

# Орки — Lurkmore

«xxx: У нас начальник отдела по работе с клиентами — жуткая баба. На её двери так и написано: «Начальник ОРК». »

—  407196

**Орки** — неказистые болваны, массовка для орд Осла в *Борьбе с Бобром*.

Само слово древнее: у римлян *Орк*, *Orcus* — другое название Плутона и его владений; у эллинов — сын богини тьмы Эриды; у итальянцев и скандинавов — «чудище»; у древних бриттов, — вдобавок, и *сами скандинавы*. В английском *эпосе* про Беовульфа упоминаются народы-потомки библейского *Каина*: «eotenas», «ylfe» и «orcneas», где последние — *хтоничные* страхопудала, вполне соответствующие сабжу у *Профессора*. Тот-то и ввёл мэйнстримовый *фэнтезийный* образ с таким названием: у него впервые «орками» названы мерзкие монголоиды с суровых пустошей к востоку от *расово* добрых народов.

В ходе коммерциализации, раскрутки и клонирования образ орков *политкорректировался*. Ролёвка *D&D* сделала их грозными, высокими и мускулистыми. В *Вархаммере* фигурки зелёные и кавайно брутальные. Так и пошло-поехало: бесчисленная фэнтезийная франшиза вносит произвольные вариации: *толчки* и *ролевики-геймеры* далее расскажут.

## У Толкина

Происхождение орков у Толкина детально уясняется только в «Сильмариллионе»: они были выведены *Чёрным властелином* Морготом из эльфов, подвергаемых пыточным условиям и селекции. В дебюте-«Хоббите», однако, орков нет, а «*гоблины*»<sup>[1]</sup> мелковаты и, подобно *троллям*, окаменевают на солнечном свете. Универсальные злыдни «орки»<sup>[2]</sup> появляются во «Властелине Колец», более-менее схожего роста с людьми и без окаменевания. И тут, снова-таки, нет и намёка на зелёность, мускулистость и/или умственную отсталость. В типичной битве орки заруливают силы Добра: возможно, благодаря тактической грамотности и годным *спецьюнитам* (тролли, *варги*, *драконы*...), однако, вероятнее, — благодаря своему *внезапному и многочисленному появлению со всех сторон*. Указанные преимущества объясняются тем, что командуют ими не либералы-эльфы, а могущественные *айнур* и *майар*, последовательно: Саурон и Мелькор. А вот без строгого демонического авторитета орки склонны безнадежно сливаться, теряя организованность из-за склонности, трусости и предательства.

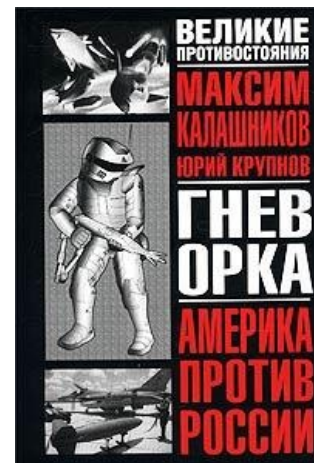
Также у Толкина орки вовсю используют техник: катапульты, требушеты, машины пыток и так далее, — ассоциируясь с техническим прогрессом, к которому рассказчик и протагонисты относятся с осуждением. Отсюда и пошла склонность орков/гоблинов к технике во многих фэнтези-сеттингах; в остальных они просто слишком отсталые экономически, чтобы налаживать науку и производство.

## Современность

Орки (не стоит перепутывать с *урками* и *украми*) — не просто сказочный образ, но и мощный *архетип*: европейские народы придумывают адово зверский образ врага, а потом идут истреблять излишки криптоколонизируемого туземного скама.

В фэнтезийных текстах скромно, но чётко прописана репродуктивная совместимость «орков» с «людьми», — а значит, их биологическая человечность. Каноничный «*Путеводитель по коридорам Ада*» учит:

**Орки** — это бывшие люди, чья суть была искажена демонами, а божественная искра — погашена навсегда. [...] *Метро* — наиболее простой способ найти орков, упырей и жидослизней. Будучи подземельем, метро напрямую соединено с Нижним



Советские орки гневно не любят Америку.



Архе Оркотипы

Миром. Стены некоторых станций покрыты толстым слоем инферноплазмы, на полу копошатся инфернослизни. Днём в метро полным-полно орков, а ночью на платформу из туннелей...

