ned fra fjellene kom orkene og tok landet til seg. Orkene eide skogene og var dens voktere og utnytttere. Menneskene var få og redde, og i åkrene sine strevde de mens orkene løp frie over slettene. Under fullmånen danset orkene med blod rennende ned munnvikene. Som ville ulver for de gjennom landet. De var herskere over alt de kunne se, frie og uredde. Slikt levde de gamle orkene.

Men mens de gamle orkene jaktet bygde menneskene hus og dyrket sine marker. Uten at de gamle orkene merket det eller brydde seg ble menneskene flere. De sluttet å fortelle sine barn historier om orker som stjal barn og spiste dem. De fortalte historier om hvor onde og ugudelige orkene var. Og da de gamle orkene til slutt reiste blikket fra byttet sitt var det for sent. Menneskene la bort plogene sine og gikk til krig.

De gamle orkene sloss som dyr, men de skjønnte fort at de var dyr presset inn i et hjørne. Men de gav ikke opp. Levende helter trådet fram fra skyggene og ledet orkene mot menneskene. Åkrene var rød gjørme når orkene gikk til krig for å ta tilbake sine gamle troner. Men det var for lite for sent. Menneskene drev de gamle orkene tilbake til skogene og fjellene. De gamle orkenes tid var forbi.

Forfedrene.

Trass i hva menneskene tror er ikke orkene historieløse. Tvert imot er de dypt og lidenskapelig opptatt av sin egen historie og hvem de er. Historier om forfedre er en viktig del av oppdragelsen orkene får. Barn må lære sagn og fortellinger om forfedrene sine, og framføre slike på fester. Etter hvert som orkene vokser opp knives de om å kunne de lengste og mest kompliserte sagnene og å framføre de med mest innlevelse og publikumstekke. Orkenes helter blir sett opp til og etterlignet, av og til med så dyp intensitet at orken kan tappe av forfedrenes krefter og visdom.

I tilfeller av stor nød, lidenskap eller innlevelse kan orkene dykke så dypt inn i minnet om forfedrene sine at de kan låne deres krefter. Forfedrene deres fyller orkene og gjør de i stand til mektige prestasjoner. Å tappe av kreftene til de gamle orkene på denne måten kalles å Mimre. Ikke alle orker kan Mimre, og ikke alle kan tappe like dypt av forfedrenes ettermæle. Og ikke alle låner krefter av de samme forfedrene. En orks personlighet knytter han til sine forfedre, så en ork kjent for sine diplomatiske evner vil ha vanskelig med å Mimre om en ork kjent for sin aggressive holdning. Noen ganger tapper orkene for dypt av forfedrenes krefter. De mister seg selv, og kroppen deres blir et tomt skall de gamle orkene kan låne. I en kort stund styrer forfaderen kroppen til orken, og vil bruke den som de brukte sin egen kropp mens de levde. Veldig enkelt sagt vil krigeren sloss, lederen lede osv, men dette er bestemt av situasjonen, og ikke nødvendigvis til det beste for orken hvis kropp den har tatt bolig i. Den gamle orken som har bolig i kroppen vil forsøke å fortsette der han slapp. Historiene som fortelles om forfedrene legger vekt på deres dåder og ærefulle sider, men alle vet at de gamle orkene hadde sine mørke sider også. Om orkene tapper for dypt av forfaderens mørke sider er det den mørke utgaven som tar bolig.

De fire forfedrene spillerne kan Mimre ved spillets begynnelse er krigeren Tron, jegeren Jabos, lederen Uhrrikkh og forsoneren Laagos.

Tron; Kriegeren/ Ødeleggeren.

Tron var den arketypiske orkekrigeren; sterk, fryktløs og uten nåde. Hans slag sendte motstanderne flygende flere meter, og hans øks kunne kløyve motstandere i to. Hans fiender fryktet han, og hans tilhengere elsket han. Da de gamle orkene gikk til krig mot menneskene stod han i første rekke og gav orkene mot og vilje til seier. Det sies at det tok 200 mennesker for å drepe Tron.

