



Ausgabe IV

Ausgabe für 1045 BF

3 Kreuzer

**Dichtende Orks!**  
Grausiges Gedicht  
gefunden!

Seite 5

**Seefahrende Orks!**  
Kapermagier kämpft mit  
unfairen Mitteln!

Seite 9

**Singende Orks!**  
Orkische Schlachtengesänge  
zum Mitmachen!

Seite 10

## 25 Jahre Orkenspalter!

*Zur Feier  
der Sonderausgabe  
handkoloriert!*

Feierten wir in der letzten Ausgabe den zwanzigsten Geburtstag des nach einem Schwarzen Auge benannten Forums, so gratulieren wir hiermit einer weiteren grandiosen Institution für die gleiche Klientel - mit allerlei Artikeln zum Thema „Orks“! Denn seit stolzen 25 Jahren gibt es diesen einen ganz besonderen Stammtisch, auf dessen Schild eine für Schwarzpelze geschmiedete Waffe abgebildet ist: Der Orkenspalter! Unter dem Zeichen der zweiblättrigen Axt wird nicht nur genüsslich geplaudert, gespielt, gespäßt und manchmal auch geschimpft, sondern auch wahrlich Erstaunliches entworfen und Grandioses auf den Weg gebracht - und das inzwischen in sehr großer Runde! Denn spätestens seit dem Umzug ins Gasthaus „Zum weltweiten Netz“ gesellten sich immer mehr Abenteurer aus Aventurien und sogar von anderen Kontinenten hinzu, sodass aus dem Tisch eine riesige Tafel wurde - in demselben Ausmaß, wie auch das „Netz“ immer mehr Lichtge-



Hadjin ibn Kasim und Zylia Fuxfell

stalten und Gelichter anzog und zu einem riesigen, unübersichtlichen Gebäudekomplex anwuchs. Der bald ein eigenes Stockwerk einnehmende Orkenspalter geriet glücklicherweise wohlgestaltet und wurde so zum Treffpunkt von Gelehrten, Künstlern und Erfindern, die mit ihren Projekten und Interessensgebieten unkompliziert Herberge und Nische fanden. Angegliedert an den eigentlichen Tisch sind inzwischen unter anderem mehrere Nebenräume, eine Bildergalerie, eine Bibliothek sowie seit jüngstem auch Schreibstube und Archiv der DERENZEIT - die wiederum ein weiteres Beispiel dafür ist, was beim Orkenspalter entwickelt und verwirklicht werden kann. Darum kommen wir nun voll des Dankes und Lobes stellvertretend für all die tüchtigen Mitarbeiter des Orkenspalters ins Gespräch mit dem langjährigen Vorsitzenden des Orkenspalters, Hadjin ibn Kasim - hier abgebildet mit seiner liebevollen Frau - ohne dessen wohlwollende Unterstüt-

zung diese an eine Großloge gemahnende Unternehmung kaum möglich wäre.

**Derenzeit: Ehrenwerter Magister uns liegen zahlreiche sehr entschiedene Mitteilungen vor, die um eine Erläuterung des Namens der Loge bitten. Also zuvörderst: Woher in aller Götter Namen kommt denn der Name Orkenspalter?**

*Hadjin greift hinter sich, um einen Flasche guten Araniers zu öffnen und bietet uns auch ein Glas an. Danach lehnt er sich auf seinem gemütlichen Kissen zurück und fängt an zu plaudern.*

Hadjin ibn Kasim: »Nun.. wie war das noch gleich ... Ach ja, fangen wir da an ... Vor gut dreißig Götterläufen, noch bevor wir unser derisches Netz gesponnen hatten, gab es eine konstituierende Sitzung. Verschiedene Vorschläge wurden genannt. Bei der Sitzung waren langjährige Weggefährten dabei. Pargol, Heiye Haia, Safiriel, Draven, Obolosch, Zordan, Welf, Pobak und vielleicht noch weitere. Letztlich einigten wir uns auf den Vorschlag von Obolosch, Sohn des Ogrim. Er schlug „Orkenspalter“ vor und lieferte auch gleich noch ein passendes Bild dazu. Irgendwo habe ich auch noch die entsprechenden Papiere. Wir haben auch versucht, diesen Namen in offiziellen Kreisen zu etablieren, aber formierten ihn dann doch eher als eine Art Loge, die mittlerweile doch einige Bekanntheit erlangt hat.«

**DZ: Wann schlosst ihr euch selbst der Loge an?**

HiK: »Lasst mich Euch zunächst etwas in Euren Kelch gießen, bevor ich dazu aushole.«

