

Orkentruz

Dieser Abenteuerschauplatz basiert auf frei verfügbaren Karten, welche du dir hier herunterladen kannst:

<https://2minutetabletop.com/product/fogs-edge-outpost/>

https://www.reddit.com/r/thegoblinexplorer/comments/whicjs/oc_battlemap_the_endless_dungeon_level_49/

https://www.reddit.com/r/DnD/comments/ze8zg4/oc_day_97365_orc_camp_6ox4o/

Beigefügte Bilder wurden mit <https://app.leonardo.ai/> erstellt

Dieses und andere Szenarien für Spiele mit der Year Zero Engine findest du unter: <http://yearzero.rpg.systems>



Übersicht

Die kleine befestigte Siedlung Orkentruz wurde auf den Grundmauern eines alten Elfen-Tempels errichtet, der in den Wirren der Dämonenkriege in Vergessenheit geraten war. Schließlich entdeckte eine halbfelsche Familie den Ort und fand in den alten Katakomben den Geist des Priesters Karan Schattenherz, der hier vor langer Zeit mit einem mächtigen Artefakt begraben wurde – der Dornenkrone Letra: Ein Artefakt, das Karan einst mit Hilfe des Nachtläufers erschuf um Macht über die Orks zu erlangen und sie gegen Zygofers Heere zu schicken.

Karans Geist erlaubte ihnen, hier unter seinem Schutz zu siedeln und die Krone in Zeiten höchster Not zu nutzen, so lange sie danach wieder an seinen Platz zurückkehrt. Schon bald verbreiteten sich Geschichten über einen Ort namens „Orkentruz“, denn kein Ork vermochte es, die mutigen Siedler von diesem Flecken unweit des Arinawaldes zu vertreiben.

Derzeit wird der Ort von der Halbfelsche Loheria angeführt. Das Geheimnis um Karans Geist als Hüter der Dornenkrone wird von Loherias Familie seit der Gründung von Orkentruz wohl gehütet. Die Existenz der Elfenkatakomben ist den Bewohnern zwar bekannt, jedoch würde es niemand wagen sie zu betreten, oder mit Fremden über sie zu sprechen.

In Orkentruz herrscht der „Rost und Häma“ Glaube vor: Rostbruder Noklem stärkt mit seinen wortkargen Feuer-Predigten den Willen der Siedler, sich niemals den Orks zu ergeben und die Siedlung bis zum letzten Blutstropfen zu verteidigen.

Was bisher geschah

Orkentruz wird seit einigen Wochen von einem Trupp des Roka-Clans unter der Führung von Grocha Blutauge belagert. Er ist ein Sohn von General Archa und will die Führung des Roka-Clans übernehmen. Um sich als würdig zu erweisen, hat er es sich in den Kopf gesetzt, mit seinen 20 Ork-Kriegern Orkentruz zu erobern: Eine Festung der Elfen und Menschen, die schon seit vielen Jahrhunderten direkt an den Ausläufern des Arina-Waldes den Orks widerstanden hat. Doch nun ist Schluss! Der Fall von Orkentruz wird ein klarer Beweis sein, dass Grocha der richtige Anführer für den Roka-Clan ist. Grocha und seine Truppen lagern nun schon seit einiger Zeit unweit der Siedlung in einem Wäldchen.

Doch jeder Angriff auf den Ort verlief stets gleich: Die „Elfen-Königin“ stand mit ihrer Krone auf dem Wehrturm und sprach zu ihnen. Und schon wussten sie wieder, was sie waren: Sklaven, um zu dienen. Ihr Kampfeswille war sofort gebrochen. Sie sind abgezogen. Nur um nach wenigen Tagen zurück zu kehren und es erneut zu versuchen.

So geht es nun schon seit mehreren Wochen: Kaum stehen die Orks vor Orkentruz, ziehen sie voller Furcht und Demut wieder ab. Allen Orks ist das so peinlich, dass keiner darüber spricht. Zurück können sie nicht mehr, ohne ihre Ehre zu verlieren. Aber angreifen können sie auch nicht. Der Handelsverkehr zur Siedlung wird von den Orks unterbunden und sie planen die Feste auszuhungern.

Wege nach Orkentruz

- Orkentruz liegt an der Grenze zu den Wäldern der Orks. Du kannst es auf ein beliebiges Festungs-Feld platzieren. Da die befestigte Siedlung aber recht klein ist, kann sie auch auf einem beliebigen anderen Feld platziert werden. Falls die Abenteurer vorhaben, in die Wälder der Orks vorzudringen (oder aus diesen zu fliehen), werden sie sich sicherlich freuen, diesen Außenposten der Zivilisation zu erblicken.
- Die Abenteurer können von der Legende von Orkentruz gehört haben: Ein kleiner Ort, der sich bereits seit ewiger Zeit gegen die nahen Ork-Stämme behauptet. Ein sicherer Hafen für Expeditionen in die Wälder der Orks – und vielleicht erfährt man dort auch, wie der Ort so lange überleben konnte?
- Die Abenteurer erhalten den Auftrag, etwas nach Orkentruz zu transportieren: Nahrungsmittel oder andere wertvolle Ware. Die Händlerin Trondu Kupferblick könnte die Gruppe auch anheuern, sie mit ihrem Maultier sicher nach Orkentruz zu begleiten.

Orte – Orkentruz

Karte: <https://2minutetabletop.com/product/fogs-edge-outpost/>

O.1 – Die Palisaden

Einfache Holzpalisaden, von denen einige bereits stark ramponiert aussehen. Es ist eher unwahrscheinlich, dass sie einem größeren Angriff lange Stand halten würden. Der Eingang ist über zwei Tore und einen kleinen Innenhof gesichert.

O.2 - Der Wehrturm

Als einziges Steingebäude sticht der dreistöckige Wehrturm hervor. Im Falle eines Angriffs versammelt sich das Volk auf der Unteren und ersten Ebene, während Schießscharten auf der Zweiten Ebene Bogenschützen einen guten Schutz verleihen. Eine schmale Steintreppe windet sich bis zum Dach des Turmes, der zu Tag und Nacht mit einer Wache als Ausguck besetzt ist.

O.3 – Der Tempel

Vom Dach des einfachen Holzhauses hängen unzählige Seile, an denen die Überreste von zertrümmerten Schilden, Resten von zersplitterten Axtblättern und an Lederriemen gebundene Pfeilspitzen träge im Wind baumeln. An der Eingangstüre prangt die Schnitzerei eines sich windenden Baumes in Menschengestalt. Dies ist das Heim vom Rostbruder Noklem, der im Namen der Rost und Häma Kirche über diesen Ort wacht.

Sein Haus ist einfach eingerichtet. In der Mitte des einzigen Raumes steht eine etwa hüfthohe Statue, die nur entfernt als menschenähnlich zu identifizieren ist: Sie wurde mit Hunderten von Buchstücken aus Eisen und Kupfer gefertigt. Die Metallteile wurden äußerst „kreativ“ mit dem Vorschlaghammer bearbeitet und so in ihre grotesken Formen gezwungen.

Tagsüber kann man häufig das Schlagen eines schweren Vorschlaghammers aus Noklems Tempel vernehmen.

