

Halbork Konzept als eigene Rasse. Einfach durchlesen und Feedback bitte geben :)
(BANNER BILD IST PLATZHALTER - Bild wird noch nachgereicht :)



Kaum einer hörte nicht bereits von der haarsträubenden Stärke und dem brutalen Verhalten der meist hünenhaft auftretenden Orks. Da ist es kaum verwunderlich dass die Halborks, auch Halbhünen genannt, mit nahezu ebenso großer Stärke und Gewaltigkeit in Erscheinung treten.

Einst selten, größtenteils entstanden durch die Verbindung von Mensch und Ork, zierten die Halborks die Kriegerischen und Barbarischen Reihen der Orkstämme und zogen mit ihnen in die Schlachten. Eher noch fand man sie als ungewolltes Mündel zwischen Reisenden Orks die meist als Händler und Übermittler zwischen den Orkstämmen und selten auch anderer Rassen fungierten. Dort wurde ihnen die Arbeiten niederer Ränge zugeteilt, doch häufig waren sie auch nur bessere, oder wie die Orks sagten schlechtere, Packtiere.

Nach einem gewissen Vorfall, der als Halbkehrtwende unter den Gelehrten betitelt wird, haben es die Halborks geschafft zu einer eigenen, wenn auch kleinen, Gemeinschaft zu werden. Man erzählt sich von einem Halbork der mit einer unheiligen Tat bedeutend große Schande über die Orkstämme brachte, so dass fortan Halborks bei vielen Stämmen als verfluchte Individuen galten bei dem nichts anderes als Verbannung die Lösung war. Die Geburt eines Halborks sollte zukünftig großes Unheil ankündigen, und um ihre Götter zu besänftigen wird jeder geborene Halbork mit seinem Elternteil verbannt. Bei dem brutaleren Stämmen wird das Elternteil geopfert und das Kind ausgesetzt.

Seit dieser sogenannten Halbkehrtwende trotten sich die lebenden Halborks in kleinen eigenen Stämmen zusammen. Mit den

Jahren gründeten sie kleine eigene Gemeinschaften mit einer Kultur die durch die Überlieferungen der älteren Halborks zwar die der Orks entsprachen, jedoch in irgendeiner Form meist abgeändert wurden.

Halborks erzählen sich am liebsten Geschichten am Lagerfeuer, durch ihre langen Reisen und die Suche nach einer Heimat sind sie die geborenen Abenteuer. Ihre Barden trommeln die Hymnen ihrer Reisen und spielen das Lied des Krieges, es erinnert sie an ihre schweren Zeiten und weckt in ihnen ihr Orkisches Blut das allzeit bereit ist sich zu wehren. Denn irgendwann einmal - so denken sie - werden sie für eine neue Heimat kämpfen müssen. Auch sie haben wie die Orks Ränge in ihren Clans. Vom Häuptling zum Kriegstrommler bis hin zum einfachen Jäger ist alles vertreten. Besonders jedoch sind ihre Sucher, denn diese durchstreifen ganz Aborea auf der Suche nach weiteren Halborks um sie in ihre Stämme einzuteilen und ihnen eine Heimat zu bieten. Nicht selten kommt es dabei zu Übergriffen der Vollblutorks, denn einigen von ihnen sind die wenigen Gemeinschaften der Halborks aufgefallen und sie sehen es als eine von ihren Göttern auferlegte Pflicht sie alle zu schlachten und damit größeres Unheil zu verhindern.

Gerüchten zufolge ist der Häuptling der Halborks, der berüchtigte Halbork der die Halbkehrtwende erst durch seine unheilige Tat verursacht hat, es heißt er trägt ein Geheimnis mit sich und ist bereit den Vollblutorks früher oder später entgegenzutreten um sich für ihre Missetaten gegenüber den Halborks zu rächen.

So ist es schon lange nicht nur dass Aussehen das sie von den Vollblutorks

unterscheidet, ihre Art zu denken ist ebenso unterschiedlich wenn auch nicht völlig gegenteilig.

Während Orks Gerüchten zufolge 3 Meter groß werden können, werden Halborks nur bis zu zwei Meter groß und wiegen selten unter hundertzehn Kilogramm. Im Gegensatz zu ihren reinblütigen Halbvorfahren ist ihre Haut zumeist in Grau oder Brauntönen gehalten. Selbst wenn ihr Orkisches Elternteil grüne Haut hatte überwiegt es nur in den seltensten Fällen. Im Allgemeinen können die Halborks jedoch wie Vollblütige Orks viele Hautfarben annehmen.

Der Körper eines Halborks gleicht eher dem eines sehr breit gebauten Menschen als den Körper eines Vollblutorks. Ihre Stoßzähne und ihre spitzen Ohren sind die Merkmale die sie am ehesten von einem Menschen unterscheidet.

