



Jürgen E. Franke

unter Mitarbeit von Gerhard Schreitz

Orcs, Oger und Co.

Quellenbuch kulturschaffende Völker



Quellenangabe

Die Beschreibung der Orc-Kultur von Gerhard Schreitz erschien zuerst in abgewandelter Form in dem Quellenbuch *Myrkgard - Die Düstere Schwesterwelt* und wurde von ihm selbst an die Welt *Midgard* angepasst. Die hier beschriebenen Riten und Mythen der Orcs sind nicht frei erfunden, sondern orientieren sich stark an den Bräuchen der Marind-anim in Südwest-Neuguinea, bevor sie Kontakte mit der „zivilisierten“ Welt hatten.

- Die Redaktion -

Impressum

Herausgeber und Verlag: Verlag für F&SF-Spiele GbR,
Ringstr. 22, 67705 Stelzenberg
www.midgard-online.de ♦ EMail: vfsf@midgard-online.de
copyright © 2022-2025 by Verlag für F&SF-Spiele GbR, Stelzenberg

Autor: Jürgen E. Franke, Gerhard Schreitz
Lektorat: Karl-Georg Müller

Titelbild: Dean Spencer (© 2015 Dean Spencer), Umschlaggestaltung und Design: Ulf Lehmann
Illustrationen: Barroa Artwork/Shutterstock, Daniel Comerci (danielcomerci.com), Critical-Hit! (www.critical-hit.biz),
Bob Greyvenstein (Grim Press), Shaman's Stock Art, Dean Spencer, Warpaint/Shutterstock, Sebastian Watzlawek
Artwork used with permission, all rights reserved.



Inhaltsverzeichnis

Orcs	7	Glaube und Magie	57
Die Geschichte der Orcs	8	Persönlichkeiten	59
Orcleben	10	Riesen	62
Orcs im Kampf	14	Persönlichkeiten	66
Glaube und Magie	15	Arracht	69
Persönlichkeiten	18	Gesellschaft	73
Oger	21	Der Alltag der Arracht	76
Persönlichkeiten	25	Götter und Wiedergeburt	78
Dunkelzwerge	27	Die Magie der Arracht	79
Glaube	30	Persönlichkeiten	84
Gesellschaft	32	Die Norne	87
Der Alltag der Dunkelzwerge	38	Kentauren	90
Länder der Dunkelzwerge	42	Gesellschaft der Kentauren	93
Die Magie der Dunkelzwerge	46	Das Leben der Kentauren	97
Persönlichkeiten	49	Kentauren im Kampf	102
Kobolde	53	Persönlichkeiten	104
Das Leben der Kobolde	54	Minotauren	107
Kobolde im Kampf	57	Persönlichkeiten	111



Vorwort

„Orcs sind böse, Dunkelzwerge sind verschlagen, und Oger sind gewalttätige Menschenfresser.“ Solche Vorurteile prägen das Bild, das der einfache Bürger *Midgards* von fremden Völkern hat, denen er in den meisten Fällen noch nie begegnet ist. Zum Teil sind diese Ansichten auch nicht völlig unberechtigt, wenn man das Verhalten von vielen Angehörigen dieser Völker aus Sicht der Menschen beurteilt.

Orcs sind durch die grausame Art und Weise, wie sie mit Arrachtmagie geschaffen worden sind, schwer traumatisiert, was sich in ihrer Sicht der Welt und in ihrem Volkscharakter widerspiegelt. Er ist von extremer Furcht geprägt, die schnell in Gewalttätigkeit umschlagen kann. Aus moderner Sicht kann man ihr typisches Verhalten verstehen, wenn auch nicht gutheißen. Der albische Bauer sieht aber nur eine plündernde und mordende Horde, die abgelegene Höfe überfällt, aus Angst vor Entdeckung jeden umbringt, der sich nicht rechtzeitig in Sicherheit bringt, und alles raubt, was nicht niert und nagelfest ist. Die Menschen reagieren darauf mit Kopfgeldjagden, bei denen sich die beteiligten Jäger oft genauso schlimm wie räuberische Orcs verhalten, wenn sie auf eine Orcsiedlung stoßen.