O.4 - Das Gemeindehaus

Hier treffen sich die Einwohner von Orkentruz beim warmen Feuer, essen und trinken zusammen, oder gehen handwerklichen Tätigkeiten wie dem Stricken und Schnitzen nach. Das Gemeindehaus hat keinen festen Wirt oder Gastgeber – hier packt jeder mal an.

Burgherrin Loheria bezieht mit ihrer Familie im Gemeindehaus einen privaten Trakt mit mehreren Zimmern und wird von der Gemeinschaft gut versorgt.

Im Gemeindehaus gibt es eine kleine Vorratskammer mit einer Falltür, die über eine Leiter in den Erdhügel hinunterführt.

O.5 - Der Erdhügel

Ein großes unterirdisches Keller-Gewölbe, in dem die Gemeinschaft ihre Vorräte bei kühlen Temperaturen einlagert. Der Eingang ist mit einem Gitter und einem Schloss gesichert, das mit einem Dietrich und einem Wurf auf FINGERFERTIGKEIT geöffnet werden kann.

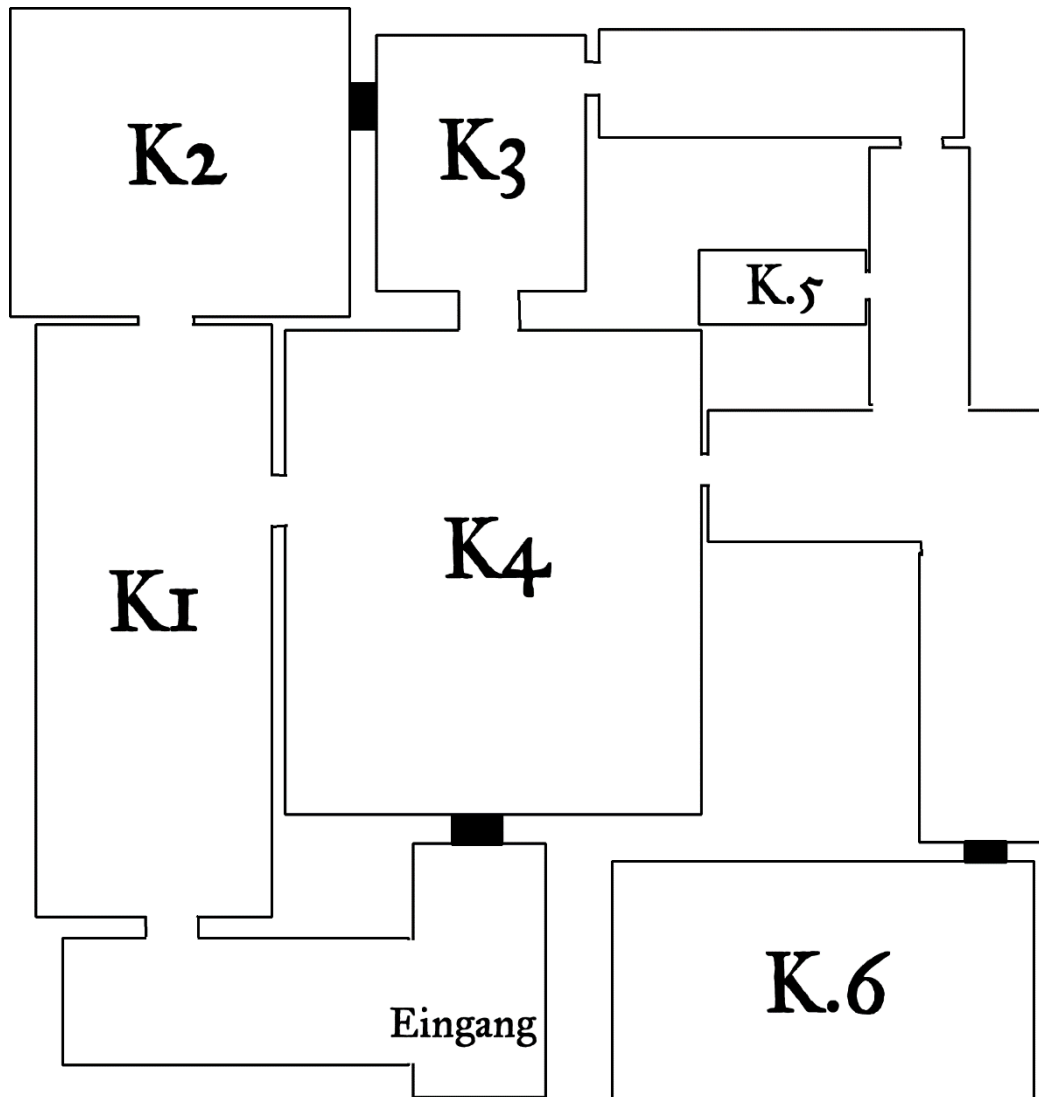
Der Boden ist abfällig und im hinteren Bereich mit alten, teilweise zerbrochenen Steinplatten ausgelegt. Hier und da lassen sich unter dem Dreck der Jahrhunderte filigrane Verzierungen ausmachen: Wird eine solche Steinplatte gesäubert, so kommen in den Stein geritzte Zeichnungen zum Vorschein, die Silhouetten von Tieren, Bäumen aber auch Elfen zeigen.

Das Gewölbe wird auf der hinteren Seite von einer Steinwand begrenzt, die ebenfalls Verzierungen aufweist, wo man einen Blick erhaschen kann – denn diese Wand ist mit Kisten, Fässern und gefüllten Regalen zugestellt.

An einer Wand führt eine Leiter hinauf zu einer Falltür in den Lagerraum des Gemeindehauses.

Hinter einigen Fässern verbirgt sich ein Wanddurchbruch von weniger als einem Meter Höhe. Ein kalter Luftzug kann auf die Stelle aufmerksam machen. Dies ist der Eingang in die alten Elfen-Katakomben, die zu einem Teil auch heute noch begehbar sind.

Orte – Die Elfen-Katakomben



Karte:

https://www.reddit.com/r/thegoblinexplorer/comments/wh1cjs/oc_battlemap_the_endless_dungeon_level_49/

Allgemein

Die Katakomben wurden einst von Elfen erbaut: Viele Ebenen tief im Stein wurde hier einst der Nachtläufer verehrt. Nachdem die Anlage einst unter mysteriösen Gründen eingestürzte und viele Anhänger des Nachtläufers unter sich begrub, wurde die oberste Etage von Karan Schattenherz wieder freigelegt und für sein Werk im Namen des Nachtläufers genutzt. Nach seinem Tod betteten überlebende Krieger der Meromannen-Zwerge Karan hier zu seiner letzten (Un-)Ruhestätte und platzierten fünf im Kampf gegen Zygofer Horden gefallene Zwerge-Krieger als seine ewige Leibgarde.



Die Feuerschalen

Überall in den alten Katakomben stehen alte Feuerschalen, die immer noch mit glimmender Kohle gefüllt sind. Die Schalen tauchen die Räume nur unzureichend in einen leichten rötlichen Schimmer, der nicht weit reicht. Die Kohlen sind in der Tat heiß. Wenn man jedoch einen glimmenden Stein aus der Feuerschale nimmt, so erkaltet er nach geraumer Zeit wie ganz gewöhnliche Kohle.