Jabos; Jegeren/ Utskuddet.

Jabos levde i den dypeste villmarka, og var mer dyr enn ork. Hans tid var i de gamle orkenes storhetstid, der han stille som en skygge beveget seg gjennom skogene og jaktet byttet sitt. Uten varsel dukket han opp, ofte flere mil fra der han sist var sett. Laagos trivdes ikke i andre orkers selvskap, for han fantes bare jakten og friheten.

Uhrickh; Lederen/ Tyrannen.

Det var i de gamle orkenes mørkeste time at Uhrickh steg fram. Han reiste rundt i landet, talte til orkene og samlet de. Aldri før hadde orkene stått sammen under en leder, og aldri før hadde de gått sammen til krig.

Laagos; Forsoneren/ Forræderen.

Laagos er den yngste av forfedrene, og det er ikke alle som regner han som en av de gamle orkene. Han markerte seg først etter at orkene hadde søkt tilflukt i fjellene og skogene. Mens orkene argumenterte for å dra over fjellene mot nord, eller på ny gå til krig mot menneskene foreslo Laagos en tredje plan; bli i Cordoba og dele landet med menneskene. De fleste orkene fulgte Laagos råd og ble i Cordoba.

Lag en ork.

Se for deg orken din. Hvem er han? Hvor i Cordoba holder han til? Hva er hans oppgaver og posisjon i stammen sin? Hva er hans syn på mennesker? Hva er hans ambisjoner? Hva frykter han? Hvilke tanker har han om orkene og deres rolle i Cordoba? Hvem er hans venner og fiender?

Spillederen kan komme med tips og forslag under spørrerunden.

I Ork har du fem hovedkategorier for å beskrive orken din. Kategoriene er:

Styrke: Rå kraft, utholdenhet og hardhet.

Grasiøsitet: Smidighet, balanse, reaksjonsevne og nøyaktighet.

Sanse: Se, høre, smake, lukte, føle, oppmerksomhet og instinkt.

Empati: Forståelse og kunnskap om orker, dyr og mennesker.

Intelligens: Hukommelse, tankekraft, skarpsindighet.

Du har 200 poeng å fordele på de fem hovedkategoriene.

Så trenger orken din noen talenter:

Akrobatikk: Du kan hoppe, løpe og balansere på høyder.

Fortelle: Du kan med innlevelse og lidenskap fortelle historier om orkenes Forfedre, jaktlag og skrøner. Du har publikumstekke, og kan bringe fram latter like lett som gråt med historiene dine.

Jakte: Når du er på sporet av byttet ditt kan ingenting stoppe deg. Du vet hvilken vei du skal ta for å nærme deg byttet, og hva som må til for å felle det.

Kunnskap; Dyr: Du kan lese dyrenes kroppsspråk, kjenner til deres natur og væremåte. Du kan finne sannsynlige vannhull og hi.

Kunnskap; Forfedre: Du kan historien til mange av orkenes forfedre, og selv om du ikke nødvendigvis er flink til å Mimre, kjenner du til Forfedrenes helledåder.

Kunnskap; Handverk: Du kan smi, behandle lær, tre og leire. Med denne kunnskapen kan du også bedømme kvaliteten til en gjenstand.

Kunnskap; Mennesker: Selv om du ikke nødvendigvis sympatiserer med mennesker forstår du væremåten og handlingene deres. Du kjenner til kleskodene deres, kroppsspråk og hvordan de arrangerer status seg i mellom. Du kan litt av menneskespråket.

Kunnskap; Urter: Du kan finne urter for å helbrede, smaksette mat, lage gift eller dekke over smaken av gift.

Lede: Du kan etter behov piske opp stemningen eller roe mengder ned. Du kan få de best lojale til å stille spørsmålstegn med sin leder, eller inspirere til lojalitet sterkere enn livet selv.

Mimre: Du kan tappe av kreftene til dine forfedre. Mimre dekker også instinktiv kunnskap om sine forfedre.

