

ORKHEERLAGER LEITFADEN 2.0_{beta}

© by OHL-Team

A. Über diesen Leitfaden & die Richtlinien

Urrutugosh!

Wir, das OHL - OrkHeerLager - freuen uns, dass Du Dich für unseren Leitfaden und somit für unsere Auffassung des Orkspiels interessierst.

Dieser Leitfaden soll einerseits Anfängern das Orkspiel näher bringen und vor allzu häufig gesehene Anfängerfehlern bewahren, andererseits hoffen wir auch routinierteren Orkspielern neue Ansätze für ihre Charaktere liefern zu können, so wie wir uns gerne (auch im Austausch) Inspiration bei guter Darstellung und Ausrüstung, bzw. Gewandung anderer Orks holen.

Unser Ziel ist es „die Orks“ in der Larpwelt durch gute, „realitätsnahe“, durchdachte und natürlich furchteinflößende Darstellung als Gegner zu etablieren, der nicht nur im Einzelnen, sondern auch in seinem Auftritt als Rasse den Gesamteindruck hinterläßt, den Orks hinterlassen sollten; den des Stärkeren/Erzfeindes.

Um dies zu erreichen, stellen wir - die aktiven Spieler des OHL - Ansprüche an uns als Orkheerlager.

Wir wollen einen Mindeststandard erfüllen, der jeden Orkspieler ohne Telling als Ork - also als Mitglied der bösesten, furchteinflößendsten Rasse von Monstern - erkennen läßt. Wir wollen nicht länger die unfreundlichen Nachbarn sein, sondern die Rasse darstellen, die so viele „lichte“ Spieler in ihrem Charakterkonzept als die Vernichter ihrer Familien und Dörfer nennen.

Denn wir sind die Orks.

Und wir wollen Dich als Teil unserer Rasse.

Willkommen im OrkHeerLager.

Die "Basic"-Orkklamotte ist so einfach wie günstig. Man muss nur wissen wie das geht. Wir bieten auf den folgenden Seiten einen ersten Eindruck über die Möglichkeiten zur Verwirklichung einer guten, günstigen Gewandung und einen Gesamtüberblick über die Anforderungen an, die wir an einen Orkspieler generell und darüber hinaus an einen OrkHeerLageristen im Besonderen stellen.

Wir möchten in diesem Leitfaden Anregungen für ein Orkspiel geben, das ALLEN größtmöglichen Spass bereitet. Ein 'Orkspieler für Orkspieler' -Prinzip also. Jetzt ist die Zeit Eure Ideen auszuarbeiten und sie umzusetzen. Anregungen und Tipps könnt ihr euch jederzeit im [Orklagerforum](#) oder bei [Uruk-LARP](#) holen.

B. Fremdassendarstellung

Gerade bei der Fremdassendarstellung ist ein gewisses Maß an Selbsteinschätzung und Objektivität zwingend nötig. Damit ist die Beziehung zwischen dem angestrebten Ziel (Darstellung eines Orks) und der Fähigkeit, die dafür nötigen Mittel (Gewandung, Schminke, Spiel etc.) und Motivation aufzubringen, gemeint.

Kann ich mit meinem eigenem Können, der körperlichen Statur sowie körperlicher Fähig- und Fertigkeiten und dem Willen und Einsatz eine fremde, böse Rasse überzeugend und vor allem für andere Orks und Nichtorks nachvollziehbar, darstellen?

Am Wichtigsten ist es bei Gewandung und Spiel, dass man euch später im Spiel direkt als Ork erkennt und ihr dementsprechend die Spielatmosphäre mitbestimmt.

Es ist natürlich jedem selbst überlassen, wie er seinen Ork darstellt, aber ihr werdet hier ein paar nützliche Tipps & Ratschläge finden, die man - wie wir aus eigener Erfahrung gelernt haben - beachten sollte, um sich nicht selbst lächerlich zu machen oder anderen den Spielspaß zu verderben. Orkspiel und -darstellung ist keine Ausrede für billige und schlechte „Neandertal“-Optik. Im Gegenteil, da man Orkgewandungen nicht von der Stange kaufen kann, wie bei anderen Rassen/Konzepten, braucht es oft mehr Zeit und Aufwand als bei dem Standardkriegerchar. Die Komplexität einer fremden Rasse ist gerade bei Orks sehr groß und meist wenig genutzt. Meist sind es Anfänger, die mit den spielerischen und ausrüstungstechnischen Anforderungen überfordert sind. Ork spielen kann man nicht als ‚leicht‘ einstufen, denn gerade die so einfach wirkende Motivation des Orks (Tod+Vernichtung) muß von durchdachten Spielkonzepten gefüllt werden, wenn man nicht in den Habitus eines NSC-Orks fallen möchte, der wohl eher eine Opferrolle ist. ;)

Immer im Hinterkopf sollte dabei das Ziel sein: die Darstellung eines Wesens, das sich von Menschen auf allen Ebenen - anatomisch, kulturell und psychisch - unterscheidet. Das A und O ist also der Gesamteindruck, den man hervorruft. Eine gelungene Ork-Darstellung basiert auf dem Zusammenspiel aller Faktoren. Du bist, was du darstellen kannst.

Euch bei dem Erreichen des Ziels zu helfen ist Sinn dieses Leitfadens.

Beachtet bitte, dass das Einhalten der Mindeststandards und Vermeiden der absoluten No-Gos Voraussetzung für eine Teilnahme im OrkHeerLager ist.

C. Was ist ein Ork?

Zur Erklärung: Wir bewegen uns hier im Bereich der Fantasy, einem Literaturgenre, in dem Magie die uns vertraute Technik ersetzt. Üblicherweise besteht ein mittelalterlicher oder der Antike angelehnter Hintergrund, selten bis nie aber ein real-historischer.

Ein Ork ist ein kulturschaffender Zweibeiner nichtmenschlicher Abstammung, der sich in diesem Hintergrund bewegt. Nicht mehr und nicht weniger.

Beim Blick ins Detail, sind Orks nicht einmal Fabelwesen, denn im Gegensatz zu Feen, Elfen, Goblins, Zwergen, Trollen, Ogern, Pixies, Kobolden, Redcaps, Leprechauns etc., sind Orks eine reine Erfindung von J. R. R. Tolkien. Ursprünglich tauchten selbige Wesen als Goblins im "the Hobbit" erstmals auf. Im Herrn der Ringe waren diese Wesen dann die Orks und ihre hochgezüchteten Anverwandten, die Uruk Hai. Wir zählen die Orks deshalb zu den "Goblinoiden".