In der Nähe der Feuerschalen wächst die grüne Flechte weniger dicht.

Die Wucherung

Die alten verfallenen Gänge sind mit einer grünen Flechte überwuchert, die in einigen Ecken buschige und strauchförmige Formen angenommen hat. Manche Bereiche sind völlig zugewachsen, so dass hier ohne eine Machete oder ein Schwert kein Durchkommen ist. Die Wucherung schießt mit knorrigen verdrehten Ästen auskleinen Spalten und Ritzen in Mauerweg und Boden.

Wer sich daran macht, der Wucherung den Gar auszumachen, der erlebt eine unschöne Überraschung: Das Gewächs weiß sich zu wehren und führt einen Würgeranken-Angriff aus (SL-Buch S.122). Würfle mit einem W6:

- 1-2: Würgeranken-Angriff 1 - Sporenattacke
- 3-4: Würgeranken-Angriff 2 - Erdrosseln (nur auf eine Person)
- 5-6: Würgeranken-Angriff 3 - Peitschende Ranke

Wer sich der Wucherung zu stark nähert, riskiert einen Angriff. Es ist aber zumeist möglich, ohne einen Wurf auf BEWEGEN auf Abstand zu bleiben. Während eines Kampfes oder anderer turbulenter Situationen sieht dies allerdings etwas anders aus...

Die Flechte lässt sich mit Feuer bekämpfen und zieht sich zurück, sobald sie mit einem erfolgreichen Wurf auf NAHKAMPF mit einer Fackel berührt wurde. Wer es jedoch wagt, einen Raum mit Feuer gänzlich von der Pflanze befreien zu wollen, der erzürnt die Wucherung – die nun um ihr Überleben kämpft: Die Wucherung eines Raums entspricht dann einem regulären „Würgeranken“-Monster (SL-Buch S.122).

Gänge

Für alle nicht weiter beschriebenen Räume und Gänge gelten die unter „Allgemein“ beschriebenen Besonderheiten. Beachte weiterhin das Ereignis „Visionen“, das in jedem zweiten neuen Gangabschnitt oder Raum auftreten kann.

K.1 – Die Grabkammer

Hier ruhen 5 Zwergen-Krieger in Stein-Sarkophagen, die bei der Verteidigung von „Klagefeste“ ihren Tod fanden. In jedes der Stein-Gräber wurde das Zeichen des Nachtläufers eingemeißelt:



Die Krieger wurden mit wertvollen Schmuckstücken beigesetzt (jeweils ein Wurf auf die Tabelle „Wertvolle getragene Funde“ SL-Buch S.188).

Sollte ein Abenteuerer eine Grabstätte plündern, so erhebt sich das untote Skelett eines Zwergen-Kriegers aus dem Grab und belegt den Grabräuber mit einem eisigen Fluch (Furchtangriff Stärke 3, 1 Schaden auf Verstand). Jede weitere Kampfunde öffnen sich W3 weitere Gräber. Siehe Ereignis „Die Krieger erheben sich“.

K.2 – Das Lied der Rose

In diesem Raum steht die überwucherte Statue einer unbekannten Gestalt in einer Robe – Der Kopf ist vor langer Zeit abgefallen und auf dem Boden zersplittert. An den Wänden kann man zwischen den Flechten wunderschöne Gravuren ausmachen. Sie zeigen eine prächtige Stadt, die sich an einen Berghang schmiegt, auf dessen Spitze eine mächtige Festung thront. Ein Bereich, mittig am Fuße des Berges wurde besonders detailliert dargestellt: Hier lassen sich Abbildungen der vier Gottheiten erkennen, die von den Elfen verehrt werden: Strom, Klage, Lehm und der Nachtläufer.

Aufmerksame Abenteuerer, welche die Glyphen der Elfen lesen können, entdecken eine Inschrift, die beinahe zur Unlesbarkeit verwittert ist:

*„Träge hallen vier göttliche Küsse durch die Halle der Götter
Öffnen dir den Weg in das Innere des Berges
Auf dem heiligen Pfad wandle dem Gipfel entgegen
Und empfangе Erleuchtung für deine gereinigte Seele“*

Dies ist ein Hinweis auf den Geheimgang in den Ruinen am Fuß der Festung „Auge der Rose“ (siehe „Zorn des Raben“).

Verschlossenes Tor (Ost-Wand)

Das verwitterte Stein-Tor ist verschlossen und rührt sich keinen Millimeter.

In den Stein sind mittig zwei Mulden eingelassen.

In silbernen Elfenglyphen leuchtet der folgende Text auf. Er kann nur von Elfen und allen die der Elfenglyphen mächtig sind, entziffert werden:

*„Zwischen Licht und Dunkel, wo Schrift auf Stein zerfällt,
Zwei glühende Augen entfachen ein Feuer, welches den Raum voller Glanz erhellt.“*

Lösung: Legt man hier zwei glühende Kohlen in die Mulden des Stein-Tores, so öffnet sich das Tor knirschend und gibt den Weg in den Schatzraum frei.

K.3– Der Raum der Schätze

Zwischen dem dicken Geflecht in diesem Raum glitzert es: Die Wucherung hat sich um einige wertvolle Kleinode geschlungen, die in diesem Raum aufbewahrt wurden.

Wenn die Abenteuerer etwas aus der Wucherung stehlen wollen, so muss ihnen ein Wurf auf FINGERFERTIGKEIT -2 gelingen, sonst greift die Wucherung an.

Bei einem erfolgreichen Wurf, würfle auf die folgende Tabelle. Ansonsten wird die Wucherung „geweckt“.

W6	Fund
1	Silberketten mit Elfen-Glyphen im Wert von W6 Gold
2	Ein Schwert mit Silber-Legierung und Elfen-Glyphen
3	Reich verzierte Brosche mit Elfen Glyphen, MANIPULATION +1
4	1 wertvoller getragener Fund (SL 188)
5	1 wertvoller Fund in einem Versteck (SL189)
6	1 kostbarer getragener Fund (SL 190)

K.4 – Der Raum des Lebens

Der einst zentrale Raum dieser Katakomben liegt heute in Trümmern und ist mit einem dichten Teppich der grünen Ranken überwuchert. Die Überreste von einstigen Säulen säumen den Boden, der an mehreren Stellen aufgerissen ist. Auch im Fackelschein lässt sich der Boden des Abgrunds nicht erahnen.

Dicke Äste der Wucherung sprießen aus dem Abgrund und verteilen sich von hier über die ganze Ebene.

Die Wucherung

Wer sich hier nicht vorsichtig bewegt (mittels HEIMLICHKEIT oder BEWEGEN), der erweckt die Wucherung, welche sich in Form eines „Würgeranken“-Monsters gegen die Abenteurer wendet (SL-Buch S.122): Ein Bündel Ranken schießt aus der Schwärze des Abgrunds und greift nach den Abenteuern.