Arracht sind nicht nur für die Entstehung der Orcs verantwortlich, sondern schrecken vor wirklich nichts zurück, wenn es ihren Zielen dient. Allerdings empfinden sie bei ihren Grausamkeiten keinen Spaß. Aus Menschensicht sind Arracht Psychopathen, denen beim Verfolgen ihrer eigenen Ziele das Leben anderer Völker nichts gilt, da sie sich ihnen so überlegen fühlen wie zivilisierte Wesen den Tieren. Die Arracht selbst halten sich dagegen für die einzig wahren Anarchisten, die für sich völlige Freiheit von allen Konventionen reklamieren und die frei von allen Regeln das tun, was sie für richtig halten. Aber selbst untereinander läuft das darauf hinaus, dass nur die Starken diese Art von Freiheit genießen und Schwächere zu ihrem eigenen Schutz Kompromisse eingehen und sich unterordnen müssen.

Dunkelzwerge heißen nicht umsonst das „heimliche Volk“, da man ihnen nur selten begegnet und wenig von ihrem Leben weiß. Selbst Gelehrte, die sich besonders für nicht-menschliche Völker interessieren, verfügen oft nur über bruchstückhaftes Wissen, z. B. über die Empfindlichkeit des kleinen Volks gegenüber Sonnenstrahlen. In ihrer unterirdischen Heimat haben die Dunkelzwerge aber eine hochstehende Zivilisation entwickelt, die von einer hohen Affinität

zur Ordnung geprägt ist, die ihnen ihre Schöpferin mitgegeben hat. Viele „Sünden“ der Menschheit können sie daher von Natur aus nicht begehen. So ist es ihnen unmöglich, ein einmal gegebenes Versprechen zu brechen, selbst wenn es erzwungen worden ist. Da bleibt ihnen aus reiner Notwehr nichts anderes übrig, als sich dem Buchstaben nach daran zu halten und gleichzeitig trickreich einen Weg zu finden, wie sie ihrem Gegenüber dennoch eins auswaschen können. Dies erscheint völlig verständlich, macht Dunkelzwerge aber für andere Völker *Midgards* schwer durchschaubar.

Tja, und was soll man von den Ogern sagen. Leider sind sie tatsächlich nicht besonders weit entwickelte Prädatoren mit einer Vorliebe für Menschenfleisch. Schwächere Völker sind für sie Beute, auch wenn sie schlaue genug sind, es nicht mit einer Übermacht aufzunehmen. Es gibt zwar Oger, die einen gewissen Respekt gegenüber anderen Völkern zeigen und ihren Appetit zügeln, aber sie sind in der Minderheit. Die meisten Oger verhalten sich zum Leidwesen ihrer Nachbarn nicht viel anders als große Raubtiere, die Menschen gefährlich werden. Das Konzept, dass Wesen von menschlicher Intelligenz anders als Tiere keine Nahrung sind, wollen sie einfach nicht verstehen.

Im Hinblick auf die Vielfalt des Menschengeschlechts erscheinen viele Völker *Midgards* stereotyp. Zum Teil liegt dies an der Kürze der Beschreibungen im *Kodex* oder *Bestiarium*, und ein Ziel dieses Bandes ist es daher, das Leben von Arracht, Orcs oder Dunkelzwergen genauer zu beleuchten. Die Bandbreite unterschiedlicher Charaktere ist bei ihnen aber tatsächlich geringer als bei Menschen, was zwei Gründe hat. Zum einen sind nichtmenschliche Völker *Midgards* nur in geringer Zahl vertreten, was allein schon weniger Variation zulässt, und zum anderen ist *Midgard* eine fantastische Welt, in der die Völker von mächtigen Wesen geschaffen worden sind, und diese haben damit oft bestimmte Absichten verfolgt. Dies trifft besonders auf Arracht, Dunkelzwerge, Kentauren und Orcs zu. Es gibt aber immer wieder Individuen, die den Klischees nicht entsprechen und die sich von den dominanten Vorstellungen und Verhaltensweisen ihres Volkes gelöst haben. Beispiele dafür findet man in den Abschnitten, in denen besondere Persönlichkeiten beschrieben werden. Der Vollständigkeit halber werden dort auch noch einmal die Spieldaten von normalen Vertretern der jeweiligen Völker aus dem *Bestiarium* aufgeführt.