Über sämtliche Rollenspielsysteme hinweg sind die Orks als - meist chaotisches - Sinnbild für den 08/15 Schurken im Fantasy-Genre etabliert worden. Grausamkeit, mindere Intelligenz oder zumindest einfach strukturiertes Denken und Handeln, sowie eine tief verwurzelte Feindschaft zu allen anderen "zivilisierten" Völkern, ganz besonders zu Elfen, sind typische Merkmale, mit denen jeder Ork heute sofort belegt wird.

Leider.

Denn wirkliches Orkspiel geht viel tiefer, und dafür soll dieser Leitfaden gute Grundlagen schaffen.

Orks sind ein Naturvolk (vgl. moderner Mensch und Neandertaler).

Ein Naturvolk, das sich an seinen Lebensraum gut angepaßt hat. Entsprechend dieser Voraussetzung ergeben sich folgende Tatsachen:

Orks sind ein Kriegervolk.

Sie investieren den Großteil ihrer Energie in Kampf & Krieg. Sie kämpfen leidenschaftlich gern, was sie in den Augen anderer Völker als brutal und böse erscheinen lässt. Sie sind aggressiv, sadistisch, hinterhältig, schadenfreudig und nach dem „Fressen oder gefressen werden“-Prinzip aufgewachsen.

Orks sind zäh.

Sie weisen im Vergleich zu Elfen und Menschen einen deutlich robusteren Körperbau auf. Sie sind zäher als ein durchschnittlicher Mensch und haben keine rosige Haut. Sie weisen im Regelfall einen dunkelgrünen, braunen bis schwarzen Teint auf. Mischöne sind möglich und erwünscht. Rassen sind dadurch unterscheidbar.

Orks sind nicht dumm!

Jede höhere Lebensform weist einen gewissen Selbsterhaltungstrieb auf und genau dieser Trieb zwingt auch die Orks hin und wieder ihr Gehirn zu gebrauchen. Ein kluger Ork kann einen dummen Menschen jederzeit übers Ohr hauen und kein noch so dummer Ork wird etwas unternehmen, was ihm offensichtlich schadet. Sie sind - nach „menschlich-zivilisierten“ Maßstäben - zwar primitiv, jedoch nicht blöde.

Orks sind Opportunisten.

Stärke und Macht sind die einzigen Dinge, die sie respektieren. Orks folgen nur dem Stärksten. Nicht aus Loyalität sondern aus Furcht und Feigheit. Es ist ihr Instinkt. Wenn der Anführer oder der Gegner überlegen (körperlich oder geistig) ist, zeigen sie Furcht und fliehen um die eigene Haut zu retten. Ehre oder Skrupel sind ihnen meist unbekannt.

Orks sind misstrauisch!

Grundsätzlich ist jeder erstmal ein Feind. Es ist schwierig, das Vertrauen eines Orks zu gewinnen. So etwas wie echte Freundschaft oder Zuneigung gibt es unter Orks äußerst selten. Dafür sind sie zu egoistisch und zu hinterhältig.

Orks mögen keine anderen Rassen.

Orks mögen generell niemanden. Wenn sie Bündnisse oder Allianzen eingehen, dann sind diese meist von geringer Dauer und auf den eigenen Vorteil ausgelegt.

Orks sind Handwerker.

Sie sind in der Lage aus diversen Materialien Gegenstände herzustellen, die sie zum täglichen Leben brauchen. Zum Beispiel Kleidung aus Fellen, einfache Rüstung und einfache Waffen, Zelte... Hierbei ist „Funktionalität“ das übergeordnete Prinzip. Orks sind Pragmatiker die sich für ein Problem aus den verfügbaren Materialien eine Lösung zusammenhauen – für Schönheit und Eleganz ist da kein Platz.

Orks sind Jäger und Sammler.

Landwirtschaft ist Ihnen nicht fremd, aber nicht sehr verbreitet. Sie wissen, dass die Menschen etwas anbauen, ernten und daraus Nahrungsmittel herstellen. Viehhaltung dagegen ist den meisten Orks bekannt und wird teilweise auch in größerem Maßstab betrieben.

Orks bauen keine Städte.

Häuser aus Stein sind eher ungewöhnlich und nicht selbst erstellt. Bei Tolkien bewohnen sie Höhlen. Peinkofer erfand das "Bolboug". Bei anderen Autoren bewohnen sie Kasernen als Soldaten eines bössartigen Nichtorks. Und auch nomadische Lebensweise wird ihnen zugeschrieben.

Orks mögen keine Magie.

Sie betreiben keine Wissenschaften, Magie oder Alchemie (mit Ausnahme von Schamanen.). Nicht weil sie zu dumm wären, sondern weil das Interesse bei einem Durchschnittskrieger für obigen Zeitvertreib einfach zu gering ist. Ausnahme bildet höchstens die Entwicklung von perfideren Foltermethoden, Gift-Herstellung oder die Erfindung von besonders wirkungsvollem Kriegsgerät.

D. Einige Worte zum Orkspiel

Dein Charakter kann noch so unfair sein, Du als Spieler solltest immer fair bleiben.

Das Low-Power Niveau im Orklager ist extrem erfrischend und auch das "Gewinnen-wollen" ist wirklich sehr gering ausgeprägt. Es wäre schön, wenn das auch so bleibt.

Wir sind viele! Bei unserem Hobby geht es letztlich darum eine Rolle zu spielen und es gibt keinen Grund, warum das immer nur Rollen sein müssen, die IT wichtig oder herausragend sind. Es ist einfach die Frage, ob man ergebnisorientiert oder eher spiel- bzw. erlebnisorientiert denkt. Bestätigung erntet man jedenfalls auch mit einer IT unbedeutenden Rolle. **Es ist schmeichelhafter, als "Inbegriff des feigen Goblins" gelobt zu werden, denn als fünfzigstes unbesiegbares Schlachtenmonster seine Mitspieler zu nerven.**

Vergesst nicht, dass ihr mit eurem Auftreten und Verhalten die gesamte Rasse vertretet. Jeden Abend mit Menschen in Tavernen zu saufen oder sich füttern zu lassen ist nicht gerade der Inbegriff des Bösen und macht die Bemühung vieler anderer Orkspieler, die sich um einen möglichst dunklen, bössartigen Ruf bemühen, schlagartig zunichte. Die Orkheit sollte nicht durch alberne oder unpassende Aktionen Einzelner der Lächerlichkeit preisgegeben werden. Es verdirbt den Spielspaß und führt zu schlechter Stimmung und Frust auf beiden Seiten.