Sloss: Du kan sloss uten våpen. Slag og spark, dukke, bryte og å vri seg ut av grep er dekket av sloss. Om en vil dukke uten å kunne sloss kan en bruke Grasiøsitet.

Snike: Du kan bevege deg uten å bli lagt merke til, enten det er over et dekke av tørt løv eller gjennom en folkemengde.

Spore: Du vet hvor du skal lete for å finne spor. Gitt nok til kan du finne hva eller hvem du vil.

Svømme: orker kan som regel ikke svømme, men du kan! Dykke og holde pusten dekkes også av dette talentet.

Våpen, hånd: Du kan sloss med handvåpen. Velg et våpen som er hovedvåpenet ditt. Alle andre våpen bruker du med -10 på kastet ditt. Du kan ta Våpentalentet flere ganger for å unngå denne negative bonusen.

Våpen; skudd: du kan bruke avstandsvåpen eller skuddvåpen. Pil og bue, armbrøst, slynge osv. Samme regler som våpen; hånd gjelder.

Du har 150 poeng å fordele på Talenter.

Helse er Styrke ganger 2 + 50.

Initiativ er Grasiøsitet + Sansse.

Så skal du velge en av forfedrene. Det er denne forfaderen du kan Mimre.

System

Når du har lyst å gjøre noe finner du den passende hovedkategorien, legger til det passende talentet og kaster en hundresiders terning. Får du til sammen (hovedkategori + talent + t100) hundre eller mer har du klart det. Får du hundreogfemti eller mer er det skikkelig bra, og hundreognitti eller mer er kjempebra! Altså:

- 0- 99: Du klarte ikke det du prøvde på.
- 100- 149: Du klarte det du prøvde på.
- 150- 189: Du klarte det du prøvde på og imponerte.
- 190+: Du utførte oppgaven på en fantastisk måte!

Om t100 blir 01 tapper karakteren seg ut, det er opp til spilleren å bestemme hva som skjer. Om t100 blir 100 er resultatet alltid kjempebra, selv om summen ikke blir 190+ til sammen.

Om flere personer konkurrerer vinner den som får høyest.

Det er lov å samarbeide. Legg sammen alle hovedkategoriene og talentene og kast EN t100. Bruk sunt vett når det kommer til samarbeid. To orker som skal hoppe over ei kløft kan ikke legge sammen talentene sine, men to orker som skal bryte opp ei dør kan.

Slåssing og våpen.

Det er ikke det at orker LIKER å sloss, men det skjer støtt og stadig likevel. Svinger du sverdet ditt og får hundre eller mer treffer du. Men om mennesket prøver å parere eller dukke unna, og mennesket slår et høyere kaste enn deg bommer du og mennesket dukker unna

Der det behøves bestemmes initiativ slik; initiativ + t100. Karakteren med høyest sum begynner, så den med nest høyest, osv.

Skade i handkamp er Styrke delt på 3, skade med små våpen er styrke delt på to + t10, og skade fra store våpen er styrke delt på to + 2t10. Om kaster er et skikkelig bra kast legg til t10 på skaden, om kastet er kjempebra legg til 2t10.

Skade i handkamp dekker slag, spark, kveling, kasting og lignende.

Skade med små våpen dekker bitt, steiner, kniv, dolk, små sverd, spyd og piler. Små våpen har femten våpenpoeng. For å bruke små våpen må en ha styrke på 20 eller mer.

Skade med store våpen dekker store sverd, økser, armbrøst og morgenstjerner. Store våpen har 30 våpenpoeng. For å bruke store våpen må en ha styrke på 30 eller mer. Våpen går i stykker, særlig gamle og dårlige våpen. Om et våpen parerer et slag som er skikkelig bra mister det et våpenpoeng, om det parerer et kjempebra slag mister det to poeng.

Rustning.

Rustning er kjekt å ha, da dør du ikke så fort.

Herdet lær: -10 i skade, -10 i Grasiøsitet.