Der Monster-Angriff „4 – Tödliche Umarmung“ zieht bei erfolgreichem Angriff einen Abenteurer in den Schlund. Sollte ihm keiner seiner Kameraden zur Hilfe kommen, oder er sich nicht selbst befreien können, so wird er nach einer Kampfrunde in den Abgrund gezogen und ist für immer in der Dunkelheit verloren... oder kehrt eines Tages völlig verändert wieder zurück: Was er wohl dort unten erlebt haben mag?

Verschlussenes Tor (Süd-Wand)

Ein schweres Tor im Süden ist verschlossen. Es sind keine Schlösser zu sehen. Auf dem Tor leuchten in hellem Mondsilber Elfenglyphen auf. Sie können nur von Elfen und allen die der Elfenglyphen mächtig sind, entziffert werden:

Im Zwielficht der Dämmerung

Ruht das pochende Zentrum des Lebens

Lösung: „Herz“

K.5 – Eingestürzte Treppe

Hier führte einst eine Treppe weiter in die Tiefe der Katakomben. Doch die Treppe ist komplett verschüttet. Hier ist kein Weiterkommen möglich.

K.6 – Die Kammer der Dornenkrone

Verschlussenes Tor

Auf dem Tor leuchtet in silbernen Elfenglyphen der folgende Text auf. Er kann nur von Elfen und allen die Elfenglyphen lesen können entziffert werden:

*„Ein Schatten in den Wäldern, ein Flüstern im Wind,
Sein Name eröffnet, was der Finsternis entspinnt.“*

Abenteurer können mit einem Wurf auf „WISSEN“ erkennen, dass damit der Gott „Nachtläufer“ gemeint ist: Die uralte mysteriöse Naturgewalt.

Wenn das Wort „Nachtläufer“ laut ausgesprochen wird – egal in welcher Sprache – so öffnet sich rumpelnd das Tor.

Der Altar-Raum

- Der Boden des Raumes ist von einem breiten Abgrund durchzogen, der tief in die Dunkelheit hinab führt. Mit einem Wurf auf BEWEGEN +2 gelingt ein Sprung über den Abgrund. Doch wehe dem, der von der Finsternis verschlungen wird...
- Karans schwarzer Rubin liegt mit seinem Totenschädel auf einem Stein-Altar, den überlebende Meromannen-Zwerge für ihn errichteten und auf dem das Symbol des Nachtläufers eingraviert wurde. Auf dem Haupt des Schädels sitzt die Dornen-Krone Letra.
Nur der Elfen-Zauberer war in der Lage die Krone Letra zu tragen, daher bestatteten die Zwerge Letra mit dem Zauberer an dem Ort, wo er die Krone einst erschuf.
- Wenn die Abenteurer den Altar-Raum betreten, so erscheint Karans Geist. Halbelfen und Elfen wird er anhören, während er Angehörige anderer Völker als Grabräuber beschimpft und diese angreift, sollten sich diese nicht ehrfürchtig zeigen.

Orte – Das Lager der Orks

Karte: https://www.reddit.com/r/DnD/comments/ze8zg4/oc_day_97365_orc_camp_6ox4o/

L.1 - Eingang

Neben dem Eingang zum Lager weht das Banner eines Monolithen – Das Zeichen der Roka-Orks. Das Lager ist mit provisorisch errichteten Palisaden geschützt. Der Zugang wird stets von zwei Orks bewacht.

L.2 – Das Zelt des großen Kriegers

Vor dem Zelt wurden zwei verwesende menschliche Köpfe auf Speere gespießt und links und rechts zum Zelteingang platziert. Sie wurden von Arrak Geistwandler dort aufgestellt. Er nennt sie „Die Totenwachen - welche die Geister fernhalten“.

L.3 – Das Lagerfeuer

Hier versammeln sich die Orks um das Wild, das sie von ihren täglichen Jagdausflügen mitbringen über einem großen Feuer zu braten.

L.4 - Der Schrein

Zwischen den Zelten steht ein provisorisch aus Zweigen, Blättern und Erde errichteter Schrein, an dem fast jeden Tag nach Sonnenuntergang im Licht des Lagerfeuers eine Andacht an Lehm, den Schöpfergott abgehalten wird.

L.5 - Zelt des Geistersehers

Neben dem Schrein steht ein kleines Zelt, in dem nur ein Ork lebt: Arrak Geistwandler, der von den anderen Orks gemieden wird. Seitdem er sich einen Rubinsplitter in seinen Schädel einsetzte verhält er sich merkwürdig. Einige halten ihn für verflucht, andere glauben, er sei von den Totengeistern und Lehm gesegnet.

Auf das Zelt wurden mit Blut Glyphen und Runen aufgemalt, welche laut Arrak böse Geister fernhalten und gute Geister einladen sollen.

L.6 – Der Käfig

Aus dicken Ästen und Seilen wurde hier ein provisorischer Käfig gebaut, in den höchstens ein halbes Dutzend Menschen auf engstem Raum Platz finden.

Sollten die Abenteurer gefangen genommen werden, so werden sie hier festgehalten.

Der Käfig wird immer von einem Ork bewacht, aber dennoch ist es geschickten Abenteurern möglich, die Seile mit einem Wurf auf KRAFT -2 oder mit einem improvisierten Hilfsmittel mit FINGERFERTIGKEIT -1 zu lösen.

NSCs und Schätze

Grocha Blutauge, Anführer der Roka Orks



ST 5 / Kraft 2, Ausdauer 1, Nahkampf 3
GE 3
VE 2 / Auskundschaften 1, Überleben 2
EM 3
Rüstung 3 (Verstärkte Lederrüstung)
Zweihand-Axt
Talente:
Unbezwingbar, Axtkämpfer 1, Scharfrichter 1, Bedrohlich 2

Er ist ein Sohn von General Archa, dem Anführer des kriegerischen Roka-Clans - und will die Führung des Clans übernehmen. Um sich als würdig zu erweisen, hat er es sich in den Kopf gesetzt, mit seinen 20 Ork-Kriegern Orkentruz zu erobern: Eine Festung der Menschen, die schon seit vielen Jahren direkt an den Ausläufern des Arina-Waldes den Orks getrotzt hat. Doch nun ist Schluss! Der Fall von Orkentruz wird ein klarer Beweis sein, dass Grocha der richtige Anführer für den Roka-Clan ist!

Inzwischen macht sich Unsicherheit in Grocha breit – die er zunehmend mit Brutalität zu überspielen versucht: Immer wieder lässt er seine Wut auch an seinen eigenen Leuten aus. Und wer es wagt, einen seiner Befehle zu hinterfragen, stirbt. In den letzten zwei Wochen sind somit bereits 5 seiner Krieger nicht durch den Feind, sondern durch seine Hände gestorben....

Arrak Geistwandler



ST 4 / Nahkampf 2
GE 3
VE 3 / Wissen 1, Überleben 2, Menschenkenntnis 1
EM 3 / Manipulation 1, Darbietung 2, Heilen 1
Rüstung 3 (Verstärkte Lederrüstung)
Schwerer Kriegshammer
Talente:
Unbezwingbar, Weg der Hellsicht 1, Hammerkämpfer 2

Nachdem er einem getöteten Halbelfen seinen Rubin-Splitter aus der Stirn geschnitten und sich (aus für ihn unerklärlichen Gründen) in seine Stirn eingesetzt hat, verfügt Arrak über die Gabe mit den Geistern zu sprechen: Immer wieder erhält er Eingebungen und hört Stimmen. Arrak ist sich sicher, dass Lehms Geister zu ihm sprechen: Erde, Wasser, Wind und Feuer.

