

Dein Leben

Deine erste Erinnerung ist Schmerz. Fleischbrocken werden in die Höhle geworfen, etliche schwarzhäutige Kreaturen eilen los, sie prügeln sich, beißen und kratzen. Heute bekommst du nichts ab. So wie gestern. Die Kreaturen sind nicht ausgewachsen, es sind Orkwelpen, erst einige Monde alt. Manche bekommen viel, wachsen schnell und werden stark. Du nicht.

Und so entkommst du nicht durch den erhöht gelegenen Ausgang aus der Höhle voller Welpen, zumindest nicht rechtzeitig. Irgendwann kommen die Wärter, grobschlächlige Kerle, zerren dich und andere Schwächlinge aus den Tiefen, ins Tageslicht.

Erst Sommer später wirst du herausfinden, was dort unten geschah: Die starken aus den Welpenhöhlen, werden an den Waffen ausgebildet oder – so sie zu den wenigen Weibchen gehören – zu Brüterinnen herangezogen. Das schwächliche Pack wird versklavt.

So bleibt dein Leben geprägt von Schmerz und Hunger: Du wirst zu einem niedrigen Handlanger gemacht. Aus der Welpenhöhle geht es zum ersten Mal ins widerwärtige Licht der grellen Fratze. Mit Dutzenden anderen wirst du durch die Straßen einer gewaltigen Stadt gepeitscht. Überall herrscht reges Treiben: Sklaven schleppen Waren, riesige Lasttiere blöken, Ziegen werden umher getrieben. Eine Gruppe bewachter Brüterinnen vertritt sich die Beine. Aus Werkstätten hört man Hämmern und es marschieren Kolonnen aus Soldaten in Klappmänteln und Lamellenpanzern, die Lanze geschultert. Keiner schert sich um eure wertlose Existenz, außer der Peitscher und seine Köter. Ihr werdet aus der Stadt getrieben, vorbei an den Erdwällen und Holzpalisaden – denn Orks haben gelernt Stahl zu formen, aber sie sind furchtbare Steinmetze. Außerhalb betreiben Sklaven Ackerbau, Ziegen und Schafe werden getrieben, am Fluss unterhalb der Stadt gerbt man Leder und färbt Stoffe mit Pisse. Und wieder sind dort die Soldaten, die mit Lanzen üben. Alles ist in genauer Ordnung, Ordnung die mit Gewalt aufrecht erhalten wird, denn in jedem von euch brodet der Hass. Ihr werdet in ein Arbeiterlager mitten im Nirgendwo getrieben, wo ihr in windschiefen Hütten haust, eng auf eng gequetscht. Ihr lebt in Schichten, schuftet, fressst, scheißt in Schichten. Euer Fraß besteht aus Ziegenquark, Ziegenfleisch – die guten Stücke nimmt sich der Aufseher und seine Wachen – aus Bohnen und Erdäpfeln. Ab und an fressst ihr die Reste eines Verstorbenen. Ihr schuftet, müsst jede Woche einen Soll erreichen, sonst werdet ihr bestraft. Selten, sehr selten, wird auch mal jemand mit etwas Schnaps oder einer extra Ration belohnt. An jedem der fünf großen Feste im Jahr erhaltet ihr ebenfalls etwas Schnaps. Dann fühlt ihr euch fast so wie richtige Throquash – denn das ist euer Klan. Ihr seid sein Bodensatz, ihr ernährt die Soldaten. Selten fühlt ihr euch dazugehörig, doch immer wollt ihr es sein, etwas bedeuten, ihr Ratten ohne Namen.