*Hadjin bekommt einen verklärten Blick und scheint etwas in die Ferne zu starren.*

»Es waren wilde Zeiten in denen wir uns trafen, doch ich denke stets gerne daran zurück. Meine Freunde hatten schon ein paar kleinere Abenteuer erlebt, als ich dazustieß. Das dürfte sogar noch etwas länger als dreißig Götterläufe

her sein. Wir waren jung, ungestüm und bereit für viele Abenteuer – mit vollem Risiko suchten wir in alten Türmen nach Schätzen oder bereisten die Meere auf Drachenbooten. Zwar waren wir zunächst nur gute Freunde, aber diese Treffen und Reisen haben uns noch stärker zusammengeschweißt. Mittlerweile sind wir gealtert, unsere Bärte sind grau geworden, aber trotzdem treffen wir uns noch regelmäßig, denn die innere Flamme lodert weiter nach Abenteuern. Über sichere Boten stehen wir stets in Verbindung.«

**DZ: Magister, wie hat sich die Loge eurer Meinung nach entwickelt? Sowohl der Mitglieder, als auch des Forums als solchen betreffend. Hinsichtlich der Größe, aber auch den Ansprüchen, an euch und die Organisation? Welche Umwälzungen waren hierfür notwendig, gewiss doch auch eine Umgestaltung und Vergrößerung der Räumlichkeiten?**

HiK: »Oh, mein Freund. Das sind ja viele Fragen auf einmal. Na, fangen wir mal mit den einfachen Dingen an. „Wir sind viele“ wäre wohl die genaue Antwort auf die erste Frage. Wir führen nicht tagesaktuell Buch darüber, aber es dürften bestimmt 1000 Duzend sein zum aktuellen Zeitpunkt – wenn wir die Mitglieder nicht mitzählen, die bisweilen auf PHExischen Wegen mit uns sind.

Im Laufe der Jahre haben viele fleißige Helfer die Loge zusammengehalten und aufgebaut. Ohne die geht es nicht, denn der Aufgaben sind es mittlerweile viele. Meine Aufgabe als Vorsitzender hat jedoch keinen einzigen Tag gewackelt, worauf ich irgendwie auch STOLZ bin. Unsere Maxime ist stets, der Loge einen gemütlichen Zusammenhalt zu geben. Bisweilen gibt es zwar auch Dinge, die meinen grauen Bartwuchs bisweilen beschleunigen können. Da wurde ich manchmal auch müde. Trotzdem konnten wir es bisher vermeiden, die dunklen Rituskeller zu reaktivieren.«

*Hadjin legt eine gedämpfte Pause ein, um dann mit einem Schmunzeln fortzufahren.*

»Ach ja ... glaubt einem alten Illusionisten nicht alles, mein Freund!

Zu Beginn unserer Tätigkeit waren viele Aufgaben für uns neu. Wir sammelten viele Skripte und Dokumente aus ganz Aventurien zusammen, standen im regen Austausch über Botenreiter mit anderen Gelehrten. Das ganze Material zu sichten, zu klassifizieren und in geeignete Ontologie zu überführen, bedurften HESin-des Kraft. Dank zusätzlicher Bibliothekare über die Zeit konnte man diese Arbeiten gut bewältigen. Regelmäßige TSAge-fällige Erneuerungen der Logensatzungen brachten neue Prozesse mit sich, die bestimmt ein- oder mehrmals im Götterlauf zum Tragen kamen. Dazu kamen hier und da Exilanten anderer Logen zu uns, die wir zwar nach Aufnahmezeiten aufgenommen haben, was aber auch mehr Personal in der Verwaltung unserer Loge mit sich brachte.«

**DZ: Haben sich in Eurer Zeit an dieser Tafel irgendwelche lebenslangen Freundschaften ergeben? Oder gar Freundschaften? Viele Lesende fragen sich, ob es einen „inneren Zirkel“ gibt, der euch bei euren bestimmt nicht langweiligen Tätigkeiten zur Koordination dieser gewaltigen Loge unterstützt? Gerade eure ansehnliche Bibliothek, die ja gar Teile der Silem Horas Bibliothek aus Selem übernommen hat, bedarf bestimmt der aufwändigen Pflege.**

HiK: »Ja, Nein, Ja.«

*Hadjin greift nach dem Teller mit Keksen und reicht ihn uns rüber.* »Wie schon eingangs erwähnt, bestanden viele Freundschaften schon vor der Gründung unserer Loge. Aber mit regelmäßigen Treffen einmal im Götterlauf, kamen viele Freundschaften dazu. Diese Treffen finden seit bestimmt schon zwanzig Götterläufen statt. Wir treffen uns gerne in abgelegenen Wäldern Mittela-

venturiens, wo wir uns dann über ein verlängertes Wochenende bei Lagerfeuer, Musik, Spiel und Trank über weitere Pläne und Ideen austauschen.