Также тема орков-урок хорошо раскрыта у нашего всего [Пелевина](#) в повести *S.N.U.F.F.*

*Смотри по теме:* [Гопники](#), [Гастарбайтеры](#), [Менты](#), [Жлобы](#), [Тюрьма](#), [Армия](#)

## А также

- В 1938 году [адыгейский](#) поэт Цуг Теучеж написал эпическую поэму «Война с князьями и орками», явив миру, стало быть, расовый ответ на этого вашего «Хоббита» (изданного в 1937).
- Название «Орки-Зерги» носил один из первых компьютерных клубов в Москве, располагавшийся сначала в помещении МИСиС на Октябрьской, а затем на Шаболовской. Клуб занимал грязное помещение с низким потолком, сотней компьютеров и огромной толпой [задротов](#) и [гопников](#).
  - Еще ранее (с 1996 по 1998) Клуб имел название «ОРКИ» и скромное чистое подвальное помещение, делящим с одноименной комп. фирмой на Садовнической Набережной недалеко от м. Новокузнецкая. Там же проходили первые соревнования по Warcraft II и другим играм. Контингент посетителей был строго от 12 до 45 лет. Атмосфера в этом клубе была вполне прилична и здорова.
- На [/wh/](#) Двача орки отличались хреновым качеством доставляемых картинок, обилием мата в [трехах](#) и способностью проебать всё, что угодно (особо эпично орки проебали 3,5к [гет](#)).
- Архетип орка вернулся из древних легенд в нынешний обиход ещё и благодаря психотрипам [Уильяма Блейка](#), ташемта:

In *The Song of Los*, Orc provokes thought within the second half, 'Asia', which unsettles the kings of earth, and Orc is described as raging across Europe. In these continental works, Los and Orc are seen as describing an [apocalypse](#) that would result in [freedom](#).

**Так-то.** Английский гений из дурдома предвидел все эти ваши марксизмы-гитлеризмы ещё в 18 веке.

- Американская компания ORC Industries, шьёт одежду для нужд армии и спецназа.
- В антиутопии *S.N.U.F.F.* [Нашего-почти-всего](#) орки — потомки современных укров и россиян, доведенные до абсурда.
- Коренные жители Оркнейских островов, что в Северном море, сами себя вполне так называют [1].
- Алсо, после [всем известных событий](#) на Украине орками называют, российскую армию, а точнее, [вежливых людей](#). [Эта страна](#), соответственно, зовется Мордором.

## В играх

### Dungeons & Dragons

Первое появление урок в играх датируется выходом первой редакции [D&D](#), где орки были представлены в своём современном виде — зловредными и многочисленными. Играть за них тогда запрещалось, однако спустя несколько лет орков сделали игровой расой, которой все остальные православные расы [невозбранно давали пизды](#).

### Вархаммер

*Основная статья:* [Вархаммер-словарь#Орки](#)

Зеленокожие космические (в [Вархаммере 40к](#)) падонки биологически представляют собой гибрид [грибов](#), животных и растений, так как размножаются спорами и фотосинтезируют (отсюда зеленый цвет). Они были созданы расой «умников» для своей защиты, но однажды съели все [грибы](#), которые служили источником ума «умников», после чего пустились в скитания по галактике.

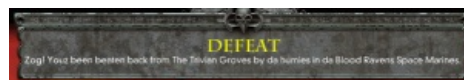
Оружие и технику орки собирают полубессознательно из обломков разнообразной хуиты, причем



«Орок с восточного берега Сахалина.»



Эльф 80-го уровня — не для мужиков.



Вархаммерские орки точно знают [кто виноват](#).

уверены, что *красные* машины ездят быстрее. Как пытается объяснить наука Империи, тут работает *психическое поле* орков, называемое WAAAAAAGH!!! Из-за него же стреляют их шуты и им же пуляют во врага вайрдройз. В качестве *украшений своего транспорта* орки признают также черепа и *скашную* черно-белую клетку. Оружие орков стреляет только потому, что орк верит, что этот набор железок ваще может стрелять. В руках представителя любой другой расы эта поебень скорее всего не то, что не выстрелит, а просто взорвётся нахуй.