An den Festen werden eure neun Götter geehrt. Doch ihr seid Sklaven. Wieso sollte man euch viel beibringen? Euer oberster Gott ist Sharkor, viele Sklaven verehren auch Pakmikar, den gnadenlosen Naturgott, der die Schwachen aussortiert. Von den anderen bekommst du wenig mit. Doch Eines prügelt euch der Aufseher immer wieder ein: Gundum. Die Pflichterfüllung und den Stolz auf das Ertragen des damit verbundenen Leides. Manche brechen bei der Arbeit zusammen und bleiben einfach liegen, andere erfrieren im Winter, verhungern weil ihre Rationen aufgrund von Krankheiten gekürzt werden. Er will euch damit motivieren: „Wenn ihr Ratten eure Pflicht erfüllt und verreckt, werdet ihr vor die Eisernen Hallen treten. Und Ashthu wird euch dort niederhacken und ihr werdet in einem stärkeren Körper wiedergeboren. Aber nur wenn ihr Hunde nicht mault und eure Pflicht tut. Sonst werdet ihr noch schwächere, noch erbärmlichere Kreaturen und ein noch erbärmlicheres Leben führen.“

Talentierte Sklaven können vom Sklaven zum Handwerker aufsteigen. Starke Kerle können *figataru*, Milizen, werden und damit Wachen über den Rest. Dir bleibt beides verwehrt. Du lebst, wachst, bis du mit acht Sommern ausgewachsen bist und nie viel von der Welt gesehen hast – die Welpenhöhlen, die Stadt, den Weg hierher und das Arbeiterlager. Ab und an kommen Reisende vorbei, um im Lager zu nächtigen. Das sind wichtige Kerle, in guten Stoffen und mit Schmuck behangen. Sie trinken mit dem Aufseher und reden mit ihm. Wann immer du kannst hörst du zu. Sie erzählen von Kriegen, von Intrigen und von den für dich so unerreichbaren Brüterinnen in der Hauptstadt Grûgulum.

Eines Tages kommt wieder so ein Kerl ins Lager in Begleitung zweier *ushataru*, zweier Soldaten. Er spricht mit dem Aufseher, einige Silbermünzen wechseln den Besitzer, dann ruft der Aufseher ein Dutzend von euch – darunter auch du – zu sich: „Er ist euer neuer Herr! Folgt ihm und seinen Befehlen!“

Auch er trägt die Rune des Klans und dem Auftreten nach, hat er was zu Sagen. Wieso sollte also etwas falsch daran sein? Das Einzige was er euch einbläut ist das Maul zu halten und mit niemanden zu reden. Er führt euch aus dem Arbeiterlager durch die Wildnis, zu einer weiteren großen Stadt direkt an einem mächtigen Fluss. Nahe des Flusstores wartet ihr, während seine beiden Soldaten eine Weile verschwinden. Sie kehren mit Ausrüstung zurück: Alte Klappmäntel, zerfallende Rüstungen und rostige Lanzen. Sein Befehl ist einfach: „Zieht das an!“

Du musst an deine erste Erinnerung denken: Prügel um Fleisch. Erneut prügelt ihr euch. Doch diesmal stehst du besser da, greifst dir mehr als andere, drischst sie zu Boden. An der Sache stimmt was nicht, da bist du dir sicher. Wieso sollte man euch ausrüsten? Egal! So wie deine damalige Schlägerei der erste Schritt in ein schreckliches Leben war, so kann diese der erste Schritt in ein gutes Leben werden.

„Ihr seid jetzt Rekruten!“ verkündet er: „Also streckt die Brust raus!“

Ihr, Rekruten? Das macht alles keinen Sinn. Die *ushataru*, auch wenn sie oft im Dreck schlafen und ebenfalls im Winter erfrieren, sind die Spitze der Gesellschaft. Auf jeden Soldaten kommen zwanzig Sklaven und Handlanger. Der Alte führt euch über den Fluss aus dem Klangebiet der Throquash, aus eurer Heimat Jugporandor, für viele Tagesmärsche, bis ihr mitten in der Wildnis nahe einer Nebelwand kommt: „Ihr rennt jetzt. Irgendwo dort draußen ist eine Orkfestung. Das ist eure Chance auf ein gutes Leben als Krieger. Versaut es nicht. Wenn ihr an der Orkfestung ankommt, sucht die Throquash und sagt, ihr seid Verstärkungen. Wenn.“

Und damit rennst du los....

Was ist Jugporandor (OT)?