Aus diesen Treffen, aber auch über unsere starke Vernetzung quer über Dere erfahren wir Zuarbeit in den verschiedenen Domänen.«

**DZ: 25 Jahre können für viele Aventurier ein ganzes Leben umfassen. Woraus schöpft ihr eure Kraft zur Fortsetzung der Loge? Gibt es Erinnerungen und Erfolge, die euch motivieren? Und gab es auch schwere Zeiten, die euch die Arbeiten für die Loge verleiden haben?**

HiK: »Diese Frage habe ich mir auch oft gestellt, mein Freund.«

*Hadjin wirkt eine kurze Illusion, die ihn in verjüngter Form darstellt.*

»Ich denke, die beste Antwort wäre, dass man stets versuchen sollte, jung zu bleiben, Spaß an den Dingen zu haben und einen kreativen Kopf zu behalten. Aber ich gestehe, dass mir der Gedanke an einen Ruhestand durchaus gekommen ist. Dann könnte ich mich stärker meiner Familie und meinen Freunden widmen. In diesen Zeiten düsterer Gedanken konnte ich bisher stets auf die anderen Mitglieder und Helfer der Loge bauen, die einen motivierten weiterzumachen. Wenn man bedenkt, wie viele Mitglieder uns mittlerweile angehören, fiel es mir stets schwer.«

**DZ: In euren Schatzkammern befindet sich ein unmessbarer Vorrat an Orkengold, woher entammt er? Gerüchten zufolge aus den Erlösen eurer unerhört schmackhaften Rezepte, die eurem Kochbuch entsprungen sind.**

*Ein leicht amüsiertes Zucken der Mundwinkel umspielt Hadjin.*

HiK: »Ihr wisst aber schon, dass ich Adeptus maior der Schule des Seienden Scheins bin? Sagt Euch Magica Phantasmagorica etwas? Das von uns evozierte Orkengold kann lediglich innerhalb der Loge eingesetzt

werden – und auch nur für gute Dinge. Verlässt es unseren Wirkungskreis, zerfällt es zu Blütenstaub. Die Rezepte hingegen sind emsig zusammengetragen. Ich selbst würde mich nicht als großen Koch bezeichnen. Dennoch sind viele schmackhafte Dinge dabei, die auch bei periodischen Treffen *gezaubert* werden – auch bei alljährlichen Treffen des Netzwerks.«

**DZ : Und wie stehen eigentlich die Orkenspalter der Tairacher Vagabunden (kurz: Orkenspalter TV) zu euch?**

*Lacht kurz auf.*

HiK: »Ich glaube Tairacher Vagabunden ist ein Begriff, den sie selbst nicht so gerne vernemen. Vagabund ist so negativ konnotiert. Das klingt fast so, als wären sie Obdachlose und Rumtreiber. Dazu gebe ich Euch folgende Gedankenaufgabe. Warum heißt es „Orkenspalter“? Wenn wir Orks doch spalten, warum sollte dann Tairach eine Rolle spielen? Aber nun gut. Mara und Nicodemus. Die beiden traf ich vor gut fünfzehn Götterläufen auf einem Konvent des Rates, wo mich Nicodemus befragte, ob ich nicht Barden kennen würde, die er für eines seiner Projekte ansprechen könnte. Da wir damals schon recht gut vernetzt waren, konnte ich ihm dabei weiterhelfen. Etwas später bat ich ihn, ob er nicht einen Bericht über die uns betreffenden Interessenschwerpunkte durchführen könnte. Zusammen mit Mara führte er so für uns die ersten Berichte durch. Diese Ur-Berichte sind noch immer in unseren Archiven aufzufinden.