Eine weitere Kunst die sich die Halborks im Gegensatz zu den Vollblutorks angeeignet haben ist die Tragart ihrer Haare. Während Orks kaum bis gar keine Haare auf dem Kopf wachsen können die Haare der Halborks sehr lang werden, deshalb flechten sich die Halborks ihre Haare praktisch zurecht so dass sie im Kampf nicht stören und dennoch eine Form der Kunst bilden.

Bei etwas größeren Halborkstämmen kam es regelrechten zu Flechtwettbewerben bei dem der Talentierteste unter ihnen die Gunst des Clans erlangen konnte und somit es fortan leichter hatte in seinem Rang aufzusteigen.

Außerhalb ihres Versuches zu Überleben und sich etwas aufzubauen verhalten sich die Halborks neutral. Sie versuchen sich im Handel mit anderen Völkern doch dies wird ihm meist durch ihr Aussehen erschwert. Ein

Elf vertraut einen Halbork genauso wenig wie einen Ork und mit einem Zwerg braucht man es gar nicht erst zu versuchen.

Zu wenig sind sie um sich als Halborks einen eigenen Ruf aufzubauen, zu wenig sind sie um das Vertrauen anderer Völker zu ergattern, doch versuchen sie es stets weiter. Doch haben sie sich niemals voll und ganz von ihrem Orkischen dasein verabschiedet, der Kampfeswille und die Stärke ruht in ihnen ebenso wie bei einem Vollblutork, doch versuchen sie es zu unterbinden wenn es ihnen nicht gerade nützlich erscheint.

RELIGION

Die Götter an denen sie glaubten hatten die meisten unter ihnen abgeschworen. Sie fühlen sich verlassen und ihr Häuptling überzeugte sie von einem neuen Gott, einem der stets anwesend war und am Firmament über sie alle wacht.

Nicht weniger als an die Macht der Sonne sollten sie fortan glauben. Denn die Halborks sind davon überzeugt dass sie ihnen Kraft gibt, das sie die Kinder der Sonne sind und stets von ihr begleitet und unterstützt wurden auf ihren langen Reisen. Auch glauben sie an die Kräfte des Mondes, als Kehrseite der Sonne. Es sind für sie die Zwei Elemente die sie bestärken. Am Tag, durch Stärke und Kraft, in der Nacht durch Ruhe und Magie, So erklären sie sich ihre stärkere Affinität zur Magie im gegensatz zu den Vollblutorks. Auch hier gibt es Gerüchte über eine Verbindung der Sonnen Anbetung und der Geheimnisvollen Tat die zur Verbannung der Halorks führte.

Halborks bestehen des öfteren drauf Sonnenorks genannt zu werden, Sie möchten als eigenständiges Volk und als eigenständige Rasse anerkannt werden und somit nicht auf ihr Halbblut abgewertet werden.

SPRACHEN

Die Orks besitzen mehr als eine Sprache. Im Grunde Genommen ist es immer dieselbe jedoch entfremdeten die verschiedenen Stämme ihre eigene Sprache so sehr das selbst Gelehrte ab und an ins Grübeln kommen, wo doch Orkisch ohnehin schon eine sehr schwierig zu verstehen und erlernende Sprache ist.

Das Orkische Alphabet besteht aus einzelnen Silben statt aus einzelnen Buchstaben, sie sind Kantig und grob in der Aussprache.

Im Orkischen gibt es kein Wort für Tod, vielmehr sprechen sie wörtlich übersetzt vom Auf oder Absteigen. Stirbt jemand ehrenvoll würde ein Ork nicht sagen er ist gestorben, sondern, er ist aufgestiegen. Stirbt jedoch jemand Würdelos und Verachtend sprechen Orks davon dass diese Person abgestiegen ist. Ihre Schriften beinhalten hauptsächlich grobe jedoch geschwungene Linien in jegliche Richtungen, meistens wird ein Wortende mit einem Kreisförmigen Symbol begleitet.

NACHT-HALBORK (UMBREITH)

Die Nacht-Halborks sind Praktisch gesehen Halborks dessen Orkischer Elternteil ein Nachtork war. Im Gegensatz zu den anderen Halborks die sich Sonnenorks nennen, möchten sie Mondorks genannt werden. Sie bilden quasi das gegenstück der Sonnenorks (Normale Halborks) die in zusammenarbeit mit ihnen leben. Ihre Haut ist bläulich bis gräulich und ihre spitzen Ohren gehen gerade zur Seite vom Kopf hinweg statt gerade nach oben wie es bei den Halborks der Fall ist.