Орда орков образует так называемый **WAAAGH!** – понятие, которое не способен понять никто, даже сами орки. Как учит нас умная педивикия: *Waaagh!s are a cross between a mass migration, holy war, looting party and pub crawl, with a bit of genocide thrown in for good measure.* Наиболее близкое по смыслу понятие — «джихад», если бы им занимались ирландцы, который подразумевает совокупность разнообразных процессов, как внешних, так и внутренних. Точно так же WAAAGH! означает и опиздошивание врагов, и общую психологию оркоида, и жизнь в социуме зеленокожих, и их псайкерские способности.

Justin Goes to Leipzig  
- Girls Gone Waaagh!  
У орков нет баб?.. Ну-ну

### Речёвка:

We'z gonna stomp da 'Ooniverse flat and kill anyfink zat fights back. B'cause we iz da Orks, and we iz made ter fight and win!

## Варкрафт

Смотри также: [World of Warcraft](#), [WarCraft](#).

В первых двух частях орки варика были хардкорными зелёными злыднями. Но в WarCraft 3: Reign of Chaos вдруг оказалось, что это *демоны* задурили им головы и напоили своей кровью. Изначально же орки — обыкновенные *кочевники*, жившие при первобытном строе и практиковавшие *шаманизм*. В первом аддоне к ВоВ вообще выясняется, что натуральный цвет кожи у них — *коричневый*, а позеленели они из-за связи с демонами и использования колдовства. Включая *белый и пушистый* клан Северного Волка (из которого родом Тралл), в связях с демонами не замеченный! **Blizzard** такие **Blizzard** (А вообще, цвет кожи орков клана Снежного Волка изменился благодаря постоянному присутствию поблизости всякой скверноты)... Орки здесь также отличаются крайней отважностью, у большинства граничащей с тупостью. Таким образом, орки позднего варика владеют *понятиями*, умеют сначала задавать *вопросы*, а потом уже чинить *экстерминатус*.



Всех убью — один останусь!

В WarCraft 3: Reign of Chaos есть миссия, в которой Гром Адский крик, выпив из фонтана, оскверненного кровью демона, становится злым-презлым и приобретает вместе с товарищами цвет красный, хотя изначально они были коричневыми. Испив кровушки демонической, они покраснели, а когда ее действие прошло, — позеленели. И еще очень много-много поколений у них будет зеленый цвет кожи, как зеленый цвет глаз Эльфов крови. Алсо, в Варе у орков есть самки, в отличие от Вахи они размножаются вполне традиционным способом.

По версии фильма, Тралл позеленел потому, что родился полумертвым недоноском и чуть совсем не склеил ласты, едва вылезая из пизды, а Гулдан вылечил его, пропитав скверной.

## The Elder Scrolls

Смотри также: [Daggerfall](#), [Морровинд](#), [Oblivion](#), [Skyrim](#).

В Тамриэле орки — это подвид *эльфов*. Прародителя орков звали Тринимак. И был он Аэдра, то бишь отличался своей смертностью. Он был крайне туп, так как пошел против воли Боэты. Но тот/та (касательно половой принадлежности Боэты в Тамриэле имеются разногласия, ибо все даэдра — бесполое) в свою очередь являлось неплохим *троллем*, и решил(а) подшутить над первым, *накормив себя им*. После этого (предположительно через ±6 часов) Боэта отпустил(а) его, правда немного видоизмененного. Но так как дерьмо обладало божественной силой аэдра да ещё и было подкреплено демонической даэдра, оно ожило, и стало орочьим богом Малакатом. Все последователи Тринимака после этого превратились в орков. Отсюда и весьма привлекательный внешний вид. Самки орков весьма *фапабельны*, особенно когда на них надет орчий шлем (закрытый и с железной маской вместо забрала, естественно).



Сэр (!) Мазога. *Фап-фap-фap?*

В остальном орки такие же зеленые, клыкастые, воинственные и грубые, как и чуть менее, чем везде. Их выделяет среди орков из прочих вселенных разве что кузнечное искусство, да тот убийственный для



вахафагов факт, что орки служат [Императору](#) (чтобы получить гражданские права и быть полноценными NPC, а не тупыми [мобами](#)) и орочьему королю Гортвогу (хотя многие из них считают его еретиком, ибо он не верит в Малаката), хотя в первую очередь они служат сами себе.

Алсо, в Морровинде они неиллюзорно выделяются умением нормально разбираться в травах. Даже "Букварь для орков" толсто намекает, что этому навыку принято учить с детства.