Mittlerweile sind sie jedoch auf eigene Kappe unterwegs und reisen mit ihren Berichten durch die Lande. Ihr Bekanntheitsgrad hat – so mein Eindruck – sogar den unserer Loge übertroffen, denn ihre Berichte sind bekannter als unsere Loge selbst. Okkasionell treffen wir aufeinander und tauschen Neuigkeiten aus. Aber ansonsten gehen sie ihren eigenen Weg. Dabei leihen wir Ihnen unseren Namen, solange sie kein Schindluder damit treiben.«

**DZ: Welche Bedeutung hat der exotische uthurische Quaffee für Euch und die Loge?**

HiK: »Was früher Fruchtsäfte und Knabberkram war, ist heute Quaffee. Wir haben tatsächlich eine gute Schiffsverbindung, um uns neue Lieferungen aus Uthuria zu besorgen.«

**DZ: Wenn ihr einen Dschinn der Zeit in euren Reihen wüsstet, was wären eure Wünsche an ihn für eure Loge?**

Derzeit gibt es keinerlei Bestrebungen, etwas an dem Jetzt-Zustand zu ändern. Natürlich werden wir auch zukünftig Renaturierungen unterliegen und weitere Möglichkeiten der Entfaltung in unserer Loge bieten, solange wir noch Spaß und Kraft haben.

**DZ: Ehrenwerter Magus, habt Dank für dieses Gespräch!**

*—Das Gespräch führte Cereborn von Kuslik*



## Mecker Geke

Orks! Wer hätte gedacht, dass ich einmal über diese haarigen Dreckklumpen schreibe? Normalerweise muss ich mich mit diesen hässlichen Fliegenfängern nicht abgeben. Da wo ich herkomme, gibt es die grobschlächtigen Affengesichter normalerweise nicht.

Doch eine Recherchearbeit führte Cereborn und mich vor kurzem ins Svelltland. Und was soll ich sagen: überall Orks! Man findet die widerlichen Läuseschleudern an jeder Straßenecke!

Bei der Gelegenheit habe ich dann gleich gelernt, dass Ork nicht gleich Ork ist. Es gibt viele unterschiedliche Stämme, mit völlig blödsinnig klingenden Namen. Als ich das erste Mal von einem hörte, wusste ich jedenfalls nicht, was er ein „Gor - Loch - Ei“ sein sollte.

Warum braucht es Bezeichnungen, die sich anhören, als habe man eine schwere Halsentzündung?

Und damit hört es nicht auf, denn innerhalb der einzelnen Stämme sind die Orks auch noch in Kästen eingeteilt (nein, nicht in Kästen, obwohl das den meisten wahrscheinlich ganz gut tun würde). Die haben jeweils verschiedene Rechte und Pflichten und heißen auch wieder unterschiedlich. Yurach? Gesundheit!

Orks tun im Wesentlichen nicht viel mehr als: laut sein und nach dem nächsten Streit suchen. Das Svelltland ist erfüllt vom Geschrei der Orks, die sich wegen irgendeiner Nichtigkeit lautstark prügeln. Wenn sie sich nicht zusammenrotten und auf Raubzug gehen – dann wird es meist noch lauter. Die ungehobelten, miesepetrigen Svelltländer sind da aber häufiger nicht besser. Vielleicht liegt es an diesen Gemeinsamkeiten,



dass sie sich mit den orksischen Besitzern so gut arrangiert haben.

Nachdem ich die Orks nun kennengelernt habe, muss ich sagen: Sie sind hässlich, sie stinken, grunzen, grölen und haben allerhöchstens den Verstand einer schimmlichen Kartoffel. Ich werde sie nicht vermissen. Aber wir haben ja daheim auch unseren Cheflektor, der ist auch nicht viel besser.