Arrak ist in seinem Stamm ein gefürchteter Krieger und wird dennoch von Grocha nicht als Konkurrent gesehen: Auf eine seltsame Art und Weise vermag es Arrak stets, Ärger aus dem Weg zu gehen - Ohne, dass seine Stärke als Krieger in Frage gestellt wird. Niemals lässt er sich in einen Streit verwickeln. Gleichzeitig gelingt es ihm, niemals Schwäche zu zeigen.

In Wirklichkeit zweifelt Arrak schon seit längerer Zeit die Führung von Grocha Blutauge an: Er ist sich darüber im Klaren, dass ihre Truppe in einem ewigen Kreislauf gefangen ist, aus dem es kein Entrinnen gibt. Dieser Kreislauf muss durchbrochen werden: Entweder Burgherrin Loheria oder Grocha Blutauge müssen sterben! Vielleicht können Außenstehende – wie die Abenteurer – dafür sorgen, dass der ewige Kreislauf durchbrochen wird?

Burgherrin Loheria



ST 2 / Nahkampf 2
GE 3 / Bewegen 1
VE 4 / Auskundschaften 1, Wissen 1, Menschenkenntnis 2
EM 4 / Manipulation 3, Darbietung 2
Rüstung 2 (Lederrüstung)
Langschwert, Kurzbogen
Talente:
Die Macht des Geistes, Weg der Worte 1

Die Festung wird von der Halbelfe Loheria angeführt. Ihre Familie herrscht seit vielen Generationen über Orkentruz.

Loheria und ihr Mann Omur haben zwei Kinder: Faran (11) und Sunja (8). Omur ist ein Mensch und somit wird das elfische Blut zu Loherias großer Sorge weiter verwässert. Sie ist sich nicht sicher ob ihre Kinder einst ihre Aufgabe als Burgherrin übernehmen können.

Durch ihr elfisches Blut kann sie die Dornenkrone hin und wieder tragen, ohne dass es ihren Verstand zu sehr beeinträchtigt. Früher war es vielleicht einmal im Monat notwendig, die Krone zu tragen um Orks zu verscheuchen. Doch die Ork-Meute von Grucha Blutauge ist nun schon seit Wochen in der Nähe. Und mehrmals pro Woche muss sie nun die Krone nutzen, um die Orks in die Flucht zu schlagen. Inzwischen zeigt die häufige Anwendung ihre Wirkung: Loheria zeigt sich selbst ihrer eigenen Familie gegenüber äußerst gefühllos und denkt darüber nach, die Orks als Sklaven zu halten um die Festungsmauern auszubauen. Schließlich wurden sie geschaffen um zu dienen...

Händlerin Trondu Kupferblick



ST 3 / Nahkampf 1, Handwerk 1
GE 3 / Heimlichkeit 1, Fingerfertigkeit 1
VE 3 / Menschenkenntnis 2
EM 4 / Manipulation 2, Darbietung 1, Heilen 1
Rüstung 2 (Lederrüstung)
Kriegshammer
Talente:
Weg der vielen Dinge 2, Hammerkämpfer 1, Unbestechlich 1, Schlossknacker 1

Die findige Händlerin war auf der Durchreise und hat bemerkt, dass das unscheinbare Örtchen Orkentruz einen echten Schatz hütet: Nachdem sie gesehen hat, wie Burgherrin Loheria die Orks vor den Toren der Feste nur mit ein paar Worten verjagt hat, ist sie sich sicher: Die seltsame Dornenkrone muss ein mächtiges Artefakt sein. Jeder, der es besitzt ist entweder sehr mächtig oder bald sehr reich – wenn er es wieder für viel Gold verkauft hat...

Trondu hat mit ihrem Maulesel Berti viele Handelswaren der „Verbotenen Lande“ im Angebot. Die Abenteurer können auf die allgemeine Verfügbarkeit würfeln um zu ermitteln, ob Trondu sie ihnen verkaufen kann – allerdings mit einem Drittel Aufpreis – hier draußen gibt es wenig Konkurrenz...

Rostbruder Noklem



ST 3 / Nahkampf 1, Handwerk 2
GE 3
VE 4 / Wissen 2, Menschenkenntnis 2
EM 4 / Manipulation 3, Heilen 2
Rituelle Zweihand-Axt
Dolch
Talente:
Entstellt (drittes Auge im Nacken), Weg des Bluts 2

Ein schlanker Mann mit stechendem Blick – und einem dritten Auge im Nacken, das er normalerweise unter seiner Kutte verbirgt. Noklem ist ein eher schweigsamer Mann, der sein Gegenüber lange mustert und nur die nötigsten Worte wählt.

Wenn die Abenteuerer ihn aufsuchen, so verlangt er eine Gabe an Rost, so dass er sein ewiges Werk weiterführen kann: Es muss ein Gegenstand aus Metall geopfert werden (beispielsweise eine Waffe), die dann vor den Augen der Abenteuerer zerstört wird, um danach in seinen Einzelteilen in die groteske Skulptur eingearbeitet zu werden, die er in der Mitte seiner Hütte errichtet hat.

Wenn Noklem verärgert wird, so stellt er sich seinem Kontrahenten nicht laut entgegen – vorerst erntet dieser nur seinen strengen, alles durchdringenden Blick. Danach wird Noklem sein Opfer jedoch mit einem „Blutfluch“ der Stärke 3 belegen (siehe „Weg des Blutes“): Über 3 Tagesabschnitte verliert das Opfer insgesamt 3 Punkte auf VERSTAND, während es immer wieder (in Träumen oder Halluzinationen) die glühenden stechenden Augen von Rostbruder Noklem sieht. Während dieser Zeit ist keine Regeneration von VERSTAND möglich (nur durch Zauber).

Karan Schattenherz



Karan hat einst die Dornenkrone Letra erschaffen – aber dafür auch einen hohen Preis zahlen müssen. Jetzt wandelt er als Geist durch diese Hallen. Seine Werte entsprechen dem eines Geistes im SL-Buch auf Seite 90.

Karan wurde einst von der wütenden Schildmaid Viridia (siehe „Zorn des Raben“ ab S.20) erschlagen, um die Herrschaft der Elfen über die Orks zu brechen. Viridia sagte dazu nur: „Die Schöpfung verlangt nicht nur das zu hegen, das wächst. Es gilt auch das Alte zu pflücken - um für Neues Platz zu schaffen. Und das ist meine Aufgabe.“

Karans Geist ist bereit, seine Krone an würdige Herrscher zu verleihen – so wie an das Geschlecht Loherias. Die Halbelfe und ihre Familie sind zwar nicht stark genug, um sich als neue Herrscher über die Orks zu erheben – aber sie können lernen zu wachsen – so dass eines Tages ein Sprössling vor Karan stehen möge, der bereit ist die Clans der Orks wieder unter der Krone zu vereinen. Erst wenn dies vollbracht ist, kann Karans Geist seinen Frieden finden. Er weiß, dass sein schwarzer Rubin zu befleckt ist, als dass ein Elf ihn in den Friednebel bringen würde. Er hat verstanden, dass er sein Leben und Wirken ganz dem Nachtläufer geopfert hat – und diesen Preis akzeptiert.