Die Orkrolle war einst den NSC vorbehalten. Dass wir nicht bloß dummes Schlachtvieh ohne Hintergrund sind, haben die meisten mittlerweile kapiert. Trotzdem sind wir noch oft die Prügelknaben.

Ärgert euch nicht darüber, wenn euch die "Helden" dahinmetzeln wollen, liefert ihnen lieber eine gute Show. Wenn sie euch gefangen haben oder den Todesstoß setzen wollen, winselt um Gnade, lügt, verhandelt, oder spuckt ihnen ins Gesicht (natürlich nur InTime).

Die Rolle des Orks ist immer noch eine stigmatisierte Rolle, wundert euch nicht, wenn die Leute negativer auf euch reagieren, als auf Nicht-Monster.

Der Todesstoß ist ein heiß diskutiertes Thema. Es ist eine Unsitte und äußerst unfair, wenn der Charakter, den man in langen Jahren aufgebaut hat, einfach so im Vorbeigehen "getodesstoßt" wird, nur weil ein

„Held“ dieses als unverzichtbaren Bestandteil seiner Heldenrolle sieht. Nach dem Todesstoß ist für das Opfer das Spiel zu Ende. Und meistens auch der Con gelaufen. Seid fair, todesstoßt niemanden ohne Grund oder posigen Kampf. Was man auch immer für einen unwürdigen Wurm spielt...im LARP sind wir trotzdem alle irgendwo „Helden“ und jeder verdient einen angemessenen - will heißen: nicht lapidaren - Tod.

Man kann sein Opfer auch verbluten lassen, dann hat es eine Chance gefunden und geheilt zu werden. Oder schlepp es mit ins Lager, um dort weiter zu spielen, zu foltern oder zu verhören. (Natürlich nur in gegenseitigem Einverständnis.)

Kämpft vorsichtig und kontrolliert. Gerade beim wilden, orkischen Kampf ist das extrem wichtig. Je realistischer man als Ork rüberkommt, desto häufiger muss man sich mit eventueller OT-Furcht des Gegners auseinandersetzen, was zu unangenehmen Situationen führen kann, wenn man die Beherrschung über sich verliert. Manche kämpfen gerne hart, blaue Flecken machen ihnen nichts aus, andere schreien schon eher und nochmals andere schlagen aus Furcht unnötig heftig zu. Versucht euch auf euren Gegner einzustellen. Und kämpft posig. Fangt nicht an zu fuchteln, holt schwungvoll aus, spielt das Gewicht der Waffe aus. Das ist extrem schwierig, zumindest sollte man es jedoch üben und sich selbst ermahnen. Spielt die Treffer aus. Auch wenn man eine Rüstung trägt, auch wenn der Gegner nur den Schild trifft. Spielt die Wucht des Treffers aus. **Im Larp-Kampf geht es um die Show, nicht ums Gewinnen. Posing ist alles!**

Vergiss vor allem eins nicht:

Es ist nur ein Spiel.

E. Richtlinien

Hier findet ihr die konkreten Richtlinien. Die Überschriften sind die Links zu den einzelnen Kapiteln. Bitte lest sie euch gründlich durch, sie bilden das Herzstück des Leitfadens.

Die meisten Kapitel des Leitfadens enthalten einen Abschnitt mit No-Gos.

1. Allgemeines zur Charakterdarstellung

- a.) Rasse des Charakters
- b.) Name des Charakters
- c.) Herkunft und Hintergrund
- d.) Rang, Beruf
- e.) Charakter-No-Gos

2. Kultur

- a.) Sprache
- b.) Gesellschaftssystem
- c.) Ahnenkult vs. Götterglaube

3. Gewandung

- a.) Maske, Zähne, Schminke
- b.) Torso, Arme, Beine
- c.) Schuhwerk
- d.) Accessoires
- e.) Gewandungs-No-Gos

4. Rüstung

- a.) Helme
- b.) Lederrüstung und Gambeson
- c.) Rüstungen aus Metall
- d.) Rüstungen aus anderen Materialien
- e.) Rüstungs-No-Gos

5. Waffen

- a.) Nahkampf
- b.) Fernkampf
- c.) Schilde
- d.) Waffen-No-Gos

6. Lagerambiente

- a.) Zelte
- b.) Schlafplatz
- c.) OT-Müll
- d.) Feiern und Party
- e.) Gäste
- f.) Fremdrassen im OrkHeerLager

F. Anmeldung

Ihr erfahrt auf <http://www.orklager.org/> wie ihr euch für das „DF – Zeit der Legenden“ und das OHL auf dem Drachenfest 2009 anmelden könnt.

Bei beiden Veranstaltungen müßt ihr beim Veranstalter die Karte erwerben und euch über <http://www.orklager.org/> beim OHL-Team um einen Platz im OHL / Moradnogh bewerben.

G. Quellenangaben

Dieser Leitfaden wurde erstellt vom Uruk-Larp-Team unter Leitung des Orklager-Teams. Er ist zugeschnitten auf das Projekt „OrkHeerLager-DF“ und ein Konglomerat aus den Vorstellungen des OHL-Teams, sowie verschiedenen, unten genannten Leitfäden.

Er wurde 2009 vom Orklager-Team überarbeitet.

Besonderer Dank geht an:

Slogodd Orks (Orkleitfaden "Was ist ein Ork")

Bultosh Khan (Orkleitfaden "being orcish")

Das Grosse Heer (Player-Guide)

1. Allgemeines zur Charakterdarstellung

a.) Rasse des Charakters

Zur Bestimmung der Rasse des Charakters kann man sich profaner Vorlagen sämtlicher Fantasy-Quellen bedienen. Seien es nun Orks, Oger, Trolle oder Goblins. Auch hier gibt es wieder manigfaltige Subspezies oder optische Unterschiede (Herr der Ringe kennt eine Vielzahl verschiedener Orkrassen, dazu noch jene aus Warcraft, Warhammer usw.).