*Hazinshan (Yelemiz)*



**Aufgemerkt, meine treuen und guten Kunden: ich habe neue und selten gesehene Ware im Angebot!**

**Wohl gebürstete Rotpelze, auch Goblins geheiß!**

**Ihr wolltet euch schon immer von einem wohl-erzogenen Rotpelz den Wein bei Tisch reichen lassen**

**Junge Rotpelze – Hauer gezogen und Krallen abgeschliffen – so sind sie ein flauschiges Spielzeug für Eure Kinder**

**Rasierte Rotpelze – wem die rote Farbe nicht zusagt, der möge sie in allen Farben Tsas bemalen!**

**Rotpelze, die auf Schweinen zu reiten verstehen – DIE Unterhaltung auf einer Feier**

**Jonglierende Rotpelze – Alleinunterhalter beim Frühstück**

**Wildgefangene Schwarzpelze, auch Orken geheiß!**

**Kampfesmutig und wild – Gladiatoren für die Arena**

**Gebrochene Schwarzpelze – sie gehorchen aufs Wort – perfekte Sänftenträger für die Dame mit Geschmack**

**Muskelbepackte Schwarzpelze – für Mine,**

**Wasserpumpe, Handmühle – stark wie Ochsen, aber weniger gefräßig**

**Orkfrauen und Orkjungen – DIE Programmergänzung für jedes Bordell, das etwas auf sich hält**

**Für die versprochene Qualität büрге ich, Yasmina della Fontez, wie immer mit meinem Namen!**

*Yasmina della Fontez (Curt Wendt)*

## Orkenspalter oder Spalter der Orks?

Ein zwergisches Banner reibt sich noch vor Feindkontakt selbst auf. Aus Tjolmar und Lowangen losgezogen endete die Reise der 9x9 Zwerge, angeführt durch die Aborlom-Sippe, schneller als erwartet, als die Angroschim sich noch vor der Orkstadt Kharkush selbst auslöschten. Der genaue Grund ist noch unbekannt, jedoch konnte uns Vanjescha Storrebrandt bereits wichtige Informationen zu dem Verlauf geben:

Das Banner der 9x9 setzte sich aus freiwilligen Kämpfern der Aborlom-Sippe zusammen, die von angereisten Angroschim aus Lowangen unterstützt wurden. Dabei schlossen sich unter anderem große Teile zweier seit Urzeiten verfeindeten Zwergengruppen an. Die einen nennen sich die Orkenspalter und die anderen die Spalter der Orks. Obwohl beide als Ziel die Befreiung vom Ork haben, herrscht große Zwist zwischen den beiden. Die genaue Ursache der Zwergenfeide ist über die Jahre in Vergessenheit geraten. Der Hass jedoch schwoll immer weiter an.

Wieso die Angroschim dachten, dass der Streit die Aufgabe nicht beeinträchtigen würde, ist unklar. Nicht umsonst sagt man „Stur wie ein Zwerg“. Erfolg war bei einer

Um dem werten Leser ein Gespür dafür zu geben, haben wir – die Redaktion – uns trotz des derben Ausdrucks entschieden einige Zitate der Mitglieder über die jeweils andere Gruppierung abzudrucken:

»Ka baskan draxin! Die Orkenspalter sind Schwächlinge«  
—Berytax Sohn des Damgi

»Berytax Sohn des Damgi wurde wohl als Groscha mit dem Mist gefüttert, der nun wieder aus seinem Mund herausquillt! Drax rardoscho!«  
—Kaina Tochter der Arnboda

»Hör zu, es gibt Typen, die wir noch mehr hassen als die Orakim, das sind diese verfluchten Orkenspalter; Dorkkaschim!«  
—Rogalosch Sohn des Barod

solchen Konstellation wenig wahrscheinlich.

Dabei soll der Grund für den Bannerzug edelmütiger Natur gewesen sein. Die Stadtbewohnerin Javanka bezeugte, dass die Mitglieder der Aborlom-Sippe ihre Schuld\* wett machen wollten, indem sie für jeden Zwerg im Banner neun Orkschädel spalteten.

9x9x9 Orkschädel wollten sie der Aborlom-Sippe zu ehren nach Tjolmar zurückbringen. Leider kam es anders.

Die Norbardin vermutet jedoch, dass nicht alle Zwerge des Banners bei dem ausbrechenden Kampf starben. Vermutlich haben sich die Überlebenden nur nicht getraut, in großer Schande nach Tjolmar zurückzukehren.

Sollten Abenteurer und Forscher des Orklandes näheres zu berichten haben oder vielleicht sogar auf einen der zersplitterten Zwerge getroffen sein, sendet euren Bericht der Derenzeit! Jeder getreue Bericht wird mit 50 Hellern vergütet!

Rax, Sohn des Gramsch (Natan)

## Orkisches Gedicht gefunden! Wie intelligent sind Orks?

Unglaublich aber wahr! In Thorwal fiel uns ein orkisches Gedicht in die Hände. Der Fundort des 25 Jahre alten Pergaments – ein Grab in Orkgard, Thorwal – untermauert noch einmal die Echtheit. Name des begrabenen Orks und unterzeichneter Autor des Gedichtes stimmen überein. Zuletzt bleibt sich nur zu fragen, ob es sich hierbei um ein einzigartiges Ereignis handelt oder ob weitere Schriftstücke zu finden sind!

### Vom Orken Spalter

I heb meinch Akst, kreftlich haun zu,  
Mensch fält zu bodn, gibdendlik ruh,  
der Gopf felt daneben, mit einem bflatsch,  
wast zu langsam, toter Tolpadsch!