Ringbrynje: -20 i skade, -20 i Grasiøsitet.

Panser og plate: -30 i skade, -30 i Grasiøsitet.

Om en ork noen gang får en helse på null eller mindre dør han.

Mimre.

Hver av de fire forfedrene har en liste med ord som assosieres til de. Spillerne kan selv, med spillederens samtykke, beskrive hva orken som Mimrer får til, så lenge det ligger innenfor forfaderens område. Om orken tapper for dypt er det opp til spillederen og bedømme om orken tappet fra den lyse eller den mørke siden, og dermed hvilket aspekt av forfaderen som tar bolig i orken. Om terningen viser en eller hundre eller om kastet blir kjempebra har orken tappet for dypt. En viktig ting: Selv om orken tapper for dypt utføres effekten av mimringen.

Når en ork tapper for dypt mister spilleren kontroll over karakteren sin en stund. Spilleleder styrer karakteren, og forteller hva orken gjør.

Orkenes Mimring er sjeldent subtil. Når orkene mimrer merkes det, selv om effekten ikke er fysisk. Orker, men også observant mennesker eller mennesker som har mye kontakt med orker, vet når noen mimrer på grunn av den overnaturlige stemningen som følger. Både spillere og spilleleder oppfordres til å beskrive magien som vill, markant og tydelig. Når en ork hopper over et juv har han en hale av høstløv etter seg, når en ork sniker seg forbi bøyer trærne seg for å ødelegge utsikten, når en fiende må legge ned våpenet sitt får han krampe i armen og må slippe taket.

Tron; Krigeren/ Ødeleggeren

Styrke, råhet, kraft, nådeløs, rask, aggressiv, handling framfor tanke, berserk, ødelegge, stolt.

- Eksempler på mimring:
- Hoppe over et svært juv.
 - Brøle så motstanderne flykter i frykt.
 - Slå inn en port med bare nevene.

Jabos; Jegeren/ Utskuddet.

Stille, utholden, observant, listig, kjenner skogen, folkesky, uhøflig, springe, finne veier, dyrisk, sadistisk.

- Eksempler på mimring:
- Finne den korteste veien mellom to punkter.
 - Lukte hvor byttet befinner seg.
 - Snike seg usett forbi fienden.

Laagos; Forsoneren/ Foræderen.

Tilgivende, empatisk, vis, løgnaktig, manipulerende, kommunikasjon, målet heller enn veien.

- Eksempler på mimring:
- Høre om en person taler sant.
 - Tale menneskespråk.
 - Tvinge en fiende til å legge ned våpenet sitt.

Uhrickh; Lederen/ Tyrannen.

Ærefull, karismatisk, arrogant, tunge av gull, troverdig, samlende, visjonær, paranoid, mektig, selvoppofrende.

- Eksempler på mimring:
- Gjøre dobbel skade på en som har innrømt å baksnakke orken.
 - Tvinge noen til å respektere deg tross lavere rang.
 - Brøle så alle innenfor synsfeltet hører deg.

Lære av sine feil.

Orkene blir flinkere etter hvert som de høster erfaring. Det deles ut erfaringspoeng for:

- Handle i samsvar med forfaderen sin.
- Opplive fare.
- Legge fram en plan som fungerte.
- Underholdene og passende rollespill.
- Føre orkenes sak videre.

Det kan være mange meninger om hva det vil si å føre orkenes sak videre. Å opprette en diplomatisk kontakt og å drepe en innflytelsesrik fiende kan begge være å føre saken videre. Basert på jaktlagets mål og spillestil er det opp til spillederen å bedømme om erfaringspoeng skal gis.

Spillederen kan dele ut mellom ett og fem poeng per kategori, etter hvor fort gruppa vil avansere. Det koster ett poeng å øke et talent, og to poeng å øke en hovedegenskap med ett poeng.