Ein elfischer Charakter kann es sich zur Aufgabe machen, Karans Rubin zu reinigen und in den Friednebel zu bringen. Karan wird dieser Idee zwar skeptisch aber aufgeschlossen gegenüberstehen – da er nicht damit rechnet, dass ein Elf diese Möglichkeit in Betracht ziehen würde.

Artefakt: Die Dornenkrone Letra

Aussehen

Ein Dornenkranz mit einer feingliedrigen Silberkette samt eingefassten Broschen, in den drei verhornte Augäpfel eingearbeitet wurden.



Hintergrund

Es gibt viele verschiedene Geschichten, die sich um die Dornenkrone ranken. Du findest im Anhang zwei gängige Erzählungen. Die Variante „Geschenk des Nachtläufers“ ist hierbei näher an der Wahrheit: In der Tat erschuf Karan Schattenherz die Krone Letra und kämpfte an Seiten der Zwerge gegen Zygofers Dämonen-Heer.

Als er bei den Kämpfen fiel – und keiner der Zwerge es vermochte das Heer der Orks mit der Krone zu führen ohne den Verstand zu verlieren – begrub man Karan in einem alten Tempel des Nachtläufers, wo Karan einst die Krone erschuf – und legte sie ihm als Beigabe auf sein Grab.

In den Wirren der Kriege wurde dieser Ort lange Zeit vergessen – womöglich sorgte der Nachtläufer selbst dafür. Schließlich entdeckte eine halbelfische Familie den Schatz und Karans Geist erlaubte ihnen, die Krone in Zeiten höchster Not zu nutzen, so lange sie danach wieder an seinen Platz zurückkehren möge.

Wirkung

- Die Kraft, die von Letra ausgeht, ist einem Elfen nicht geheuer. Und dennoch fühlt sich jede Elfe und jeder Halbelf auf seltsame Weise zu diesem Artefakt hingezogen.
- Wer diese Krone trägt, ist in der Lage Orks in seinem Umfeld Befehle zu erteilen: Das Artefakt verleiht einen W12 Artefaktwürfel für Würfe auf MANIPULATION gegen **einen** Ork in Reichweite NAH.
- Die Macht von Letra kann auf **alle** Orks in Reichweite NAH/KURZ/WEIT verstärkt werden.

Nachteile

- Bei jedem Einsatz erleidet der Träger einen Punkt Schaden auf EMPATHIE.
- Wird die Macht von Letra kann auf **alle** Orks in Reichweite NAH/KURZ/WEIT verstärkt, so kostet dies pro Entfernungs-Stufe einen weiteren EMPATHIE-Punkt.
- Elfen und Halbelfen erleiden nur die Hälfte des EMPATHIE-Schadens (aufgerundet).
- Der Anwender der Dornenkrone kann erst wieder Schaden in EMPATHIE regenerieren, wenn er die Krone für mindestens einen Tagesabschnitt ablegt und nicht bei sich trägt.
- Wer bei der Anwendung von Letra in EMPATHIE gebrochen wird, ist dem Artefakt vollständig verfallen: Er wird es unter keinen Umständen wieder aus der Hand geben und sieht sich als legitimer Herrscher über alle Ork-Stämme, die er unter seinem Banner vereinigen wird.

Ereignisse - Orklager

Gefangene der Orks

Wenn sich die Abenteurer unvorsichtig Orkentruz nähern, so werden sie von einer Übermacht von Orks umstellt und zum Anführer Grocha gebracht. Er macht der Gruppe ein Angebot: Sie erhalten ihr Gold, sowie alle Wertgegenstände zurück. Und sogar noch mehr oben drauf, wenn sie nach Orkentruz gehen und eine Schwachstelle in der Festung ausmachen. Dass Menschen so nah an den Gebieten der Orks wohnen ist eine Beleidigung für den Roka-Stamm.

Auch Arrak Geistwandler sieht in den Abenteuern eine Gelegenheit: Wenn sie ihm dabei helfen, Grocha Blutauge zu stürzen, so ist ihm dies genauso recht. Für ihn zählt nur eines: Der „ewige Kreislauf“, in dem sich die Roka-Orks seiner Meinung nach befinden, muss endlich durchbrochen werden.

Unruhe am Lagerfeuer

Am Lagerfeuer kommt es immer wieder zu Unstimmigkeiten zwischen den kriegerischen Roka-Orks, die keine Gelegenheit auslassen, sich gegenseitig ihre Stärke zu beweisen:

- Beim Essen gilt das Recht des Stärkeren: Die mächtigsten Krieger nehmen sich ihr Stück zuerst, für die schwächsten bleiben nur die Reste. Immer wieder wird diese Rangfolge aber in Frage gestellt – und es finden Kämpfe statt, um die „Hackordnung“ neu zu ordnen. In der Regel wird waffenlos gekämpft und es kommt höchstens zu kleineren Knochenbrüchen (für Orks „nur ein Kratzer“).
- Immer wieder kommt der Unmut über die aktuelle Situation zum Vorschein: Ratlos grübeln die Orks über eine neue Strategie, wie sie Orkentruz zu Fall bringen können: Man schimpft über die böse Elfenzauberei, oder beschuldigt einen der Kameraden zuerst zurück in die Wälder geflohen zu sein und somit die Formation verlassen zu haben. Wenn jedoch Kritik am Anführer laut wird, so kommt Grocha Blutauge persönlich aus seinem Zelt – und fordert den Kritiker zum Kampf. Dieser wird mit Waffen ausgetragen und endet für den Unterlegenen mit dem Tod.

Die Zeremonie

Abends im Schein des Lagerfeuers hält Grocha Blutauge eine Zeremonie am Lehm-Schrein ab. Arrak Geistwandler steht dabei neben ihm und begleitet die Zeremonie, spricht aber nicht selbst und hält sich im Hintergrund:

Lehm! Vater! Mächtiger Schöpfer!

Stolz blickst du auf dein Werk – auf das, was du erschaffen hast.

Aber du hast auch gesehen, dass deine Schöpfung nicht vollendet war!

Wer verteidigt all das, was du aus dem Boden erhoben hast?

WIR!

Mit all deinem Zorn?

WIR!

Mit all deiner Kraft?

WIR!

Unerbittlich bis zuletzt?

WIR!

Erbarmungslos und Furchtlos?

WIR!

Lehm! Vater! Mächtiger Schöpfer!

Wir sind nicht dein Werkzeug!

Wir sind deine Hand!

Die Hand, die über dieses Land richtet!

Die Hand, die straft!

Die Hand, die herrscht!

WIR SIND DEINE HAND! WIR SIND DEIN ZORN! WIR SIND DEIN VOLK!

LEHM!

LEHM!

LEHM!