- Die Redaktion -



Orcs



Orcs sind da zum Kämpfen. Kämpfen heißt Überleben. Orcs fliehen aber, wenn Kampf aussichtslos. Orcs dienen nur, wenn Flucht unmöglich.

So antwortete Motscham, der Alte, einem jungen Orc auf die Frage, warum er sich nicht einfach dem Balmorrgu unterworfen hat, statt seine Heimat zu verlassen. Sein Volk wurde in der Geschichte zu oft von fremden Mächten ausgenutzt und in deren Kriegen verheizt, und selbst für ihre Schöpfer waren Orcs nichts als nützliches, aber entbehrliches Schwertfutter. Von dieser Last wird das menschenähnliche Volk, das als besonders brutal und rücksichts- und mitleidlos gilt, bis heute erdrückt.

Aussehen

Orcs sind äußerst zäh und kräftig. Sie haben ein Gewicht von 65 bis 80 Kilo und eine Größe von etwa 165 Zentimetern, die man ihnen wegen ihrer oft gebeugten Haltung selten ansieht. Einzelne Exemplare können auch bis zu 1,80 m groß werden und einen entsprechend massigen Körperbau zeigen. Die Wolfsreiter sind um fast einen Kopf kleiner und schlanker als ihre normalen Artgenossen, denn Dunkelwölfe könnten normalgewachsene Orcs nicht tragen.

Treten in ihrer Jugend Mangelkrankheiten aufgrund schlechter Ernährung auf oder erleiden Orcs in der Junghöhle Knochenbrüche, führt dies meistens zu Deformierungen. Buckel, hängende Schultern oder ein nach vorne ragender Kopf sind die Folgen. Ihre Haut ist dick und kann alle Töne von mittel- bis dunkelbraun annehmen, ockerfarben sein oder zwischen hell- bis dunkelgrau variieren. Ihre Gesichtszüge sind ent-

fernt elfenähnlich, zeigen jedoch häufig auch Gemeinsamkeiten mit wilden Ebern oder Bären. Ihr kräftiges Gebiss verfügt über außergewöhnlich große Eckzähne im Unterkiefer, die in der Pubertät immer kräftiger werden und sich schließlich vor allem bei den Männern hauerähnlich auswachsen; verlorene Zähne wachsen mit der Zeit nach. Sie haben spitze Ohren, und ihre Augen sind ungewöhnlich groß und mit roten Pupillen ausgestattet, die ihnen auch das Sehen im Infrarotbereich ermöglichen. Ihr Körper ist unbehaart, aber das Haupthaar ist füllig und wächst auch im Nacken, was es mähenartig aussehen lässt.

Orcs verfügen im Vergleich zu Menschen oder Zwergen über keine übermäßige Intelligenz, und auch ihre animalische Schläue ist meist nur wenig ausgeprägt. Dafür sind sie von Furcht und Hass besessen. Wesen, die stärker sind, werden gefürchtet. Ihnen bringen Orcs Respekt und Ehrfurcht entgegen, solange sie keine Schwäche zeigen. Umgekehrt müssen Schwächere damit rechnen, von Orcs gequält oder ausgebeutet zu werden.

Zivilisierte Wesen werden von den Orcs verachtet und gehasst. Und Hass führt zu Gewalt und Totschlag. Nicht zu Unrecht gelten Orcs bei anderen Völkern als grausam, selbstsüchtig, unfreundlich, misstrauisch, kleinlich und gierig.

Nicht jede Begegnung mit Orcs muss zwangsläufig kriegsrisch enden: Wenn man ihnen als der Stärkere selbstbewusst entgegentritt und unmissverständlich seine Forderungen darlegt, kann man durchaus einen Handel mit ihnen abschließen, der zumindest solange Gültigkeit hat, bis man Schwäche zeigt - oder hinterrücks erschlagen wird (was aber auch nur beweist, dass man unaufmerksam war und damit Schwäche gezeigt hat).