Известные орки в TES:

- Ра'Грузгоб ([Morrowind](#)) — орк, считающий себя расовым [фурри](#)-хаджитом.
- Умбра ([Morrowind](#)) — [An Hero](#) по орочьим понятиям. Владелец меча-артефакта, заставляющего владельца (если он — не главный герой) желать всех убить. От такого образа жизни Умбре надоело жить, и он пристаёт к прохожим с просьбой убить его. В честном бою.
- Ыамбагорн Гро-Шулор (([Morrowind](#))) — непись живущий в форте Пестрой бабочки. Примечателен своим именем, начинающимся на [B](#).
- Сэр Мазога ([Oblivion](#)). Орчиха, проживающая в сиродиильском городе Лейавиине и упоротая по части рыцарства. Женского пола, но называет себя «сэр», чем, очевидно, косплеит сэра Интегру Хеллсинг.
- Дорак ([Skyrim](#)). Ещё один косплеер Хеллсинга, на этот раз по части борьбы с вампирами. Орк-арбалетчик, охотник на вампиров из организации «Стражи рассвета». Ну и именем примечателен, само собой.
- Ураг гро-Шуб ([Skyrim](#)). Орк-ботан, работает библиотекарем в колледже магов. За порчу книг натянет глаз на жопу и заставит сожрать.
- Балагог гро-Нолоб ([Skyrim](#)). Он же Гурмэ. Орк-повар-анонимус, написавший известную книгу «Необычный вкус». Является чуть ли не б-гом у почитателей кошерной [нямки](#) по всему Тамриэлю.

## Gothic

Орки в Готике - практически полностью соответствуют своему каноничному образу: тупые, большие, племенные и стремящиеся набигать, разве что не очень зеленые. Имеют вполне себе культуру, хоть и примитивную, свою религию, в качестве которой выступает шаманизм, иерархию и прочее, соответствующее общине. Во времена Робара завязали войну с людьми. Однако, как оказалось позже, мотивированно это было примерно теми же мотивами, по которым кот в углу кидается на пылесосащего его хозяина-изверга. Если точнее, орки были просто загнаны на север и готовились к тотальному истреблению, но потом вдруг собрали силы и навалили людишкам, да так, что еще и сами начали нагибать королевство Миртану, причем вполне себе успешно. Собственно, для битвы с этими тварями и понадобилась руда, которая находилась на острове Хоринис, но это уже другая история. В колонии же обитал своего рода орочий анклав, образовавшийся вокруг огромного подземного храма с заточенным в нем Крушаком, или Спящим, вызов которого был смотивирован одним из племен орков для быстрой победы в войне с другим. Однако чтичество никогда не остается без наказания, а вызов демона, надо сказать, вполне себе [HESOYAM](#). Спящий оказался настолько сильным, что просто вырвал сердца пятерых шаманов, которые призвали его, а всех строителей храма для него проклял и оставил в виде зомбятины охранять свой покой и тешить его демоническое величество.

Орк Готики, как было сказано, большой и сильный, причем настолько, что в одиночку мог спокойно прибить парочку стражников, а в схватке с паладином еще неизвестно кто кого бы натянул. В первой части вооружены топорами размером с половину тушки человека. В игре орк вполне соответствовал описанию: схватка с ним заставляет изрядно попотеть даже прокачанного героя, а самое первое знакомство оставляло яркое впечатление, сродни первой встречи с Ищущим из второй части. Во второй же части, орки приплыли в Миненталь через парочку недель после падения барьера и спокойно блокировали замок с находящимися в нем консервными банками. А приплыли ребята уже с начальством-генеральством в лице облаченных в мощнейший доспех военначальников, вооруженных гигантскими мечами, которые могут посоревноваться с мечом Данте в брутальности. Присутствуют также и шаманы с размазанными мордами и большими посохами, кастующие фаерболы направо и налево. Как показывает игра, орки не такие уж и тупые: к примеру, они вполне могут выучить язык человека и поддерживать с ним беседу, приплыли орки на весьма внушительно и довольно культяписто сооруженном корабле, а при нападении не используют тактику корейцев, а строят четкую стратегию. В третьей же части образ орка был переиначен. Там он представляет из себя вполне разумного, культурного, если так можно выразиться, представителя общества, имеющего понятия, честь и достоинство, а то и могущего в науку. Морды стали похожи на лица, а речь потеряла даже оттенки акцента. Позиционируется все так же как могучий воин, однако боевка в третьей части, позволяющая вырезать на первом уровне в одиночку целый город, наполненный орками, на деле немного опускает уровень пафоса мохнатых ребят. Арсенал весьма эргономичен, так как требования к силе не сильно превышают таковые у оружия человека (по сравнению с оружием первых двух частей, где требующая силы как у Шварцнеггера дурина имела дамаг, как у какой-то ржавой открывашки). Командование имеют довольно грамотное, так как после захвата Миртаны, они выстроили свои правила и законы, взяли человек в рабы и спокойно улеглись пить боржоми. Если вдаваться в подробности по ходу игры, то может выясниться, что орки с Хориниса на деле - тупые дикари, которых чурается даже самый распоследний орк с цивилизованного материка. То, что в событиях первых двух частей именно эти тупые ренегаты и выступали в роли противников Робара, судя по всему, разработчиков [не сильно волновало](#).