- Während der Zeremonie sind die Orks im Lager stark abgelenkt: Nacheinander nimmt jeder einen kleinen Zweig oder Ast vom Schrein, hält diesen ins Feuer und umschließt dann mit seiner linken Hand den glimmenden Ast.
- Nur Arrak Geistwandler könnte etwas bemerken, falls die Abenteurer in dieser Zeit aktiv sind. Die Frage ist jedoch, wie sich der Geister-Seher verhalten wird. Was haben ihm die Stimmen wohl geflüstert?

Ereignisse - Orkentruz

Ork-Angriff!

Ein Ruf vom Wehrturm ertönt: Orks sind im Anmarsch!

- Grocha Blutauge und seine Armee stehen wieder vor den Toren. Trommeln und wilde Kampfschreie ertönen. Immer wieder sind orkische Rufe wie „Tod den Menschen! Tod den Elfen! Tod allen Glatthäuten!“ zu hören.
- In der Festung herrscht jedoch keine Panik: Zügig aber doch ruhig ziehen sich alle Bewohner hinter die schützenden Palisaden zurück.
- Nach einiger Zeit betritt Burgherrin Loheria den Wehrturm: Auf ihrer Stirn prangt eine seltsame Kopfbedeckung: Ein Ring aus Dornen, in denen mehrere Kugeln eingelassen wurden und an der eine silberne Kette hängt. Eine ganze Weile steht sie auf dem Wehrturm und schaut sich an, wie die Orks in Angriffsformation gehen. Dann ertönt ihre Stimme – fest, laut und eindringlich:

„Orks der Rabenlande! Geschaffen von Häma, erdacht von Rost! Als Werkzeuge der Herrscher! Als starke Hand, geführt von den mächtigen Formern dieser Lande! Ich bin Loheria – Burgherrin von Orkentruz! Und ich befehle euch: Verlasst diesen Ort! Dies ist nicht euer Land! Das war es nie und das wird es auch nie sein! Geht zurück in die Wälder, die euch überlassen wurden! Ich weiß – euer Herz ist voller Ungeduld – und Mut – und Feuer. Und ich sage euch: Der Tag, an dem ihr euch beweisen könnt, er wird kommen! Aber heute ist nicht dieser Tag! Und dies ist nicht der Ort! Ich BEFEHLE EUCH: KEHRT UM! UND KOMMT NICHT WIEDER ZURÜCK!“

- Mit einem Mal kehrt in den Reihen der Orks Stille ein. Wie gebannt bleiben sie stehen. Dann dreht sich einer nach dem Anderen geradezu schlafrunken um, und torkelt unsicher aus der Richtung zurück, aus der sie gekommen sind. Es dauert ein paar Minuten, dann ist der Spuk vorbei: Kein Ork ist mehr zu sehen. Loheria schaut noch eine ganze Weile gedankenverloren in die Ferne, bis sie wieder zu sich kommt und zurück in das Gemeindehaus geht.
- Wird Loheria auf das Geschehene angesprochen, so reagiert sie abweisend, kühl und geradezu egomanisch: Die Macht der Dornenkrone frisst sich langsam aber unaufhörlich durch ihre Seele...

Die Messe

Rostbruder Noklem hält gerne nach Sonnenuntergang eine Messe zu Ehren von Rost und Häma ab. Gerade wenn Neuankömmlinge in Orkentruz verweilen besteht er darauf eine Messe abzuhalten, um die Reisenden im Namen von Rost zu segnen (ob diese nun wollen oder nicht...).

- Im Hof wird ein großes Feuer entzündet, um das sich die Gemeinschaft versammelt.
- Noklem hält keine Rede – stattdessen stößt er rhythmisch seinen großen imposanten Zeremonienstab in den steinigen Boden. Die Gemeinschaft folgt seinem Beispiel und stampft dabei mit ihrem rechten Fuß auf. Dann ertönt Noklems harte raue Stimme:

„Rost! Mächtiger Herrscher!

Du gabst uns das Feuer, auf dass wir es formen und uns in dieser Welt behaupten können!

Rost! Mächtiger Herrscher! Wir herrschen an deiner statt über dieses Fleckchen Erde – und verteidigen es seit jeher gegen die gottlosen Kreaturen, die sich deinem Willen nicht beugen wollen.

Rost! Mächtiger Herrscher! Sie werden nicht obsiegen. Das haben sie nie. Und das werden sie auch nie. Denn wir handeln in deinem Namen! Und dein Name macht uns stark! Wir haben uns diesen Platz in dieser Welt erkämpft – mit den Waffen und Werkzeugen, die du uns geschenkt hast. Und wir wissen sie zu nutzen.

Rost! Mächtiger Herrscher! Wir bitten nicht um deinen Beistand. Denn du hast uns bereits alles gegeben, was wir brauchen. Du hast uns bereits alles gelehrt, was wir wissen müssen. Denn das größte Geschenk, das du uns je vermacht hast, ist die Erkenntnis, dass wir unser Schicksal selbst in der Hand haben.

Rost! Mächtiger Herrscher! Wir haben dich gehört! Dein Wille ist unser Wille. Deine Hand ist unsere Hand. Und wir werden in deinem Namen herrschen. Für immer!“

Danach hält Noklem seine Hand in das Feuer und spricht: „Spürt Hämas reinigendes Feuer und empfängt ihren Segen!“. Als Noklem seine Hand aus den Flammen zieht, sieht man bereits einige Brandblasen.

Einige aus der Gemeinschaft folgen Noklems Beispiel, ziehen ihre Hand jedoch schnell wieder aus dem Feuer. Falls ein Abenteurer seine Hand ebenfalls lange in das Feuer halten möchte, so muss ihm ein erfolgreicher Wurf auf AUSDAUER gelingen. Er erhält 1 SCHADEN auf STÄRKE und sämtliche Würfe auf FINGERFERTIGKEIT sind in den nächsten zwei Tagen um -1 modifiziert. Dafür erhält er jedoch auch einen Willenskraftpunkt und das Wohlwollen von Rostbruder Noklem.

Trondus Angebot

Die Händlerin Trondu wendet sich an die Abenteurer. Sie weiß, dass Burgherrin Loheria die Dornenkrone irgendwo im Erdhügel versteckt, aber sie weiß nicht wo. Sie konnte sich bislang nur einmal kurz umsehen und hat nichts gefunden.

Trondu schlägt vor, gemeinsame Sache zu machen: Sie könnten die Dornenkrone stehlen und sie einer der großen Fraktionen zum Kauf anbieten, beispielsweise der Diebesgilde in Knochenmühle, dem Orden der Schlange, oder vielleicht sogar den Elfen.

Sollten die Abenteurer selbst Interesse an der Krone anmelden, so ist Trondu bereit, sie den Abenteurern zu überlassen: Für nur 10 Goldstücke im Voraus wird sie ihnen gerne beim Stehlen des Artefaktes helfen. Sollten sich die Abenteurer allerdings weigern zu zahlen und auch die Zusammenarbeit mit Trondu ablehnen, so wird sie die Abenteurer an Loheria verraten: Bestürzt berichtet sie, dass die Abenteurer planen die Burgherrin zu bestehlen. Nun steht Aussage gegen Aussage. Ob die Abenteurer überzeugender sein können?