Kleidung

Aufgrund ihrer dicken Haut und ihrer widerstandsfähigen Art benötigen Orcs kaum Kleidung. Im Sommer begnügen sie sich oft mit knielangen ledernen Hosen, Frauen tragen darüber noch eine kurze lederne Tunika. Im Winter wird die Lederbekleidung durch solche aus Fellen ersetzt und durch Fellstiefel ergänzt. Bei Bedarf wird ein Umhang aus Tierfell getragen. Der Schamane des Stammes schmückt sich zudem gern mit Ohr- und Nasenringen, die nicht wertvoll sein müssen, oder verziert Ohren und Nase mit kleinen Knochen.

Sprache

Orcs verständigen sich untereinander in *Orcisch*, einem einfachen Dialekt der *Dunklen Sprache*, der dem orcischen Sprachapparat stärker entgegenkommt. Nur wenige Orcs sind in der Lage, die Dunkle Sprache richtig zu sprechen, können diese aber - wenn sie langsam gesprochen wird und es sich um einfache Dinge handelt - verstehen. Umgekehrt kann auch jeder der Dunklen Sprache Mächtige den orcischen Dialekt verstehen, wenn er langsam gesprochen wird (andernfalls sind evtl. Erfolgswürfe nötig). Eine Schrift kennen die Orcs nicht.

Heimat

Orcs zeigen eine gewisse Scheu vor dem Wald und seinen Bewohnern und ziehen bergiges und hügeliges Gelände vor. Dort finden sie am ehesten die von ihnen bevorzugten unterirdischen Wohnstätten. Einzelne Orcsippen lassen sich aber auch im Grasland oder in Sümpfen nieder, wenn sie dort eine geeignete Unterkunft, z. B. in alten Ruinen, finden.

Orcs findet man heute überall in der vesternessischen Wildnis fernab menschlicher Siedlungen, wo es ihnen angenehme Lebensräume gibt. Nur im Innern von Alba fehlen sie ganz, da sie aus dem Weald vertrieben worden sind und die großen Wälder seit jeher gemieden haben. In Chryseia gibt es abgesehen von den Melgar-Bergen nur kleine Gruppen von



Orcs, die vermutlich von Söldnern der Dunklen Seemeister abstammen, die nach dem Fall von Thalassa in abgelegenen Gegenden Zuflucht gesucht haben.

In Laraman findet man Orcs in kleinen Gruppen in den Kaf-Bergen und in größeren Mengen in den Dschebel Iblisi, die die scharidische Wüste und die Savanne von Sendsch trennen. Da schon alte meketische Quellen Hinweise auf Orcs enthalten, stammen sie wohl aus dem um 750 vL untergegangenen Arracht-Reich in der Umgebung des Zahran-Sees, die damals noch fruchtbar war. In Sirao leben Orcs heute nur noch in den moravischen Belogora-Bergen sowie in den Gebirgszügen des Adlivun und Erlikul, die den fernen Osten von der

tegarischen Steppe trennen.

Die Geschichte der Orcs

Die Existenz der Orcs hat *Midgard* den Arracht zu verdanken, die nach dem Fall des Anarchen die Herrschaft über große Teile der Welt anstrebten, um letztendlich einen Weg zu finden, ihren Herrn und Schöpfer zu befreien. Dazu brauchten sie gefügte Truppen, die in einer Vielzahl von Umgebungen effizient kämpfen konnten. Zu diesem Zweck erschufen sie mit widernatürlicher Zauberkunst viele neue Völker und vermischten dabei oft menschenähnliche Rassen mit Tieren zu Halbmenschen. Das Ausgangsmaterial für die Orcs waren aber ausschließlich versklavte Elfen, bei denen Langlebigkeit und Achtung vor der Natur durch Fruchtbarkeit und Hass auf alles Lebende ersetzt wurden. Die Masse an einfachen Kämpfern, die das Rückgrat der Arrachtarmeen bildeten, bestand aus Orcs, und so verbreitete sich dieses Volk über den ganzen Norden *Midgards*, der in vorgeschichtlicher Zeit Schauplatz der legendären Schlachten zwischen Arracht, Elfenvölkern und Zwergen war.