Die Wahl der Rasse sollte wohl überlegt und auch staturabhängig sein. Wenngleich die Physis der Orks untereinander ebenso verschieden sein kann, wie bei Menschen, sind 2,10m große und 140kg schwere Goblins dennoch ein fragwürdiger Anblick.

b.) Name des Charakters

Der Name des Charakters wird ihn sein gesamtes IT-Leben begleiten, weswegen ihr euch im Vorfeld darüber im Klaren sein solltet, dass ein Spaßname zwar erstmal wie eine witzige Idee aussehen kann, dem Konzept eines ernstzunehmenden Orkcharakters aber vollständig entgegensteht. Natürlich mag es gewollt sein einen nicht ernstzunehmenden Orkcharakter zu spielen, aber für Spieler mit derartigen Ansätzen ist dieser Leitfaden auch nicht geschrieben. :)

Wie auch immer: Vorlagen gibt es auch hier zahlreiche, seien es Rollenspielsysteme, Namensgeneratoren oder die lebhafteste Fantasie der meisten Larper.

c.) Herkunft und Hintergrund

Hier sollte sich grundlegend an der Rasse (1a) orientiert werden. Denn klobige, massive Grünorks mit ausgeprägten Eckhauern als Mordor-Orks zu spielen ist unpassend. Herkunft und Hintergrund sollten ausgereift, aber nicht notwendigerweise allzu vertieft sein. Es gibt selten einmal Gelegenheit, sie anderen Spielern (Orks wie Menschen) nahe zu bringen. Dennoch verleihen sie dem Charakter Tiefe und machen ein vermeintliches NSC-Monster zum spielbaren Charakter. Wer sagen kann, wer man ist, wo man herkommt und vielleicht die eine oder andere Anekdote des eigenen Werdegangs erzählen kann, hat schon viel gewonnen.

d.) Rang und Beruf

Die Profession des Charakters könnte u.U. abhängig vom Gruppenkonzept sein. Ein ausgebildeter Soldat leistet anderen Dienst, als der Krieger eines Stammes. Ein Feldscherer heilt anders als ein Schamane.

Die Möglichkeiten, die sich euch hier bieten, sind genauso zahlreich wie bei den Blasshäuten. Grundsätzlich ist darauf zu achten, dass die Rolle auch vom Spieler dargestellt werden kann. Zweimeter-Hünen mit 120kg Lebendgewicht wirken nicht wie Späher und 1,65 Meter Körpergröße machen die Darstellung eines Warhammerberserkers nicht glaubhaft. **Man kann in jeder Rolle Spaß haben, vorausgesetzt, man kann sie gut ausfüllen.**

Natürlich sollten wichtige Positionen oder Ränge durch ein entsprechendes gewandungstechnisches Äußeres unterstrichen werden. Ein Häuptling oder Offizier sollte als solcher durch Behang, Abzeichen, Trophäen o.ä. erkennbar sein.

e.) Charakter No-Gos

Die Richtlinien sind nicht dazu da, die persönliche Kreativität einzuschränken und euch zu maßregeln, sondern sollen einen Eindruck davon vermitteln, was erwünscht und was nicht so gerne gesehen ist. Ein stimmungsvolles Orkspiel ergibt sich aus einer gewissen „roter Faden“, die allen Orks gemein ist. Innerhalb sehr weiter Grenzen ist somit auch beinahe jedes Orkspiel möglich, so dass der eigenen Kreativität eigentlich nur die Erfahrung regelmäßiger und erfahrener Orkspieler entgegensteht. Wenn wir hier also von „No-Gos“ reden, dann deswegen, weil wir ziemlich genau wissen, warum das ein „No-Go“ ist :) ...und natürlich gibt es wirklich ganz schlimme No-Gos („Du geben Grumsch Bollok, dann Grumsch liep“) und Sachen, die man halt lieber vermeiden sollte, weil sie halt...doof sind. :) (zB Billig-Flokati-Accessoires) Verbindlich sind nur die No-Gos, deren Vermeidung ein Mindestniveau der Orkdarstellung garantieren sollen:

- Die sog. **Dummsprech-Orks**. Spieler also, die ihrem Ork einen verschrobenen Humor und, viel schlimmer, einen desolaten Satzbau andichten (Bsp.: "Grumsch mögen Bollok! Wollen trinken Bollok mit Grumsch?").
- Weiter die **Party-Orks**, die sich ausschließlich dem Feiern und Saufen verschrieben haben und das als Hauptgrund angeben auf Con zu fahren. Orkspiel und -gewandung sind ihnen eigentlich egal, Hauptsache der Promille-Wert stimmt. Sie feiern mit sämtlichen Rassen fröhliche Feste und "haben Spaß" ... und sorgen im Allgemeinen mit wilden Herumgemülle und -gebrülle dafür, dass andere deutlich weniger Spaß haben.
- Dann die **farbigen Menschen**. Manche Spieler haben schlichtweg keine Lust auf Schmink- und Maskenteile-Aufwand. Andere haben eine Allergie (hier raten wir zu einer Vollmaske). Eine gängige Aussage ist auch der Verweis auf Halborktum.
Doch farbige Menschen sind keine Orks. Egal wie gut sie spielen, allein der optische Vergleich zeigt den Unterschied zwischen Monster und kostümiertem Homo Sapiens. Dies ist keine Herabsetzung. Zu einem Ork gehört schlichtweg mehr, als minimaler Gewandungs Aufwand.
- Ach so **witzige Charakterkonzepte** wie rosa Orks, Albino-Orks, Kasper- und Blödelorks, Sprenggobbos, Orks mit OT-Bezug (Militärkappe, Nietenhalsbänder, mechanische Glieder, usw.) etc., schaden dem Ansehen der Orkrasse eher als dass sie 'lustig' wären. Und ihr könnt sicher sein: Kein noch so unglaubliches Charakterkonzept ist heute noch neu.

Also lasst es bitte sein und investiert eure Kreativität lieber in Rüstung, Gewandung und Spiel.

Ein waschechter Uruk ist tausendmal atemberaubender als 10 neon-pinke Kampfmeerschweinchen-Halbelfen-Orkmagier mit Dämonenflügeln.

2. Kultur

Allgemeines zum Charakter

Im Allgemeinen gelten Orks als wenig entwickelt. Nichts desto trotz sind sie kulturschaffende Lebewesen. Wichtige Ereignisse bleiben als Legenden und Sagen erhalten, wobei besonderer Wert auf detailgetreue Schlachtenbeschreibung gelegt wird. Diese Geschichten werden von den Alten und Veteranen an die Jungen weitergegeben und manch ein Ork liebt es, diesen Erzählungen zu lauschen.