Die Nacht-Halborks versuchen das Sonnenlicht zu meiden, eben wie die Nachtorks sind sie unmuskulöser als die normalen Orks. Sie haben ebenso wie die Nachtorks eine größere Affinität zur Magie und ihre Augen Leuchten auf magischer Weise in der Nach, wodurch sie perfekt in der Dunkelheit sehen können. Ihre Hauer sind elegant, fast gewollt, gewunden jedoch kleiner.

Die wenigen Nacht-Halborks die es gibt tragen ein gemeinsames Geheimnis mit sich von dem niemand etwas weiß. Man munkelt sie stehen im Bund mit den Schwarzelfen und verbündeten sich schon lange gegen die Nachtorks. Von ihnen sollen sie auch den Namen Umbreith bekommen haben.

ELBEN-ORK

Die Elben-Orks sind Halborks mit einem Elfishen Elternteil. Sie werden hier aufgelistet da die Verbindung von Ork und Elf etwas besonderes hervorgerufen hat.

Elben-Orks sind im gegensatz zu den anderen Orks gelassen und beruhigten. Trotz ihres Muskulösen auftreten und ihrerer Größe bis zu zwei Meter und fünfzig zentimeter sind sie die Harmlosesten unter den Halborks, jedoch auch die seltensten. Einen Elfen zu finden der sich freiwillig mit einem Ork paart ist ebenso schwierig wie einen Vollblutork das schleichen beizubringen. Die entstehung eines Elben-Ork ist in den allermeisten fällen unfreiwilliger Natur. Paart sich jedoch ein Elben-Ork mit einem anderen Halbork entsteht dort mit aller höchsten wahrscheinlichkeit ein weiterer Elben-Ork mit sammt ihren Merkmalen.

Ebenso wie die Nacht-Halborks haben sie eine Affinität zur Magie. Ihre Haut hat eher die natürlichen Töne eines Elfen erregen jedoch aufsehen mit ihrer metallischen note. Ihre Ohren sind länger als die der anderen Halb-Orks, gehen jedoch wie bei den normalen halb Orks geschwungen nach oben

Die meisten Elben-Orks pfeilen sich unter schmerzen ihre Hauer ab damit ihr unterschied zu den normalen Elfen Aboreas nicht so groß wie ihr Neid, zu eben diesen, ist. Schon einmal ist es geschehen das ein Elben-Ork für einen Muskulösen Elfen gehalten wurde.

GRAU-HALBORK

Die Grau-Halborks sind Halborks dessen Orkischer Elternteil ein Grauork war. Wie die Grauorks besitzen die Grau-Halborks schwarz bis graue Haut. Am auffälligsten an ihnen sind ihre schwarzen Sclera die durch die Begleitung der grell-hellen Augen für die meisten stark abschreckend wirken.

Ihre Hauer sind größer als die der anderen und ihre Ohren bilden durch ihr Fleischiges Auftreten ein fast Bestialisches Gesamtbild.

Grau-Halborks sind unter den sowieso schon seltenen Halborks noch seltener. Kaum ein anderes Wesen wagt es sich mit einem Grauork in ein Paarungsritual zu geben, diese enden durch ihre Brutalität meist tödlich. Die Grau-Halborks werden hier eher Vollständigkeits wegen angezeigt. Sie eignen sich nicht wirklich als Spielercharaktere da sie durch ihr sehr Bestialisches Auftreten mit kaum einem NSC agieren kann ohne das dieser vor Angst wegläuft oder ihn sogar angreift.

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Ebenso wie die Zwerge werden die Halb-Orks bei OTP nicht Bewusstlos sondern sind noch Handlungsfähig. Verlieren jedoch ebenfalls das Bewusstsein und beginnen zu sterben, wenn ihre Trefferpunkte in den negativen bereich fallen (siehe S. 32 Spielerheft)

Halborks kommen bei den normalen Bürgern sehr gefährlich rüber, sie haben es nicht schwer leute zu Bedrohen oder Einzuschüchtern (Auf entsprechende Manöver +1). Ihre Halborkischen Augen verhelfen ihnen bei der Wahrnehmung. Sie können weiter in die Ferne schauen aber nicht im Allgemeinen besser erkennen (Auf entsprechende Manöver +1), Durch ihre Handwerkskunst haben sie gelernt ihre Rüstung zu verstärken (+1 Rüstung)

ATTRIBUTSPUNKTE

Folgende Attributspunkte und mali gelten für die Halborks:

ST	GE	KO	IN	CH
+1	+0	+0	-1	+0

BERUFE

Die Halborks können Alle Berufe werden ausser Priester und Zauberer. (Nur die Nacht-Halborks können nach Absprache mit dem Spielleiter Zauberer werden.)