## Герои

Смотри также: [Heroes of Might and Magic](#), [Might and Magic](#).

За исключением четвертой части, орки принадлежали к фракции Варваров, что логично. В первой части игры орки выглядели вполне обыкновенно, за исключением цвета кожи — он был оранжевым. Тем не менее, у фракции Knight был герой по имени Maximus, который был вполне себе православный зеленомордый орк. У той же фракции был еще один лохматый и бородатый товарищ по имени Туго. Вопреки расхожему мнению, они были полуорками. В Might & Magic полуорки, как игровая раса, были доступны вплоть до 6 части.

Максимус и Тиро были pre-made персонажами из M&M3 и M&M4-5 (которая известна, как World of Xeen). Во второй и четвертой частях Heroes орки стали гуманоидными кабанами. Ко времени пятой части концепция зеленорожих бандитов всех задолбала, поэтому здешние орки претерпели некоторые косметические изменения. Юниты на морду лица остались каноничными орками, но отрастили рога, покрылись пигментацией и хорошенько загорели, став ярко-оранжевыми. Герои же, помимо обретения вышеперечисленных черт, стали похожи на качков-бодибилдеров с мерзкими рожами монголо-татар. Сюжетное обоснование — орки есть результат экспериментов магов с людским материалом и демонической кровью. Поэтому орки НОММ V очень не любят демонов и всячески боятся при их виде.

Вообще, оркам вплоть до четвертой части Героев была отведена очень скромная роль в сеттинге Might and Magic — их почетную обязанность зеленомордых гопников с успехов исполняли гоблины и, частично, огры и тролли (все эти расы также неслabo мутировали в ходе развития сериала). В четвертой же части орки перекочевали в замок хаотов Asylum, где даже обзавелись расовыми героями. В девятой части РПГ Might&Magic орки (точнее, полуорки) отрастили бараньи рога, а лицом стали похожи на отставных программистов. В сеттинге НОММ V их изначально не было вообще — появились они в экшене Dark Messiah of M&M, после чего, во втором аддоне Tribes of the East, расово оккупировали варварский замок Stronghold.

## Линейка

Смотри также: [Lineage 2](#).

В Lineage 2 орки бывают разные. Но все они делятся на две основные категории: высшие орки, и низшие. Собственно высшими и играет игрок, а вот низшие орки служат здесь обычными мобами. По сюжету высшие орки [люто](#), [бешено](#) ненавидят орков-могов и всячески пытаются их уничтожить. Алсо, отличаются весьма ограниченным интеллектом (буквально).

Раса зеленых в линейке отличается зашкаливающей характеристикой «CON», проще говоря — несокрушимым здоровьем, это присуще даже орочьим магам. Также орки — единственная кроме людей раса в л2, которая не бегаёт раком (честь для орка важнее всего). Хотя бегают раком только тёмные эльфы. Да и то понятие относительное. Прогнуться на 45 или 90 градусов это уже не так важно. Имеют радующие [школиё](#) говнарские прически. Популярны также тем, что на орочьих магах любая одежда выглядит как живописные лохмотья.