Nach dem weitgehenden Rückzug ihrer Schöpfer waren die Orcs auf sich allein gestellt. Sie zogen sich in die von ihnen



bevorzugten Berg- und Hügelländer zurück. Dort blieben sie während des Aufstiegs der ersten Menschenkulturen des Nordens ungestört, auch wenn sie damals schon zu Raubzügen in die Umgebung aufbrachen. Nur in Waeland konnten sie nie recht Fuß fassen, da das starke Zwergenreich von Dvarheim den größten Teil der Berge für sich beanspruchte und keine räuberischen Orcs in seiner direkten Umgebung duldete.

Wie alle Völker des Nordens litten auch die Orcs unter den Riesenkriegen. Ihrer Natur getreu unterwarfen sie sich schnell der Macht des EIS und kämpften Seite an Seiten mit Thursen, Trollen und anderen Kreaturen Thurisheims. Dabei zahlten sie einen hohen Blutzoll, der auch nach dem Ende der Kriege nicht endete, denn Zwerge und Menschen vergaßen nicht so schnell, wer sich allzu eifrig auf die Seite der Unterdrücker geschlagen hatte.

In den letzten zwei Jahrtausenden findet man daher Orcs vor allem in den Gebirgen und Hochländern Zentralvesternesses, die von den Riesenkriegen unberührt geblieben sind. Dort verbrachten sie ihre Zeit damit, sich gegenseitig zu bekriegen und ihre menschlichen und zwergischen Nachbarn mit Raubzügen zu plagen. Während des Kriegs der Magier gelang es dem Seemeister **Saron Neragal**, in der Heimat der Orcs einen valianischen Stützpunkt einzurichten. Er formte aus den zersplitterten Orcstämmen sowie aus Kobolden, Dämonen, Riesen, Ogern und anderen Ungeheuern eine schlagkräftige Horde, mit der er die Zwergenstädte im Artross angriff, die für ununterbrochenen Nachschub an Waffen sorgten, mit denen Twyneddin und Coraniaid auch mächtigen Dämonen und anderen Zauberwesen schmerzhaft Wunden schlagen konnten. Auch Rabaheim, das Zwergenreich im Pengannion, hatte unter den Angriffen zu leiden, obwohl es sich aus dem Kampfgeschehen herauszuhalten versuchte. **1586 nL** gelang es Sarons Horde sogar, die damalige Hauptstadt **Nifelgar** der Artrosszwerge einzunehmen, und ihr Reich wäre damals wohl dem Untergang geweiht gewesen, wenn die Dunklen Meister nicht an anderen Fronten in Bedrängnis geraten wären. Sie heuerten in den letzten 15 Jahren des Kriegs der Magier viele Orc-Kämpfer als Söldner an und setzten sie als Fußtruppen an allen Ecken des Imperiums gegen ihre Feinde ein. Den Untergang ihres Reiches konnten sie aber auch damit nicht verhindern.

Saron Neragal erkannte rechtzeitig das nahende Ende, sammelte eine kleine Streitmacht versprengter Orc-Söldner um sich und kehrte in das Bergland im Herzen Vesternesses zurück. In dieser abgelegenen Gegend wollte er dem absehbaren Untergang der Dunklen Meister entgehen und sich ein eigenes kleines Reich schaffen. Er ging so erfolgreich gegen die ebenfalls durch Jahrzehnte des Kriegs geschwäch-

ten Zwerge- und Elfenvölker und gegen die Menschen des Nordens vor, dass die Bedrängten sich nicht anders zu helfen wussten, als übernatürlichen Beistand bei den Herren der Elemente zu suchen, die seit jeher Feinde aller Dämonen und ihrer menschlichen Verbündeten waren. Mit von ihnen geschaffenen magischen Waffen konnte das vereinte Heer aus Menschen, Zwerge und Coraniaid **1610 nL** unter hohen eigenen Verlusten Sarons finstere Horde zur Endschlacht stellen und besiegen. Laut Überlieferungen der Zwerge fiel auch der Seemeister in der Schlacht.