Allesamt sind Orks Kreaturen der Dunkelheit, mögen Sonnenlicht nicht allzu sehr und üben sich in kunstvollen Foltertechniken und Intrigen mehr als in Bardentum, Instrumentenspiel, Malerei oder Bildhauerei. Und wenn, dann nur in Zusammenhang mit kultigen Opferriten oder der Ausgestaltung von Höhlenmalereien oder Bannerbilder.

Man muss sich vor Augen halten, dass Orks an sich ein pragmatisches und rastloses Volk sind, die wenig Sinn und Zeit für schöngeistige Beschäftigungen haben. Das Leben eines Orks besteht im Allgemeinen aus Kampf und Krieg und diesem Lebenswandel entspricht dann eben auch die Kultur der Orks.

a.) Sprache (BlackSpeech oder Fantasy)

Um dem Ork weiteren Flair zu verleihen und eine bedrohliche Atmosphäre zu schaffen, ist die Verwendung einer orkischen Sprache unabdingbar. Leider hat sich eine Art 'Orksprech' etabliert, der nicht nur extrem einfallslos ist, sondern jeden Orkcharakter nach den ersten gesprochenen Worten wie einen debilen Vollidioten dastehen lässt. (Bsp. "Du Ork geben Futter, dann Ork sein lieb...") Die Orkrolle wird dadurch infantil-dümmlich dargestellt und nimmt einem eigentlich eher bedrohlichem Wesen die Gefährlichkeit und degradiert es zu einer dümmlichen Witzfigur. Wer nicht wirklich vorhat einen infantilen Dummkork zu spielen und halbwegs Wert darauf legt einen ernstzunehmenden Charakter zu spielen, sollte dringend (und im OrkHeerLager verbindlich) von einem derartigen Sprachgebrauch absehen.

Es geht aber auch anders: Die Wahl besteht zwischen einer fiktiven, selbstentwickelten Fantasy-Sprache und dem von Tolkien entwickelten Black Speech. Letztere, also die dunkle Sprache Mordors (Herr der Ringe), hält immer mehr Einzug in den großen Orkgruppen Deutschlands.

Dies führt immer mehr zu einer unproblematischen Verständigung und dem dazugehörigen Überraschungselement für den Gegner, wenn er die Angriffsbemühungen der Uruks nicht mehr deuten kann. Und - verdammt - es ist einfach unheimlich cool. :)

Die Orksprachen sind auch für Neuorks leicht zu erhalten (z.B. im [Orklagerforum](#) oder auf [Uruk-LARP](#)) und einige grundlegende Vokabeln und Formulierungen können sich schnell angeeignet werden.

Es geht auch nicht darum hier eine weitere sehr exotische Fremdsprache zu lernen. Einige rudimentäre Vokabeln und Redewendungen reichen völlig aus die Darstellung eines Orks deutlich stimmiger werden zu lassen. Hier erzielt man mit lächerlich geringem Aufwand einen ziemlichen Effekt.

b. Gesellschaftssystem

Die Gesellschaftssysteme, die kulturellen Hintergründe und auch die hierarchischen Strukturen variieren von Inspirationsquelle zu Inspirationsquelle. Natürlich sind auch eigene Ideen stets gern gesehen. Dennoch sind die meisten orkoiden Kulturen geprägt von rauer Lebensart und dem täglichen Kampf ums Überleben. Sei es innerhalb der eigenen Rasse oder im Kampf mit anderen Kulturschaffenden.

In vielen Stämmen oder Clans fungiert ein starker Anführer, der sog. Obrok, als Oberhaupt der Gruppe. Er trifft die gewichtigen Entscheidungen und verkörpert die wichtigen Aspekte des Stammes. In seinem direkten Umfeld sind meist andere Ränge und Positionen, wie Leibwächter, Schamanen und dergleichen mehr.

Die Stellung der Frau bei den Orks variiert auch von Konzept zu Konzept. Mancherorts sind die nur stupide Gebärmaschinen und Brut-Weibchen, andernorts führen sie Truppen und sind wilde Kriegerinnen. Eine Pauschalisierung ist de facto nicht möglich.

c. Ahnenkult oder Götterglaube

Auch der spirituelle Einfluss durch Ahnen oder Götter, bzw. Götzen ist abhängig vom Konzept des Charakters oder der Gruppe. Natürlich kennen die Orks Religion und Schamanismus, und vermutlich beten sie größtenteils zu Kriegsgöttern. Dabei verfechten die meisten den Glauben an eine riesige, ultimative Endschlacht, bei der die Orks den Sieg erringen und ihnen endlich der angemessene Platz in der Welt zugestanden wird.

Militärgruppen neigen bisweilen eher zu strammer Loyalität ihren Offizieren gegenüber, anstatt einem Gott zu huldigen. In vielen Clans nehmen die Schamanen eine Sonderstellung außerhalb der Hierarchie ein, weil sie eine beratende Funktion innehaben, indem sie Geister bei wichtigen Entscheidungen zu Rate ziehen.

3. Gewandung

a. Maske

Die gebräuchlichsten sind Ohren-, Nasen-, Stirn- und/oder Wangenapplikationen. **Um sich der furchterregenden oder wenigstens andersartigen Optik eines Orks anzunähern sollten wenigstens 1-2 Maskenteile (vor allem Ohren, Nasenrücken, Stirn), besser mehr oder Vollmasken getragen werden.**

Ansonsten wird man lediglich als "geschminkter Mensch" wahrgenommen.

Ausreden wie: "Ich brauch keine Maske, ich bin hässlich genug!" oder "Ich hab ne Mastix- und Schminkefarben-Allergie!" zählen hierbei nicht.

Wer tatsächlich zu den Menschen gehört, die über eine hypersensible Haut verfügen, der baue oder kaufe sich eine Vollmaske (bitte keine Faschingsmaske) um dieses Problem auszugleichen oder sehe von der schminkintensiven Fremdrassendarstellung ab.

(Brillenträger: Verwendet am besten Kontaktlinsen anstatt der Brille. Allein schon wegen der Bruchgefahr.