Atuan Omocaj (Natan)

\*Tjolmar, Die Alte Stadt, wurde im Dritten Orkensturm von den Tjolmarer Zwerge verraten. Die Zwerge ließen die Orks in die Stadt. Zwar verschonten die Orks Tjolmar dafür, so dass Tjolmar bis heute keinen Tribut an die Orks zahlen muss, doch ist die Schuld der Zwerge damit noch lange nicht aus den Köpfen der Leute verschwunden.

## Ist der Ork unz'gestalt?

Eine maraskansiche Denkschrift

Maraskansiche Philosophen beschäftigten sich in der Vergangenheit oft – und werden dies wohl auch in der Zukunft tun – mit der Frage: „Was ist in der Welt schön und wie geht man mit dem hässlichen, dem unz'gestaltigen um?“ Einige Philosophen, wie Zaboron von Andalkan verrannten sich derart, dass ihre Anhänger alles ausmerzten, was ihrer Meinung nach die Schönheit der Welt reduzierte. Bis sie, und mit ihnen die Denkweise, selbst ausgelöscht wurden. In diesem Sinne mag sich jeder Philosoph die Frage stellen, ob er sich gedanklich zu weit vorgewagt hat. Auch wir werden uns dieser Frage einst stellen müssen, zumal wir Maraskaner Orken auf unserer schönen Insel nicht, sondern nur aus As'jergan (welches man auch Neu-Jergan bzw. Festum nennt) kennen.

Nun kommen wir leicht verspätet zum Sachverhalt der Denkschrift: „Ist der Ork hässlich?“

Rein äußerlich betrachtet



## Sonderangebot!

Was vergrößert die Schönheit eines Orks immens? – Eine Axt im Kopf!

Darum: kauf den „Orkenspalter“ aus der Werkstatt des Schmiedemeisters in 17. Generation, Farin, Sohn von Borin.

Ausgewogen, scharf und mit einem Griff aus feuerfester Steineiche. Sonderangebot! Auch zum Kampf gegen Geschuppte geeignet.

Hast Du einen Orkenspalter, bist Du bereit für's Heldenzeitalter!

Sonderpreise für angehende Abenteurer – ein Heldenzeitalter findet seine Helden ja nicht von selbst!

Werkstatt Farin, Sohn von Borin, Schmiedemeister in 17. Generation, Murolosch im Amboss

Farin, Sohn von Borin  
(Curt Wendt)



ist der Ork nicht hübsch. Er hat einen gedrungenen und kräftigen Körper, dessen Unförmigkeit gnädigerweise von dichtem schwarzen Fell überwuchert wird, wie Schimmel den Sempelquast. Auch riecht der Ork oft sehr streng, sein Haupthaar ist strähnig und fettig. Obwohl mir berichtet wurde, einige Orken frisierten und rasierten wohl gar ihr Haupthaar.

Allein das mag einem Menschen wenig hübsch erscheinen, kommt noch ein vorspringender Kiefer samt Hauern hinzu, so kommt das Wort „schön“ kaum noch über unsere wohlgestalteten Lippen. Wer einmal Hauer im Maul hatte, der weiß: Die Lippen gehen nicht zu, es läuft Speichel und die Zähne sind der Witterung ausgesetzt. Alles in allem ein ziemlich fremdes, brachiales und einschüchterndes Äußeres, welches dazu führt, dass ich auf den ersten Blick neige zu sagen: Der Ork ist hässlich!

Jedoch hat Rur den Weltendiskus schön geschaffen! Hier gehen die Meinungen der Philosophen auseinander. Wissen tun wir: Der Diskus ist ein Geschenk und wenn er bei Gyor ankommt, ist er schön. Das heißt auch: alles Hässliche wird dann von ihm getilgt sein. Und ja, das kann der Ork, aber auch der Mensch an sich sein – wohin ich an dieser Stelle aber nicht abschweifen möchte.

Die Geschöpfe Rurs haben viele krude Eigenschaften, so wie der Morfu, die Maraskanfeder oder die Maraske. Und sind doch in ihrer Andersartigkeit keine hässlichen Wesen. Vielmehr haben sie ungeahnte Stärken. Jedoch sollte sich der arglose Wanderer tunlichst davor hüten, auf eine der drei zu treten, wenn er seine Wanderung ungestört fortsetzen möchte und er eine überraschende Begegnung mit den Bruderschwestern Boron und Tsa nicht fest in seine Reiseroute eingeplant hatte.