Die überlebenden Orcs zerstreuten sich in alle Winde und pflegten wie in den Jahren vor dem Krieg der Magier ihre Uneinigkeit. Anfangs stellten sie noch eine Gefahr für Reisende und kleine Siedlungen dar, aber mit dem Aufstieg des albsischen Reichs wurden sie aus der Nähe menschlicher Siedlungen und Handelswege vertrieben.

Seit ein paar Jahrzehnten braut sich jedoch neues Unheil in den Gebirgen Zentralvesternesses zusammen. Die Orcstämme der Nebelberge haben sich kräftig vermehrt, und in kalten Wintern wagen sich ihre Raubtrupps wieder in die Vorberge und in die Siedlungsgebiete der Menschen. Das erste Mal seit langem sind wieder orcische Wolfsreiter auf den bewaldeten Hängen der Nebelberge und des Pengannion-Gebirges gesichtet worden, und selbst in den Zwergengebieten des Artross und Pengannion sind sie offenbar als Späher unterwegs. **2418 nL** wurden dann die schlimmsten Befürchtungen wahr, und ein Heer von Orcs aus den Nebelbergen fiel in das Gebiet nördlich von Thame ein, konnte aber auch unter Mithilfe der Zwerge von Gimil-dum vertrieben werden.

Die treibende Kraft im Hintergrund ist ein Zaubermeister, der die Orcs bedächtig im Sinn seiner verborgenen Pläne formt. Dieser Fremde ist bei seinen Anhängern unter Orcs und Menschen nur als der *Balmorru* bekannt, was in der Dunklen Sprache *Meister im Schatten* heißt. Seit er vor ein paar Jahrzehnten die Nebelberge aufgesucht und einen Großteil der dort lebenden Orcs unter seinem Banner geeint hatte, wird er auch *Herr der Nebelberge* genannt. Nur eine Handvoll seiner Getreuen kennen seine Zuflucht im Pengannion und seine wahre Identität: Es ist der wiedererwachte Dunkle Seemeister **Saron Neragal**, der die Runenklingen-Schlacht überlebte, vor den siegreichen Feinden floh und sich tief unter dem Pengannion in einen magischen Schlaf versetzte. Er erwachte **um 2340 nL**, und seither hat er Orcs und andere gleich gesinnte Wesen wie auch eine Schar skrupelloser Zauberer und Söldner der Menschen um sich geschart, um seinen alten Plan eines eigenen Reiches im Herzen Vesternesses zu verfolgen. Saron geht mit viel Geduld vor, und lange Zeit war von seinen Aktivitäten nach außen hin kaum etwas zu spüren. In den



Zwergenreichen und im Grenzland gibt es daher nur Gerüchte über einen Hexenmeister, der mit den Orcs gemeinsame Sache macht, über den man aber nichts Näheres weiß.

Saron hat durch Bestechung und Einschüchterung zahlreiche Stammesführer der Orcs von sich abhängig gemacht. Zu diesen *Grishan-Rûs*, den Blutgebundenen, gehören in den Nebelbergen zum Beispiel die Anführer der Herzfresser, der Donnerhorde und der Schwarzfänge. Der mächtigste unter ihnen ist **Urgûrz**, der Abscheuliche, der im Pengannion gleich drei Stämme unter seine Kontrolle gebracht hat. Seine Elitekrieger, die Eisengarde, tragen gutgeschmiedete Waffen und Rüstungen, die selbst die gewissenlosesten Orcmänner nie an Orcs verkaufen würden, wohl aber an Sarons menschliche Agenten. Viele der von Blutgebundenen beherrschten Stämme stehen schon seit Jahrzehnten unter dem Einfluss des Balmorrgu, was zum Teil ihre Lebensweise verändert hat, um sie schlagkräftiger zu machen. So gibt es zum ersten Mal seit langem wieder Wolfreiter unter den Orcs, und die Stämme im südlichen Teil des Corran-Gebirges, wohin Sarons langer Arm ebenfalls reicht, führen wieder Saureiter in die Schlacht.