## Арканум

Основная статья: [Arcanum](#)

В Аркануме орки представлены не так стандартно и тупорыло как в других играх — теперь они не орда тупых идиотов (точнее, не только орда), но и какая-никакая часть общества. Доставляют тем, что бывают не только зеленого, но еще и синего(орки-берсерки) и фиолетового цвета. Но бесспорно ещё большая закономерность — если на зеленого орка натянуть наряд варвара (а другой-то он и носить не может), то он [ВНЕЗАПНО](#) превратится в фиолетового. Кстати, поведение и статус их ближайших сородичей (полуорков) скопирована до безобразия — типичные негры конца XIX века. Точно так же пьют, ругаются, любят драться, борются за свои права, презираются [основной массой](#), живут в бедности и т. п. Хотя существуют индивидуумы, которые становятся полноправными членами общества, при том для сего должны иметь какие-то выдающиеся заслуги. Хотя презирать его за это менее не станут. Что характерно, у полуорков от природы не занижен ни интеллект, ни сила воли, так что они могут быть такими же хорошими технарями\магами как и люди. Также любят [грабить корованы](#), но в виду их отсутствия в игре всего лишь пытаются грабить группу ГГ. А если ГГ сам полуорк, то с извинениями отпускают.

Орки, если живут в городе, бывают трёх видов: [гопники](#), работники заводов или низшим слоем бандитского формирования «Клан Демиана Моуга» (ака самого Злого). И если орки — [нормальные пацаны](#), то они во дворах, арматура железная, набігают менты и ГГ. Можно грабить прохожих... Если орки работают на заводе, то нада слушаться мастера, устраивать протесты и защищать завод от бандитов. Ну, а если орк за злого... То значит другая банда и расисты иногда набігают, злой может приказать своим бойцам самим напасть на дом другой банды и пошлёт их в атаку...

Также в игре орк может не только убить, но и отрубить\сломать руку, так же выколоть глаз, но орк может не умереть, а просто пол экрана не видеть, или достать или купить лекарство... Если ногу отрубят, то орк



The evolution of the Orcs in Might & Magic

Эволюция чушков.

либо умрёт, либо (как не прискорбно) умрёт. Ах да, сохраняться можно...

Известные представители:

- Гарфилд Телониус Ремингтон Третий ака Гарр — на самом деле не орк, хотя беспощадно косит под него (выглядит соответствующе). Отличается странной **нелюбовью** ко всем оркам, ибо «он не виноват что они идиоты». Также отличается крайне **интеллигентным** поведением, презрительно, но высокомерно относясь к **быдлу**, **оргиям** и шлюхам. Своими историческими знаниями вкупе со своим гнусавым, но при том высокомерным орочим голосом дарит немало **лулзов**. Является экспонатом музея, а так же одним из множества персонажей, доступных для вербовки в команду ГГ.
- Дон Трогг — на самом деле полуорк, отличающийся отличным умением вести дела (заперся с орками на складе в знак протеста), небольшой вспыльчивостью (если сказать ему что люди его презирают в городе начнется **кризис**). Алсо может стать главным в городе если его спасти.
- Убийца из бара — довольно странный тип, который захотел почувствовать себя героем и выпилить Сэра Мэтта дэ Чезарэ. Но Мэтг увлекался стрельбой.

## Аллоды

Смотри также: [Аллоды](#).

Аллодские орки практически ничем не отличаются от **over 9000** своих собратьев в разных РПГ: грубы, тупы, любят ГРАБИТ@УБИВАТ, не любят магию. Изначально были классического зелёного цвета, но потом Нивал ~~заебали обвинения в плагиате~~ решили придумать свой оригинальный концепт и сделали орков серыми. Из-за неимения своих Великих Магов угодили в **анальное рабство** к Императору Хадагана. Алсо, женщины-орки в Аллодах Онлайн весьма **фапабельны**. Подобно своим собратьям **IRL**, орки в Аллодах являются фанатами местного футбола.

## Сфера: Мир Избранных

«Последний человек покинул зал, уйдя в сияние, и де Орко с оставшимися в живых защитниками отступления кинулся к порталу, когда ненадежная защита ворот рухнула, и в зал ворвался огненный шквал. Сметая все на своем пути, он испепелил оставшихся у перехода людей. Вслед за своими создателями ушла в небытие и дорога, выведшая из Каэр-Аннона защищавшихся. Дверь в другой мир в считанные мгновения сжалась до размеров палантира и, вспыхнув светом подобным свету звезды, навсегда ослепив первых из ворвавшихся через разрушенные ворота захватчиков, исчезла» — это было записано со слов ослепленных воинов, перед невидящими глазами которых до самой смерти стояла эта картина...