Wie auch die vorhergenannten Tiere so hat der Ork auch „schöne Seiten“ die hinter seiner weniger schönen Fassade schnell übersehen werden können. So schützt sein Fell vor vielen Klainstbunterstich\*, vor Kälte und auch vor Dornen. Vielleicht trägt das dicke Fell

zu seinem hitzigen Temperament bei? Allerdings ist es in warmen Gebieten eher hinderlich. Sicherlich ein Grund, warum es keine Orken auf Maraskan gibt.

Auch der kräftige Kiefer mag dem Orken in seiner Lebens- und Fressweise von Vorteil sein, kann er doch damit kämpfen und auch Wild aufbrechen. Sein zäher und muskulöser Körper macht ihn ausdauernd und kräftig.

Rur hat mit ihm ein wehrhaftes und Kälte ertragendes Wesen geschaffen, das keinen Kampf scheut, Zähne, wie Waffen am Körper trägt und obendrein noch eigene Schwerter, Äxte und Hämmer fertigt, die in ihrer Einfachheit und Effektivität bestechen.

Vom Wesen her kämpft der Ork, ohne feste Regeln zu kennen. Er gilt als hinterlistig und brutal. Allein der Sieg ist es, was zählt. Aber auch die Kampfweise und Geisteshaltung sind keine Kriterien für Schönheit, die Bruderschwester möchte einmal an den Parder denken, der ebenfalls aus dem Hinterhalt jagt. Die Maraske nutzt gar Gift, und hier rundet sich der Diskus (wie man so schön sagt): Dem Orken ist ebenfalls ein Gift aus dem eitrigen Krötenschemel bekannt, welches er oft in Kämpfen nutzt.

Frauen kennt der Ork nicht, sie sind für ihn selbst keine Orken, er bezeichnet sie vielmehr als „Tiere die Orken gebären“. Sie gehören dem Haran der Sippe, der sie an seine Buskure nach seiner Gunst verleiht.

Doch siehe, so hat Rur die Welt erschaffen: Eine jede Art gebärt ihresgleichen. Aber diese Einsicht scheint dem Orken abgängig zu sein, oder er hatte sie nie erlangt? Deshalb nennt und behandelt er seine Frauen als Tiere. Wäre der Ork nur ein wenig mehr Denker als Kämpfer, so müsste er sich entweder selbst als Tier bezeichnen, oder seine Frauen als Orken. Zumal Rurs Wunder der Wiedergeburt auch dafür sorgt, dass er selbst einst als Frau wiedergeboren wird. Würde der Ork um dies alles wissen, so würde er seine Bruderschwestern nicht als Tier bezeichnen und sie auch nicht so halten.

Dann würden der Ork seine Frauen besser behandeln und sie würden wohl länger leben, demzufolge mehr Kinder gebären. Vielleicht müssen wir darob froh sein, dass dem Orken diese Erkenntnis noch nicht in seinen fliehenden Schädel gekommen ist, sonst würde er das Mittelreich wohl längst überrannt haben. Vielleicht hätte der viermal einzigartige König Reto dann aber unsere schöne Insel nicht überfallen können? Man sieht ein Gedanke kann mehr ändern, als hunderte Schwerter.

Vielleicht ist der Ork nicht ansehnlich, vielleicht ist der Ork nicht gebildet, vielleicht macht ihm gar das Denken Schmerzen. Aber er ist tapfer und robust. Vielleicht hat Rur ihn also als eine Herausforderung im Kampf geschaffen, eine Herausforderung an der wir wachsen können?

Was sollen meine letzten Worte hier sein?  
Der Ork ist andersartig, fremd, aber nicht uuz'gestalt.

*Tsadanjin aus Astuzak  
Vor- und Nachdenker der freien  
maraskanischen Denker (FMD)  
(gumbrak)*

## Handables Lowangen

Im wichtigsten Handelszentrum im Norden, in der freien Stadt Lowangen, wurde Magus Perdan von Uhdenberg Ziel eines gar scheußlichen Angriffs. Nahe seiner Unterkunft, dem Hotel Kreuzer und Dukat, lauerte des Nachts der Halbork Hal Westfal, Ziehsohn von Reto Westfal, Hauswart der Kaiser-Perval-Akademie der Kontrolle von Mensch und Getier in der Halle der Macht zu Lowangen, dem nichts ahnenden Absolventen des Seminars zu Donnerbach auf und schlug diesen hinterrücks nieder.