Wer keine Kontaktlinsen tragen kann oder partout nicht will, nehme unbedingt ein sehr unauffälliges Gestell.

b. Haare

Da der Gesamteindruck eines Nichtmenschen erzielt werden soll, sind auch die Haare hier von großer Bedeutung. Eine Haarmähne, die erheblich heller als die Haut ist (im gesamten, Strähnen sind in der richtigen Dosierung ok), wirkt schnell künstlich bzw. erweckt eher den Eindruck eines Drows als eines schmutzigen Orks und lässt den Spieler geschminkt aussehen. Auch "zivilisierte Kurzhaarfrisuren" passen nicht zum Ork. Wenn man sich die Haare nicht färben/verorken kann und keine Vollmaske trägt, ist das Tragen von Hauben/Kappen dringend anzuraten.

Es ist hierbei übrigens völlig unerheblich, ob es sich um die eigenen Haare oder um Perücken/Haarteile etc. handelt.

c. Zähne

Wie auch bei der Farbgebung der Haut kommt es bei den Zähnen darauf an, nach welchem Rollensystem und/oder nach welchem persönlichen Background man seinen Ork spielt. Warhammer-Orks verfügen über zwei (oder mehrere) ausgeprägte Eckhauer, die HdR-Orks meist über missgebildete, spitzzahnige Orkgebisse. Falls man sich für Standard-Orkhauer entschieden hat, sollte man darauf achten, dass die Hauer entweder ein bisschen angefeilt und gefärbt oder je nach Kreativität realistischer gestaltet werden.

Und auch wenn man sich gegen Kunstgebisse entscheidet, so darf man seine Zähne nicht ganz unbehandelt lassen, Mit schwarzem Zahnlack können z.B. gute Ergebnisse erreicht werden.

d. Schminke

Ob Schwarz-, Grün- oder Braunork - achtet darauf, dass ihr die Farben dunkel haltet. Orks sind Meister der Tarnung, sie sind grundsätzlich an einen dunklen Lebensraum angepasst. Neon-Farben oder Spezial-Ideen wie 'Albino'-Orks sind unerwünscht

Hierbei ist dringend anzuraten, mehr als einen Farbton zum Schminken zu benutzen. Die menschliche Gesichtshaut sieht ja auch nicht im gesamten Gesicht gleich aus. Einfarbige Schminke wirkt plakativ und feschingshaft. Sanfte Übergänge zwischen den Farben erhält man durch verwischen.

Faustregel:

- Wer viel schwitzt, der nehme wasserresistente Fettschminke. Glänzt zwar, aber abpudern hilft. Für trockene Haut geeignet.
- Wer wenig schwitzt, der nehme Wasserschminke. Verläuft zwar bei Kontakt mit Wasser, aber ist nicht fettig. Für fettige Haut geeignet.

e. Torso

Erwünscht sind:

- Fellwesten
- Ganze Felle
- Lederwämse, verorakt
- Tuniken aus groben Stoff
- mehrere Lagen an Kleidung
- Dreck

Unerwünscht (also No-Gos) sind:

- offensichtliches Kunstfell (IKEA-Flokati, etc.)
- Techno-Arm- und Beinstulpen aus Plüsch
- Glanzleder oder Lack
- Glänzende Niete mit extravagantem Design, generell glänzende Metallteile
- Pannesamt oder sonstige künstlich aussehende Stoffe
- Sichtbare Hochglanz-Gürtel mit modernen Gürtelschnallen
- Ungeschminkter, sichtbarer Hals

f. Arme

Erwünscht sind:

- Armschienen (ohne aufwändige Verzierungen)
- Armstulpen aus Leder, Stofffetzen oder Fell

Unerwünscht sind:

- ungeschminkte Arme

g. Beine

Erwünscht sind:

- Beinschienen (ohne aufwändige Verzierungen)
- Stulpen, Lätze und Wickel aus Leder, Stofffetzen oder Fell
- Mehrere Lagen Kleidung

Unerwünscht sind:

- ungeschminkte sichtbare Beine (schwarze Nylonstrumpfhosen sind kein Schminkersatz)
- Schnürlederbosen (unverdeckt)
- Jeans
- Schottenröcke
- Metal-Shirts

(Dazu muss gesagt werden, dass es niemanden kümmert, wenn ihr unter eurer Orkklamotte nun ein Metal-Shirt oder Schnürlederbosen tragt. Die No-Gos betreffen nur die sichtbaren Teile der Gewandung, hier allerdings auch die, die nur "ab und zu" sichtbar sind.)

h. Schuhe

Erwünscht sind:

- Mit Leder bedeckte Schuhe (BW-Stiefel, sonstiges)
- IT-Stiefel

Unerwünscht sind:

- Turnschuhe
- Unabgetarnte Straßenschuhe

i. Accessoires

Die Ausstaffierung des Goblinoiden bildet den Abschluss des Outfits. Ob Leichenteile, Taschen aus ranzigem Leder oder Trophäenketten, all das verleiht dem Charakter Individualität und schafft mehr Flair und Atmosphäre als jedes Kettenhemd. Die richtige Mischung aus nützlich-optischer Zierde und Untermalung des Status/Rangs ist hierbei wichtig. Je nach konzeptioneller Vorlage dienen Trophäenstücke erschlagener Gegner auch als Zahlungsmittel oder Statussymbol. Dennoch sollte auch hier der Grundsatz gelten: Optische Stimmigkeit vor erzwungener Existenz. Soll heißen, es mag zwar cool sein, zwei abgetrennte Menschen-Hände und einen Schädel als Trophäe mit sich zu tragen, wenn dies aber zwei Bauschaum-Abgüsse der eigenen Rechten und ein Styropor-Schaufensterpuppenkopf mit Perücke sind, dann verzichtet darauf. Das zerstört das Bild eures Orks komplett.

j. Gewandungs - No-Gos auf einen Blick

- kein einziges Maskenteil. (Farbiger Mensch)
- Neonfarben (knallige Töne, bsp. Hellgrün)
- Aufgemalte Hauer
- Ungeschminkte sichtbare Hautpartien
- Faschings-Ork-Vollmasken
- Kunstfell und Techno-Kunstfell-Stulpen
- Unabgedeckte Reißverschlüsse
- Komplette schwarze, einheitliche Kleidung
- Lederschnürhosen
- Piratenhemden
- Auffällige glänzende Niete oder Schnallen
- Gothic-Kleidung
- Turnschuhe
- Polyesterstoffe
- Pannesamt
- Plüschfelle
- Kutschermäntel
- Schottenröcke
- Kleidung aus dem X-Tra-Katalog und dergleichen...
- Plüschtiere (am Gürtel, als Haustiere etc.)

