

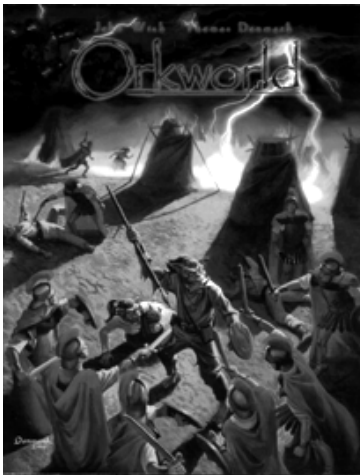
Orkworld

anmeldt af Bjarne Sinkjær

Ude i ødemarken møder dit party en gruppe orker. Da I ved de er onde og lumske – overfalder I dem og tager deres penge.

Eller

Ude i ødemarken falder I i et baghold, og det ser ikke for godt ud. Orker. De er lige så mange



som jer, og der er flere i buskene. Lederorken, en hun, træder frem og peger på jer med sit smukt ornamenterede spyd. ”Mennesker. Som I kan se har jeg, Shenda, overlevet mange kampe. Vi er flere end jer,” hun peger på bevægelserne i busken, ”og vi er sultne efter

bytte. I har Problemer til op over begge øre, men hvis I giver os jeres bronze, vil vi lade jer leve”. Lettere foraget træder du frem, ”mit navn er Aulus. Jeg har været 1. centurion under Callas, som har slået mangan en orkhær. Talrige orker er faldet under mine hug, og mine venner er, som jeg, veteraner fra mange kampe. I øvrigt er dine „krigere“ i busken ikke andet end hvalpe, og hvis der er mere med jer, kan I få nogle bank!” Hunorken nikker eftertænksomt med hovedet. Så siger hun, ”Jeg kan se, at det er tydeligt at I har overtaget.” Og med disse ord går orkerne deres vej.

Orkworld er fyldt med ord taget fra deres kultur. En af dem er *Troola*, eller Problemer. Problemer er som regnen eller skatterne, en uimodståelig naturkraft. Hver ork bliver født med sit mål af Problemer, og uanset hvor meget han prøver at undgå det, vil de altid nå ham til sidst. Men selv om Problemer er besværlige, er det også gennem dem man opnår storhed. Ork-

erne *ved* at Problemer vil få dem til sidst, så man kan lige så godt møde dem med åben pande – og ved hans død måles hans ry på, hvordan han mødte Problemer. Derfor er orker også stolte over deres ar; for hver eneste af dem er et synligt tegn på en lille sejr, om hvordan de triumferede over Problemer. Et andet ord er *Thwak*. Det kan oversættes som *gåde* eller *trick*. Når nogen har narret dig, er du blevet Thwaket. At overvinde en modstander ved at være smartere end ham, er Thwak. Det er der stor prestige i, for alle kan bruge et spyd, men ikke alle kan bruge Thwak. Derfor bruges Thwak også mest mod dem orkerne har respekt for, for hvilken udfordring er der i at Thwake en svag og dum person?

På samme måde formår Orkworld at dække alle aspekter af orkernes liv. Fødsel, indvielse til voksenalivet, og død. Krig og fred. En dyb og sammenhængende mytologi. Tre lange historier fortæller hver om en af orkernes Guder. Om Bashthraaka, den stærke og dumme. Pugg, den snedige spilopmager. Og om Gowthduke, den viseste og klogeste af orkguderne.

Regler fylder kun lidt. Det meste handler om hvordan du skaber et hushold, og om dets omskiftelige tilværelse. Det har jeg det personligt meget fint med, for regler er ikke andet end Problemer, og så kan Orkworld også nemmere tilpasses *mit* ynglings system..

For selvom Orkworld kommer godt omkring det hele, ved jeg ikke helt hvor egnet den er som kampagneverden. Problemet er ikke bogen, men spillerne. Før de for alvor kan få glæde af Ork-

Orkworld, af John Wick. Wicked Press 2000. 300 sider, 250 kroner. Set i Fantask.

world, er de nødt til at kende bare en lille smule til baggrunden, og endnu har jeg ikke mødt den spiller jeg kunne smide en bog i hovedet på. Den er til gengæld fremregende som baggrund for ”NPC” orker – orker vil aldrig igen være helt de samme som før.