Далее

Люди, попавшие в неизвестный мир, запаниковали. Оказаться безоружным в одиночестве среди мечущихся и страшно Г могучих существ — не всякий человек выдержит такое испытание. В шоке, падая в грязь, цепляясь ногами за полусгнившие корни, они пытались уйти подальше от этого кошмара. Выбившись из сил, валились они где придется и забывались на время. Пробужденные жаждой, подползали они к лужам и пугались своих отражений. Из воды на них смотрели зеленые монстры с огромными клыками, глаза, в которых не было ничего человеческого, сверкали страхом и ненавистью. Маги, успевшие пройти сквозь границу миров и имевшие представление о работах де Орко, начали понимать суть произошедшего. Портал не пропустил физические тела беглецов, граница между мирами открыта только для духа.. Мир, который увидели пришельцы чужими глазами, представлял собой болото с небольшими островками, на которых ютились исковерканные кусты и деревца. Лишенные всего, кроме знаний и душ, робинзоны начали приспосабливаться к условиям нового для них дома. Строили жилища неумело, долго приспосабливаясь к новым телам. Питание добывали охотой, но не сразу поняли, что их новые тела не приемлют пищу привычную их душам. Некоторые умирали от голода, так и не найдя в себе моральных сил есть то, что требовали эти безобразные оболочки. Прошли века, и люди забыли слова, оставшиеся в памяти рассказы и записанные на звериных кожах легенды на уже незнакомом языке не говорили ни о чем. Стерлись границы между добром и злом, осталось только желание выжить и памятник, сделанный предками из единственного камня, найденного в этом болоте, на котором было то ли выцарапано, то ли выжжено одно единственное слово — «ОРКО».

— Теперь таких *lore* к отечественным **ММОРПГ** уже не III.

## Орки IRL

Основные статьи: [Толчки](#), [Ролевики](#)

Основные статьи: [Фошысты](#), [Скинхэд](#)

Основные статьи: [Гопник](#), [Жлоб](#)

29.03.14 — Оркская  
Елизаров кагбе  
намекает.

Однако здесь они беспощадно косят под людей (что по сути бредово, ибо люди — их центральный враг практически по всем источникам), являясь совсем не зелёными, не накачанными и не разодетыми по

последней орковской моде. Но всё же они есть. И бывают они двух видов: те, кто знают что они орки и те, кто об этом не знают. Знающие, как ни странно, ведут себя как обычные люди, которые иногда разговаривают на орчем жаргоне ([Вот он](#)). Те же, кто не знает о своей природе, как раз ведут себя соответственно орочьим правилам культуры: пьют, пиздят друг друга, [пиздят другие расы](#), кланы и народности. Внешность имеют стандартную: [жлобская](#) одежда, бритая голова, большая физическая сила, тупая обезьянья рожа (подтверждающая теорию Дарвина чуть более, чем полностью). Иерархии тоже полностью совпадают: толпа бойцов, которые делают всё, что говорит [вэждь da boss](#). Иногда они, взяв в руки деревянные дубины, обмотанные тряпками и прочей хуйтой идут дать\получить пизды людям\от людей. Все заканчивается тем, что приезжает доблестная [инквизиция](#) и карает обе стороны, ибо Такова Воля Императора. Однако нормальным людям на эту [не очень интересную информацию не хочется обращать внимания](#).



Кто больше похож на орка? Он?

Кто больше похож на орка? Он?



...Или они?

...Или они?

## Примечания

- ↑ Как обычно, Профессор не страдал оригинальностью, а [взял за основу](#) гоблинов из [Джорджа Макдоналда](#).
- ↑ Слово заимствовано через [староанглийский](#) эпос «Беовульф», где обозначает [неведомую ёбаную хуйню](#). Из писем Толкина также можно узнать, что по-валлийски org означает «свинья» (от porc, в котором редуцировалось «р»), и что внешне орк — это особенно уродливый монголоид.



### Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us  
Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate  
Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood  
Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer  
Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis  
Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia  
Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples  
Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast  
Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim  
Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night  
Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper  
Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto  
Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman  
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!  
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo  
Kerbal Space Program Killer Instinct



### Фэнтези

Adventure Time Alignment Arcanum Avatar: The Last Airbender Baldur's Gate Daggerfall  
Dark Souls Diablo Disciples DotA Dungeon Keeper Gothic Heroes of Might and Magic