4. Rüstung

Orks können fast alle Arten von Rüstungen tragen, jedoch müssen die meisten erst auf orkisch getrimmt werden. Das Ziel ist es, die Rüstung verdreckt, ungepflegt und benutzt aussehen zu lassen. Ein wilder Mix aus verschiedenen Teilen ist ebenfalls zu empfehlen, ebenso wie das Tragen möglichst vieler Lagen aus verschiedenen Rüstungsteilen. Ungewollt sind hingegen "Hightech-Rüstungen" und solche mit magischen Effekten. (Steampunk und Warpstone Rüstungen z.B.)

a. Helme

Orks können alle Arten von Helmen tragen, die nicht zu sehr nach Ritter oder antikem Charakter aussehen. Wie man in den HdR-Filmen sieht, sind z.B. Schaller sehr orktauglich, aber auch verschiedenste Beckenhelme, Hörnerhelme etc. sind gut geeignet. Wichtig ist, dass sie verrantzt, gebraucht und ungepflegt aussehen. Das Anbringen von Trophäen, Warpaints und ähnlichen Dingen sind geeignete Maßnahmen um Helme orkischer zu gestalten. So kann auch ein (OT-)Armeehelm durchaus zum tauglichen Orkhelm werden.

Achtet bei Hörnern etc. bitte darauf, dass diese sicher sind und nicht andere Kämpfer gefährden. (Es gibt auf dem DF auch einen Rüstungscheck.)

Lederhelme sind ebenfalls, gerade für leichte Einheiten, sehr orktauglich. Diese sollten aber ebenfalls benutzt und verdreckt und möglichst massiv aussehen. Eine Lederhaube aus 1mm-Nappaleder ist kein Helm.

b. Lederrüstung und Gambeson

Diese Rüstungsteile eignen sich gut für Orks, vor allem wenn sie mit weiteren Lagen kombiniert werden. Wichtig ist jedoch, dass hierbei ein martialischer Stil herauskommt, kein elbischer Waldläufer. Grob genähte Risse und aufgebrachte Elemente runden das Bild ab. Fellfetzen oder Stücke sind ebenfalls eine gute Idee zur Verzierung. Rüstungen, die hingegen wackelig aussehen (Klingenbrecher aus Leder etc.) sind ungeeignet.

c. Rüstungen aus Metall

Hier gilt ähnliches wie bei den Metallhelmen: Es geht fast alles, solange es nicht an Ritter erinnert. Rostig, dreckig, repariert und benutzt aussehende Teile passen perfekt zu Orks. Kettenhemden können ruhig löchrig sein, Metallplatten ruhig krude verziert. Das Mischen von Rüstungsteilen verschiedener Arten verstärkt den Eindruck einer zusammengeplünderten Ausrüstung.

d. Rüstungen aus anderen Materialien

Orks können auch (improvisierte) Rüstungen aus anderen Materialien tragen, Knochen, Fellen, Ketten, Hornplatten usw. Je wilder desto besser.

e. Rüstungs No-Gos

- Glänzende, sauber Metallteile und Kettenhemden
- saubere, glänzende Lederrüstungen
- weiße Gambesone
- Hundsgugeln und antike Helme, Morione
- komplette Ritterrüstungen
- alles was nach Elf aussieht
- technoide Elemente (Mechanische Arme, Schulterkanonen an der Rüstung etc.)

5. Waffen

Auch bei Waffen können Orks fast aus allen Bereichen schöpfen, nur sollten die Waffen orkisch, also robust, roh und brutal aussehen. Vermeidet überdimensional große Waffen

a. Nahkampf

Orks können sich hier an fast allem bedienen, solange die Waffen auf Stärke oder Gemeinheit ausgelegt sind. Klingenwaffen in allen Längen, vom rostigen Dolch bis zur zweihändigen Hiebklinge, noch besser Äxte und Stumpfe Hieb Waffen gibt es in breitem Angebot. Hier ist jedoch, noch mehr als bei Rüstungen, wichtig, dass die Waffen orkisch aussehen. Fechtwaffen (Säbel, Degen etc.) Ritterschwerter, asiatische Klingen und Kampfstäbe sind keine geeigneten Waffen. Kettenwaffen (nein, keine Nun-Chakus) und Speere, auch Stangenwaffen z.B. in [Glaivenform](#) sind gut geeignet. Der Larphandel bietet hier eine breite Palette an Waffen aller Arten an, die speziell im Orkdesign gebaut sind. Ein weiterer Punkt ist hierbei der Realismus (Gemeint ist: physikalische Grundgesetze wie Schwerkraft und Masseträgheit, die auch auf Orkwaffen wirken.). Natürlich können Orks brutale Waffen tragen, aber gerade bei der Größe gibt es auch ein Zuviel des Guten... ein 1.60m Goblin mit einer 1.70m Axt wirkt lächerlich, nicht kriegerisch. Auch Waffen, die so breit sind, dass sie als Schilde dienen können, tragen nicht zum stimmigen Aussehen bei. Comic/Mangastil-Waffen schaffen in Echt nicht den gewünschten Effekt.

b. Fernkampf

Bögen und Armbrusten sind beide für Orks gut geeignet. Als Wurf Waffen kommt ebenfalls so gut wie alles in Frage: Steine, Messer Äxte, Speere. Auch hier sollte aber auf ein rohes, robustes und orkisches Design geachtet werden. Elfenbögen z.B. oder Wurfspeere in (römischer) Pilumform sind keine gute Wahl.

Steinschleudern und Blasrohre sind prinzipiell auch möglich, aber eher bei Goblins anzusiedeln.

Feuerwaffen hingegen sind für Orks keine Alternative.

c. Schilde

Keine Haustüren! Also keine Schilde, die von Fußspitze bis Hals alles abdecken. Schilde sind sehr augenfällig und deshalb ist hier am stärksten darauf zu achten, keine menschlichen, zwergischen, elfischen Varianten zu benutzen. Grob, benutzt und stabil sollen Orkschilde aussehen. (Und ein paar eingetrocknete Blutflecken schaden nie.)

d. Waffen No-Gos

- Feuerwaffen
- Überdimensional große Waffen, die an [Cosplay](#) erinnern
- Fechtwaffen (Degen, Florett, Rapier etc.)
- Ritterschwerter, Richtschwerter
- Klingen asiatischen Ursprungs (Katanas etc.)
- alles was nach Elf aussieht
- Riesenschilde
- Schilde, die nach Ritter, Elf oder Drow aussehen

6. Lagerambiente

Wir legen neben dem Erscheinungsbild der Charaktere auch sehr viel Wert auf unser Lagerbild, welches den Spielern in nichts nachstehen sollte.