Cordoba

Området som kalles Cordoba er dekket av hav i vest, sør og øst. Mot nord ligger en massiv fjellkjede som også bærer navnet Cordoba. Landet Cordoba deles naturlig i fire deler av elver og hav. Mot nord ligger bastardstaten Kreol, midt i landet ligger Catalona. Catalona er også navnet på hovedstaden. Irritu grenser mot havet i sør, der øyen Leon ligger.

Holdningen til orker varierer kraftig fra område til område i Cordoba. I Kreol er orker et vanlig syn, og enkelte orker holder posisjoner med makt og innflytelse. Orker blir ikke sett på som likeverdige, men som en litt underlegen variant av mennesket. Litt av grunnen til Kreols aksept av orkene er deres stille opprør mot Catalona. Kreol river seg sakte løs fra hovedstaden, og om det kommer til åpen krig vil Kreol ha all den støtten den kan få. Til og med støtte fra orker, som innbyggerne forventer å få som takk for aksepten orkene blir møtt med. Men sett bort i fra dette taktiske synet på orker er det her orkene blir behandlet best. Nest etter Catalona er det i Kreol de fleste orkene lever. Mange bor i nærheten av Kreol by eller på slettene nord for byen.

Catalona er den største og rikeste delen av Cordoba. Her ligger hovedstaden og Prinsens hoff holdere til her. Catalona bruker mer enn noen av de andre statene orkene som en felles fiende og syndebukk for det meste som er galt. Catalona har lenge vært preget av indre uro og bekymring for hva Kreol driver med. Kongen av Catalona er svakelig, og hans nevø har tatt tronen i hans navn. Prins Johann Semedi, også kalt Oksen, er kjent for å ville renske Cordoba for orker og samle hele Cordoba igjen. De fleste orkene bor i Catalona langs fjellene og på slettene sør for hovedstaden. Her er det største mangfoldet av orker.

Irritu har mye den samme holdningen til orker som Catalona har; en ork er best død. Også her får orkene skyld for alt som ikke er som det skal. Irritu er den fattigste delen av Cordoba, selv om områdene mot nord har mye dyrkbar jord. Hovedstaden Granada er nesten en egen stat i seg selv, og har lite innflytelse på resten av området. Granada har også sterke bånd til Valetta, både økonomisk og gjennom diverse giftemål. Orkene i Irritu lever i fjellene og heiene.

Leon er den mest orkefiendtlige staten. Her arrangeres spontane og årlige orkejakter. Selv om Leon ikke er en rik eller veldig folkerik øy, er folket på Leon veldig dedikert til sin Herre. Dette gjør han til en av de mektigste politiske faktorene i Cordoba. Kun de mest hardbarka og menneskefiendtlige orkene holder ut å bo på Leon.

Mennesker.

Mennesker lages på samme måte som orker. De har som regel litt mindre styrke og sanser og litt mer på grasiøsitet og intelligens. Grovt kan man dele menneskene opp i tre klasser; bonde, adelig og geistlig.

Bonden kan være sterk og utholden med god kjennskap til årstidene og jorda. De færreste bønder har trening i våpenkamp, men de kan alltid bruke øksa eller en høygaffel.

Adelen følger strenge regler for etikett og har ofte våpentrening. De kan litt historie, noen av dem kan lese og skrive.

Geistlige får sjeldent våpentrening, men har en rekke kunnskaper de kan bruke. Religionen i Cordoba bruker den europeiske katolisismen som modell.



Siste ord:

Ork er ikke et ferdig rollespill, men tror og mener det er mulig å spille med det stoffet som er presentert her.

Alle byene og stedene i Cordoba er navn på plasser i Spania. Dette fordi de er fine å uttale. I en eventuell ferdig versjon av Ork vil alle navna bli bytta ut. Håper det ikke irriterer vettet av folk.



- en rase på randen av utryddelse

Navn:

Spillers navn:

Forfader:

Kampanje:

Styrke:

Grasiøsitet:

Sanse:

Empati:

Intelligens:

Helse:

Initiativ:

Våpen:

Talenter:

Beskrivelse/ bakgrunn: