

Vorwort

Was steht in diesem Dokument?

Mit welchen drei Grundwerten versucht wird die orkische Gesellschaft aufrecht zu erhalten (Schwüre, Ansehen und Pflichterfüllung) und wie diese drei Werte sich auf das alltägliche Leben der Orks auswirkt.

Was ist das Ziel dieses Dokuments?

Die Orkwelt archaischer, härter aber auch realistischer zu machen. Den Ork ferner vom Menschen zu spielen.

Was ist NICHT das Ziel?

Jede Handlung auf die Goldwaage zu legen und 90% des IT Abends mit Diskussionen intern zu füllen.

Eine Kurzfassung findet sich auf der letzten Seite!

Grundwerte der jugporandorischen Gesellschaft

Orks sind triebhafte, aggressive Kreaturen. Das gesamte Ziel ihrer Gesellschaft ist den unendlichen Hass in nützliche Bahnen zu leiten. Damit das ganze soziale Konstrukt nicht implodiert bedienen sie sich 2 bzw 3 gesellschaftlicher Werte. Die Werte sind keine moralischen Werte, sondern das Maß an dem man das Gegenüber messen kann. Ihr Einhalt ist nicht freiwillig sondern wird durch gesellschaftlichen Zwang eingefordert.

Dies sind:

- 1) Schwurtreue
- 2) Gundum
- 3) Fukhkar

1) Schwurtreue:

Dem jugporandorischen Glauben nach ist ein mit Blut besiegelter Schwur ein mächtiger Zauber. Wer einen Blutschwur bricht, der wird – so der Glaube – nicht in die Eisernen Hallen eingelassen, sondern vom Wächtergott Ashthu ins Ewige Schwarz geworfen, um dort bis in alle Ewigkeit von Dämonen gefoltert zu werden.

Man merkt: Durch die Androhung ewiger körperlicher Qual wird der Zwang aufrecht erhalten.

Schwüre gelten in aller Regel Personen und erlöschen mit deren Ableben (was die Thronfolge von bolshaku oft blutig macht). Wird das Schwurgegenüber selbst dem Schwur untreu, erlöscht der Einhaltezwang. Darüber hinaus gibt es diverse Rituale die scheinbar einen Schwur aufheben – ob sie gelingen ist allerdings fraglich und so etwas zu tun dementsprechend gefährlich.

Wieso ist der Schwur so wichtig? => Gesellschaft in der kaum jemand schreiben kann => Zwang zum Einhalt => Loyalität erzwungen damit Hierarchien funktionieren

2) Gundum

Gundum ist nicht mit einem Wort aus dem Orkischen zu übersetzen. Es ist die notwendige Pflichterfüllung, verbunden mit dem Stolz Unannehmlichkeiten zu ertragen.

Gundum gilt für Orks aller Schichten – Arbeiter, Verwalter, Soldaten, Brüterinnen und Herrscher.

Grob gesagt gilt: Was gundum ist, ist rechtens. Gundum dient als moralischer Kompass (wenn man die Umschreibung nutzen kann bei Orks!). Zeitgleich soll der darin enthaltene Stolz zur Übererfüllung der Pflicht führen. Gundum hilft nach dem Tod von den Göttern ein positives Urteil zu bekommen, um mit einem starken Körper ins nächste Leben zu gehen (oder gar in die Eisernen Hallen eingelassen zu werden!).

Vieles was gundum ist, ist auch fukhkar, aber nicht zwingend.

3) fukhkar

Fukhkar ist ebenfalls nicht eindeutig zu übersetzen: es bedeutet Gesicht aber auch Ansehen. Fukhkar steht nicht jedem Ork zu, nur für Soldaten und Brüterinnen gilt Fukhkar, was sie als Elite der Gesellschaft auszeichnet. Viel Fukhkar erhöht die Chancen nach dem Tod von den Göttern ein gutes Urteil zu bekommen. Es hat aber auch einen diesseitigen Nutzen.

Fukhkar ist Bürde und Vorteil zugleich. Großes fukhkar führt dazu, dass das Wort eines Orks mehr wert ist, man ihm eher Glauben schenkt und er/sie angesehener ist. Allerdings: Fukhkar muss erworben und aufrecht erhalten werden.

Taten und Worte sind entweder fukhkar (=> bringen Ansehen), tal'fukhar (neutral) oder nar'fukhkar (Ansehen senkend). Zentral für fukhkar ist auch das Entgegenbringen von Respekt – oder Verweigern von Respekt und die daraus resultierende Notwendigkeit der Satisfikation zum Ruferhalt.

Beispiele für fukhkar: Starke Brut werfen, die erste Lanze der Schlacht zu sein, etwas sehr Verwegenes

tun. Extreme Mengen an Alkohol konsumieren ohne komplett daneben zu sein. Eine körperliche Höchstleistung schaffen. Eine großartige Rede halten. Das fukhkar eines *rakh* verteidigen ist seinerseits fukhkar. Für jemanden bei einem Schwur bürgen.

Beispiele für tal'fukhar: Seine bloße Pflicht erfüllen – zB als Soldat in der Schlachtordnung zu kämpfen ohne irgend etwas besonders zu leisten. Gulasch essen. Seine Stiefel flicken.

Aber auch: Sofort auf Respektlosigkeiten eines Gegenübers reagieren, damit man keinen Gesichtsverlust erleidet. Das hebt zwar nicht das Ansehen, aber es behält es bei.

Beispiele für nar'fukhkar: Aus der Schlacht fliehen, eine schwächliche Brut austragen, Feigheit oder Schwäche zeigen. Beleidigungen und Respektlosigkeiten hinnehmen. Eine Schmähung eines *rakh* hinnehmen ist für beide nar'fukhkar. Einen Schwurbürgen enttäuschen.

Was ist fukhar NICHT?

Es ist kein Ehrenkodex wie man ihn aus dem 19. Jhd. kennt. Es gibt keine Duelle um seine Ehre wiederherzustellen. Es gibt auch keine universell gültigen Verfahren, wie genau eine ehrmindernde Tat wiedergut gemacht werden kann, sondern kann von Fall zu Fall unterschiedlich bewertet werden

Beispiel: Ork A (Plakautar) zeigt Ork B (Gajutar) den Fluchfinger.

→ Grundsätzlich wäre dies nar'fukhkar für Ork B

- Jetzt kommt es aber auf die Situation und deren Interpretation der jeweiligen beteiligten an
 - Situation A: Ork A und B befinden sich in einer unmittelbaren Schlachtreihe gegenüber und Ork A will Ork B provozieren und so die Formation stören
 - Wenige bis keine Orks vom Klan des Orks B würden die Nicht-Reaktion des Orks B als nar'fukhkar einstufen
 - Situation B: Ork A und B befinden sich im Lager, sind vom gleichen Trupp und sind umgeben von eigenen Leuten
 - Reagiert Ork B nicht gibt es folgende Möglichkeiten
 - Er verliert massiv an Ansehen, weil er sich von einem Rangniedereren beleidigen lässt (sehr wahrscheinlich/häufig)
 - Es passiert nichts, weil Ork B ein so hohes Ansehen genießt und mit seiner Nicht-Beachtung den Rangniedereren umso mehr demütigt (eher unwahrscheinlich, aber tendenziell möglich)
 - Reagiert Ork B
 - ... mit physischer Gewalt → muss er den Kampf gewinnen und begibt sich in Gefahr bei Niederlage einen noch größeren nar'fukhkar zu kassieren
 - ... mit geschickten Worten und demütigt den anderen empfindlich → dies kann von einigen als fukhkar angesehen werden und von anderen wiederum als nar'fukhkar

Es gibt also einigen Spielraum, um auf Ehrverletzungen zu reagieren oder eben nicht und trotzdem sein Gesicht zu wahren. Die spezifische Situation sowie das Ansehen und die Position der jeweiligen Beteiligten sind hierbei die ausschlaggebenden Variablen. In der Praxis wird sich hoffentlich schnell ein gewisses System entwickeln, das zum einen Verhalten prognostizierbarer machen wird, aber dennoch genügend Spiel- und vor allem Interpretationsraum lässt.

Sonderfall: **Rakh**.

Bezeichnet man jemanden als *rakh* ist dies die nächste Beziehung die ein Ork haben kann. Ein Ork hat wenige *rakhu*, wenn überhaupt einen! Das bringt einen Sonderfall zum Respekt: Zwei *rakhu* können miteinander umgehen, wie sie wollen, es wird nicht als respektlos betrachtet. (Trotzdem sollten beide in Anwesenheit Dritter das öffentliche Empfinden beachten). Es ist die Pflicht eines jeden nicht nur seinen Ruf sondern auch den seines *rakh* zu verteidigen.

Kurzfassung:

- Blutschwüre sind von den Göttern gesegnet, sonst droht körperliche Qual in der Nachwelt. Schwüre sind an Personen gebunden
- Gundum ist Pflicht(erfüllung) und der Stolz Unannehmlichkeiten zu ertragen. Was Gundum ist, ist meistens recht des bolshak
- Gundum gilt für alle Orks
- fukhkar ist Ansehen, nur Brüerinnen, Soldaten und gumbultaru müssen sich darum scheren.
- Mit viel Ansehen ist das Wort eines Orks mehr wert, er wird respektiert und hat gesellschaftlichen Stand
- Taten sind entweder ansehenssteigernd (fukhkar), ansehensneutral (tal'fukhkar) oder ansehensschädigend (nar'fukhkar)
- Respektlosigkeiten kann man nicht auf sich sitzen lassen, ohne Verlust von fukhkar
- ein *rakh* kann mit dir reden wie er es will, es ist nicht ansehensschädigend.
- Ein *rakh* hat das *fukhkar* eines anderen *rakh* zu verteidigen als wäre es sein eigenes