Der Anspruch von gutem Spiel wird durch die Möglichkeit der Anspielbarkeit umgesetzt. Je mehr Mühe ihr euch mit dem IT-Sein gebt und somit für die Anderen anspielbar seid, desto größer ist die Möglichkeit OT-Blasen dauerhaft zu verhindern. Es kostet zwar eine gewisse Überwindung sich morgens, noch bevor man das Zelt verlässt zu schminken und herzurichten, aber es gehört zu den wichtigsten Grundlagen um Spiel zu ermöglichen. Und sobald ihr definitiv OT sein wollt, zieht euch zurück, anstatt ohne Maske und Schminke herum zu sitzen, damit ihr das Spiel der anderen nicht beeinträchtigt.

a. Zelte

Passende Zelte:

Jurten, Kohten, Alexzelte und Saharazelte - jeweils natürlich mit Baumwoll - oder Leinenplanen. Wenn du mit dem Gedanken spielst, dir ein Zelt zuzulegen, schau auf alle Fälle bei Ebay, dort werden manchmal Zelte verkauft. Ansonsten ist für Saharazelte die Seite <http://www.obelink.de> zu empfehlen oder frage bei bestehenden Gruppen, ob eventuell noch ein Zeltplatz frei ist.

Unpassende Zelte:

Igluzelte, Pavillons, Hauszelte oder Chemiefaserzelte (Nylon, Polyesteretc) ohne Tarnung. Damit ist gemeint: Wer nur über aufgezahlte Zelte verfügt, soll sie unbedingt mit Fellen, Decken so tarnen, dass man die Kunstfaser und deren Färbung nicht mehr erkennen kann.

b. Schlafplatz und Zeltinnenleben

Wie und wo man schläft, ist jedem selbst überlassen, es ist jedoch immerzu begrüßen, dass offensichtliche OT-Gegenstände wie Schlafsack, Isomatte, Alubein-Feldbetten mit Polyester-Liegefläche tagsüber so getarnt und abgedeckt werden, dass sie einem bei offenem Zelt nicht direkt als störend ins Auge springen. Dafür braucht es lediglich ein paar schlichte Wolldecken oder Felle.

Dinge wie Rucksäcke und Reisetaschen lassen sich prima unter dem Feldbett oder unter Decken verstauen. Es braucht wirklich nicht viel, um das Ambiente störende Gegenstände zu tarnen. Wer darauf keine Lust hat, hält sein Zelt einfach verschlossen.

c. OT-Müll

OT-Müll außerhalb der Zelte ist indiskutabel. Jeder Teilnehmer des Lagers sollte sich eine Handvoll Mülltüten mit aufs Con nehmen, in welche der OT-Müll verstaut wird. Wer seinen Müllbeutel verständlicherweise nicht im Zelt lagern möchte, kann ihn mit einem Jutesack getarnt auch außerhalb des Zeltes lagern, bis er voll ist und entsorgt wird.

d. Feiern und Party

Grundsätzlich gilt: Die eigene Freiheit endet da, wo die der anderen beginnt.

Da das OrkHeerLager sehr zentral gruppiert ist, sollte man so feiern, dass so wenig Spieler wie möglich aus ihrem Spiel gerissen werden und soviel Orks wie möglich Spaß haben. Das heißt natürlich nicht, dass man IT nicht feiern soll, aber Feierei, die OT ist oder zunehmend ins OT abgeleitet, sollte, wenn sie stattfindet im Privaten bleiben und nicht andere Spieler in ihrem IT-Spiel beeinträchtigen.

Erwünscht ist:

- Gute Stimmung für Alle
- Rhythmusgefühl und Takt beim Trommeln
- IT bleiben beim Feiern
- Kommunikation bei Problemen
- IT-Trinkgefäße

Unerwünscht ist:

- Lautes OT-Rumgegröhle
- OT feiern in OT-Klamotte
- Herumstehende Dosen und Flaschen
- Übermäßiger Alkoholkonsum (und die daraus resultierenden Folgen wie Sachschäden, herumliegender Müll, Spielstörung der Anderen, etc.)
- Musik aus Kassettenrecordern, CD-Playern, etc.

e. Gäste

Wer sich Nichtorks (Menschen, etc.) ins Lager einlädt, um mit ihnen zu feiern oder "Bollok-Diplomatie" zu betreiben, der ist dafür verantwortlich, dass sich die Gäste der Lageratmosphäre entsprechend benehmen (IT wie OT).

Überdies ist der Gastgeber nicht nur für das Betragen, sondern auch für Handlungen, die die Gäste evtl. begehen, verantwortlich. Schließlich hat er den 'Feind' ins Lager gebracht... und wenn es nur zum Feiern war. Wiederum müssen sich Gäste bewusst sein, dass das OrkHeerLager und die dort anzutreffenden Orks IT sein werden und, falls niemand zu ihrem (Gäste) Schutz abgestellt wurde, Selbstjustiz walten lassen.

f. Fremdassen im OrkHeerLager

Das OrkHeerLager ist ein Lager, dass speziell goblinoiden Rassen beherrbergt. Dies dient dazu uns eine gewisse Freiheit zu ermöglichen und natürlich dazu den Gesamteindruck zu erhalten.

Ausnahmen zu den goblinoiden Rassen finden sich maximal im Rahmen des Herr der Ringe-Hintergrundes. Diese müssen mit dem OHL-Team abgesprochen werden und werden explizit und sehr genau auf ihr Konzept und ihre Gewandung überprüft, bevor eine Zulassung im OHL-Team diskutiert wird.

Hier gilt: Ausnahmen bestätigen die Regel und bleiben Ausnahmen.

Und bedenkt: es gibt Rassen, die einen Großteil der Orkspieler nicht im Orklager sehen will.

No-Gos hier:

Werwölfe

Katzenwesen

weiter Haus- und Ziehtierte

Elfen

Zwerge

...