Bisher hat Saron nur die Stämme der Nebelberge zu Angriffen auf ihre menschlichen Nachbarn angestachelt, denn er will noch keine Aufmerksamkeit auf sein eigentliches Machtzentrum im Westen des Pengannion-Gebirges lenken. In diesem Grenzgebirge zwischen Alba und Clanngadarn liegt seine Zuflucht in der verlorenen Binge **Rhuin-dum**, die er zu einer unterirdischen Festung ausgebaut hat. Sie wurde einst von einer Gruppe versprengter Zwerge aus dem Offa-Gebirge gegründet, nachdem ihr Reich von den Valianern erobert wurde. Während des Kriegs der Magier fielen sie alle einem Angriff von Sarons Horde zum Opfer. Von ihrem Schicksal kündigt nur noch eine halbvergessene Sage der Zwerge Rabaheims, aber die genaue Lage dieser unbedeutenden Binge geriet in den Wirren des Kriegs der Magier in Vergessenheit.

Orcleben

Orcs leben in Sippen zusammen, an deren Spitze der stärkste und listenreichste Mann als **Häuptling** steht. Ihm zur Seite steht ein Schamane. Die anderen Männer arbeiten bei der Jagd, bei Raubzügen und beim Schutz der Frauen zusammen. Sie widersprechen nie den Entscheidungen des Häuptlings, es sei denn, sie wollen ihn herausfordern. Mit einer solchen Herausforderung muss er jedoch jederzeit rechnen.

Verliert der Häuptling den Kampf, ist seine Herrschaft vorbei. Meistens wird er vom Herausforderer getötet und sein Körper anschließend von der gesamten Sippe rituell verspeist. Die gereinigten und vom Schamanen mit mystischen Zeichen bemalten Knochen werden auf dem heiligen Hügel vergraben.

Mehrere Sippen zusammen bilden einen Stamm, an deren Spitze der Stammesführer steht. In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass ein Drache oder ein dunkler Zauberer einen Orc-Stamm beherrscht. Auch der Stammesführer muss mit Herausforderungen durch ehrgeizige Orcs rechnen. Da er selbst aber meist ein besonders beeindruckendes und furchterregendes Exemplar seiner Art ist, traut sich nur selten jemand, sich mit ihm zu messen. Daher muss er sich nur gelegentlich zum Zweikampf stellen, solange das Alter nicht sichtbar seine Kräfte schwächt. Die Sippen eines Stammes leben meist über ein großes Gebiet verstreut. Eine Ausnahme bilden die Herzfresser, die seit mehr als 800 Jahren die eroberte Zwergenstadt Nifelgar für sich beanspruchen, und die Steinbluter, die sich als Ursprungstamm von Urgûrz in den äußeren Bereichen von Rhuin-dum niedergelassen haben, um Saron Neragals Zuflucht zu verteidigen.

Unabhängige Orcsippen, die außerhalb eines großen Stammesverbandes leben, ziehen als nomadisierende Banden durch das Land, die einander und alle andere intelligenten Lebewesen, die keinen ernsthaften Widerstand leisten, überfallen.

Die Lebensspanne eines Orcs beträgt etwa 40 Jahre, wenn er nicht vorher im Kampf fällt. Eine Orc-Frau ist mit 8 Jahren gebärfähig, und ab diesem Alter zählt sie wie auch männliche Orcs zu den ausgewachsenen Sippenangehörigen.

Grundsätzlich gehören alle gebärfähigen Frauen einer Sippe dem Häuptling, der jedoch hin und wieder einige von ihnen für wenige Gebärphasen als Belohnung an seine fähigsten Krieger abtritt. Während längerer Raubzüge ist es auch üblich, dass einige Orc-Frauen die Kämpfer begleiten und die Siegesfeiern in Orgien ausarten. Da daran nur die Krieger teilnehmen dürfen, die im Kampf keine Feigheit gezeigt haben, dient dies als zusätzlicher Anreiz für besonderen Mut. Abgesehen von diesen Gelegenheiten müssen die meisten Orc-Männer Zeit ihres Lebens ohne Frau auskommen, es sei denn, sie können sich hinter dem Rücken des Häuptlings mit einer Orcin, die sich vernachlässigt fühlt, einig werden - was nicht gerade selten vorkommt, vonseiten des Mannes aber ebenfalls einigen Mut erfordert, da die Strafen für den, der sich erwischen lässt oder von seiner Gespielin verraten wird, hart sind.