Wir bespielen seit 2003 Jugporandor – damals noch albern hässlich.

Mittlerweile sind wir nicht mehr nur ein Klan aus dem Land der Klappmäntel und Lanzen, sondern drei: Throqush, Thrororbakal und Zgurogar.

Wie dir bestimmt aufgefallen ist unterscheidet sich unser Kleidungsstil von anderen Hintergründen: Wer aus Jugporandor kommt trägt Pumphosen und Klappmäntel. Je nach Klan unterscheidet sich an welche Realkultur die Kleidung angelehnt ist. Das Wort angelehnt ist hierbei wichtig – wir orientieren uns, aber machen auch was wir wollen, es muss einfach thematisch passen.

Throqush entlehnen ihren Stil primär Mongolen und stellenweise Japan.

Thrororbakal haben einen arabischen und mughal Einschlag.

Zgurogar haben Rus und Skandinavien als Referenz.

Was bespielt ihr?

Wir bespielen *ushataru*. Das kannst du jetzt als Krieger oder als Soldat übersetzen. Wir sind weder wilde Barbaren, noch moderne Soldaten. Es ist ein eigener archaischer Militärmix. Wir bespielen in erster Linie Soldaten, machen aber kein Bundeswehrlarp und in unseren Reihen finden auch andere Gestalten Platz z.B. Schreiber oder Händler.

Wir sind Truppen von drei großen Klans, fernab der Heimat. Das heißt nicht, dass wir uns unbedingt mögen, aber man kommt aus einem Kulturkreis und darum hängt man in einem losen Bündnis zusammen – was auch interne Reibereien gibt.

Was erwartet mich in Jugporandor?

- wie gesagt archaisches Militärspiel
- drei Kulturen mit vielen Überschneidungen aber auch einigen Abweichungen. Das bringt Konflikt.
- naiver Aberglaube
- Stumpfsinn. Jugporandorer sind (meist) direkter als andere und boxen sich gern. Natürlich gibt es auch hier und da Intrigen
- den umfangreichsten Orkhintergrund in Deutschland. Ist Eigenlob, aber statistisch belegt
- die Lanzen von Jugporandor
- religiös gesehen ist es unser Langzeitziel die Menschen, Elben und Zwerge auszulöschen. Praktisch gesehen sind wir Dreckschläfer im Krieg und zumindest mit Menschen haben wir auch sehr sehr gerne Spiel außerhalb vom Prügeln. Kulturspiel kann Spaß machen und wird von uns von Zeit zu Zeit zelebriert, wenn sich gute Gelegenheiten bieten. Das sind Zweckbeziehungen, aber sie machen OT einfach Spaß. Beispiel: Wir wollen Schießpulver vom Pulvergraben, darum handeln wir mit dem Pulvergraben.

Was finde ich in Jugporandor so überhaupt gar nicht?

- Magie. Wir bespielen keine Magie. Wenn ein Schamane IT zaubert, dann betrügt er einfach gut und die Zauberei ist nichts als die Leichtgläubigkeit der anderen
- komplexe Intrigen
- vericktes Spaßlarp. Wir sind aber auch keine brooding-badguys: Natürlich haben Orks auch IT ihren derben Spaß und unser Stumpfsinn (und Aberglaube) ist auch mal durchaus lustig – nüchtern und OT betrachtet.
- Ehre und Ahnen und Fairness

Kulturelles das du wissen solltest:

- kash = ja
- nar = nein
- mirlat = danke
- wichtig: MIRIZG ist unser „safeword“ - als niedriger Depp wird man oft rumgeschickt, zB um Bier aufzufüllen, wenn man keinen Bock hat sagt man einfach „mirizg“ dann weiß dass Gegenüber „ok der hat OT keinen Bock drauf“ und ignoriert den IT Ungehorsam einfach.
- Wenn du Respekt zeigen willst übergib Dinge mit beiden Händen (am besten mit Verbeugung als Niedriger)
- wenn du respektlos sein willst, übergib Dinge mit links ohne hinzusehen (=> Stress)
- Oberster Gott ist Sharkor.