Omurs Verrat

Omur, der Mann von Burgherrin Loheria, liebt seine Frau und die Kinder über alles. Dennoch sieht er mit Schrecken, wie die Dornenkrone seine Frau immer mehr verändert: Loheria zeigt keinerlei Liebe mehr für ihn noch für ihre eigenen Kinder.

Omur glaubt, dass es nur einen Weg gibt, um seine Frau zurück zu bekommen: Loheria muss von der Dornenkrone abschwören. Doch das würde sie niemals tun. Was aber, wenn einige „Räuber“ die Krone stehlen würden? Orkentruz wäre verloren, sicher. Aber man könnte an einen sicheren Ort fliehen – und Loheria würde wieder zu Sinnen kommen...

Ereignisse - Elfen-Katakomben

Die Krieger erheben sich

Sollten sich die Abenteuerer in der Grabkammer oder in einem anderen Raum als Grabräuber versuchen, so schieben sich die großen Steinplatten mit einem Knarren zur Seite – und die Skelette von 5 Zwergen-Kriegern erheben sich aus ihren Gräbern, um die Räuber zu bestrafen.

- Sollte ein Abenteuerer eine Grabstätte plündern, oder Karans Geist danach verlangen, so erhebt sich das untote Skelett eines Zwergen-Kriegers aus seinem Grab und belegt den Grabräuber mit einem eisigen Fluch (Furchtangriff Stärke 3, 1 Schaden auf Verstand).
- Jede Kampfgrube öffnen sich W3 weitere Grabplatten mit untoten Kriegern.
- Die Untoten verfügen über die Werte eines Skeletts (SL-Buch S.120) mit Rüstung 5/3 gegen Pfeile/Stiche (rostiges Kettenhemd und Helm), sowie rostiger Streitaxt (B+2/St/Schwer, Scharf, Haken).
- Zeigt man ihnen das Emblem des Nachtläufers, so lassen sie von den Abenteuerern ab und ziehen sie sich in ihre Gräber zurück.

Visionen

In den Gängen der Elfenkatakomben ist immer wieder ein Flüstern zu hören. Je länger die Abenteuerer hier unten verweilen, desto stärker ist es zu vernehmen.

Würfle in jeden zweiten neuen Raum oder Gang, den die Gruppe betritt, einen Furchtangriff für alle Abenteuerer. Der Furchtangriff startet mit Stärke 1 und erhöht sich bei jedem Durchgang um 1.

Verliert ein Abenteuerer einen Punkt in VERSTAND, so würfle mit W6 auf die folgende Tabelle. Die Vision kann nur von dem jeweiligen Abenteuerer gesehen werden und dauert nur einen kurzen Augenblick:

W6	Vision
1	An einer Wand leuchten kurz elfische Glyphen auf: „Der Nachtwandler sieht jeden deiner Schritte“. Der Abenteuerer, der die Glyphen erblickt, kann sie auf wundersame Weise lesen. Dies gilt ab jetzt auch für sämtliche anderen Schriften in diesen Katakomben. Die Wirkung hält eines Tagesabschnitt an.
2	Eine elfische Stimme ist zu hören. Sie spricht elfisch – kann aber auf wundersame Weise auch von einem Abenteuerer verstanden werden, der normalerweise kein Elfisch versteht: „Lauft! Unwürdige! Und kehrt nie wieder zurück! Dies ist kein Ort für Grabräuber!“
3	Die geisterhafte Gestalt eines Elfen in einer Robe manifestiert sich kurz im Gang. Seine Augen glühen vor Zorn auf.
4	Der Abenteuerer hat eine Vision, wie ein elfischer Zauberer in einem Raum mit Säulen steht (der zentrale Raum dieser Katakomben). Auf einem steinernen Altar fügt er einem Kranz aus Dornen drei Augäpfel hinzu, die mit dem Kranz verwachsen.
5	Der Abenteuerer spürt ein mächtiges Erdbeben: Boden, Decke und Wände wackeln und Risse durchziehen das Gemäuer. Jeden Moment könnte alles einstürzen...
6	Der Abenteuerer sieht eine schattenhafte Gestalt im Zwielflicht stehen. Plötzlich winden sich tentakelförmige Ranken um sie und ziehen sie ruckartig in die Dunkelheit.

Die Dornenkrone Letra (Geschenk des Raben)

Im Ausgleich für Land, das den Menschen zum Siedeln überlassen wurde, schuf der Gott Rabe die Orks und überlies sie den Elfen als Geschenk. Aber schon bald machte sich Unruhe breit: Die Orks waren mächtige Wesen, sowohl heißblütig als auch mutig. Immer wieder lehnten sie sich gegen ihre Herren auf und versagten ihnen den Gehorsam.

Da kam der Rabe über die Orks und blendete die Anführer ihrer Clans: Er riss jedem von ihnen ein Auge heraus und setzte sie in die Dornenkrone Letra, die er den Elfen übergab.

Jeder Ork, der es nun noch wagte sich gegen die Elfen aufzulehnen, erkannte beim Anblick von Letra seinen Fehler und schwor ewige Treue.

Seit diesen Tagen waren die Orks ihren Meistern stets treu ergeben – bis sich die Elfen von den Rabenlanden abwandten und deren einstige Diener ihrem Schicksal überließen. Die Krone gilt seit jener Zeit als verschollen.

Die Krone Letra (Geschenk des Nachtläufers)

Einst entriss der Nachtläufer den Häuptlingen der drei großen Ork-Stämme Isir, Roka und Uhur ein Auge. Er überlies sie dem mächtigen Elfen-Priester Karan Schattenherz, der sie in die Dornenkrone Letra einfügte, um mit ihr über alle drei Stämme zu herrschen. Doch die Macht ließ das Herz von Karan Schattenherz erkalten und die Elfen wandten sich voller Abscheu von ihm ab.

Nur die Meromannen-Zwerge blieben Karan treu und mit seiner Ork-Armee verteidigte er ihre Heimat „Klagefeste“ gegen die Dämonen-Armee von Zygofer. Doch die Elfen-Schildmaid Viridia verriet Karan und tötete ihn – voller Sorge um sein Rubinherz, das durch die Macht Letras bereits Schwarz wie die Nacht geworden war.

Ohne ihren Herrn waren die Orks uneins und zerstreuten sich in alle Richtungen. In dem anschließenden Chaos fiel Klagefeste und die Krone Letra ging für immer verloren.

Orkentruz

Unweit des Arinawaldes, in dem die Orken hausen, gibt es eine Siedlung, in der du vor den barbarischen Monstren sicher bist: Orkentruz ist für jeden Wanderer ein sicherer Hafen, denn die braven Siedler, die hier schon seit langer Zeit den Orks Widerstand leisten, nehmen dich gerne auf – sofern du denn Etwas von Wert mitbringst um mit ihnen Handel zu treiben.

Das Bollwerk der Menschheit am Rande der Orkwälder wird seit jeher von einem Geschlecht elfischer Abstammung geführt. Man munkelt, Burgherrin Loheria soll nicht nur über große Weisheit verfügen, sondern auch über geheime Mächte gebieten, um jegliche Ork-Angriffe in die Flucht zu schlagen.