Doch mit diesem schändlichen Übergriff beginnt die Verderbnis jenes Tages erst. Hal Westfal zog sein Opfer in den Keller eines verlassenen Hauses, wo er bereits seinen finstren Ritualplatz vorbereitet hatte. Offenbar

wollte Hal Westfal den jungen Magus den Dämonen opfern. Ein ungenannter Bürger hatte jedoch bemerkt, wie der Halbork den Körper des Magus durch die Gassen zog. Der Unbekannte tat seine Bürgerpflicht, rannte zur Stadtwache und meldete den Vorfall. Nur dank dieser Tat konnte die Anrufung unterbrochen und womöglich weiteres Übel abgewehrt werden.

Die Gardisten gaben an, verschiedene Folterinstrumente, goldene Schalen und dämonische und namenlose Zeichen im Keller vorgefunden zu haben. Zu näheren Angaben waren sie aufgrund der laufenden Untersuchung nicht bereit.

Magus Perdan von Uhdenberg überlebte die Nacht mit schweren Schnittverletzungen und wird nun in einer Unterkunft der Perainekirche gepflegt. Leider wollte die Perainekirche uns nicht zum Hochgelehrten vorlassen, so dass wir leider keine direkte Stellungnahme aufnehmen konnten. Der Magus wird sich ersteinmal erholen wollen.

Derweil wird Hal Westfal der hochnotpeinlichen Befragung unterzogen – leugnete der Halbork doch dreist seine Tat vor dem eilig einberufenen ehrwürdigen Gericht. Sobald der Verdächtige gestanden hat, wird er seiner gerechten Strafe zugeführt und der Scheiterhaufen errichtet, wurde bekannt gegeben.

Überraschenderweise traf beim Prozess auch Oswyn Puschinske im Gerichtsgebäude ein. Er wechselte einige unverständliche Worte mit dem Richter und verließ das Gebäude sofort. Sicherlich ist auch er erschrocken ob dem, was sich da in seinen Mauern ereignet hatte.

Viele Bewohner Lowangens sind ob der unerwarteten Tat Hals zutiefst erschüttert. Hal Westfal sei nie auffällig gewesen, ja ein Paradebeispiel von gutem Ork und nun müsse man wirklich an jedem Zweifeln!

Bruder Boronius sieht dies anders: »Denk nicht, dass dein Nachbar ein Verräter sein könnte! Denk, dass dein Nachbar eben jener unbekannte Bürger ist, der den Magus durch seine Meldung rettete. Wir, im Namen der Bürger Lowangens, danken dir, wer immer du auch bist.«

*Ignazio Doschek (Natan)*

## Immer mehr Ork-Überfälle im Windhag

**Harben, Rahja 1038 BF** Reisende, die Harben über den Schattengrundpass erreichen, bringen bedrohliche Kunde in die Stadt: die Bergstämme der Orks in den Winhagbergen, die sich selbst Ramuchai nennen, sind unruhig geworden. Sie legen ein Maß an Dreistigkeit an den Tag, wie es schon seit vielen Jahren nicht mehr gesehen wurde.

Banden von Gebirgsorks wurden nahe der Straße gesichtet, die Schilde und Gesichter mit bunter Farbe bemalt, Waffen aus Knochen schwingend. Man fand angeblich sogar einzelne Reisende aufgeknüpft und ausgeweidet an Bäumen hängend.

Besonders besorgniserregend scheint dabei, dass Ramuchai aus verschiedenen Tälern gesehen wurden, die gemeinsam durch die Berge streiften. Für den Ortsunkundigen mag ein Ork dem anderen gleichen, doch nach Aussagen meiner Gewährsleute bei den Windhager Sippen sind die Orksippen der einzelnen Täler oft miteinander verfeindet oder wenigstens zerstritten. Überhaupt sind, so berichtete mir ein Orkkundiger, die Ramuchai wilder und primitiver als die Orks des Orklandes, auch ihre Sprache sei sehr archaisch. Dem Anführer der Orkland-Orks, dem Aikar Brazoragh, haben sie nie die Treue geschworen und sich immer nur um ihre eigenen Angelegenheiten gekümmert.

Wenn sie nun gemeinsam die Straßen unsicher machen, so die Gewährsleute, ist anzunehmen, dass sie irgendein gemeinsames Ziel verfolgen. Von den örtlichen Obrigkeiten sind alle Reisenden auf der Küstenstraße und über den Schattengrundpass zu besonderer Vorsicht und dem Fahren in Kolonne unter dem Schutz Bewaffneter aufgefordert worden.

*Cereborn von Kuslik (Curt Wendt)*

## Reisebericht des Alricio Mondino na Vite de Arribaa

**Thorwal, 1039 BF** Auf Bitten der Derenzeit möchte der Autor mit den geeigneten Leserinnen und Leser seine Erfahrungen teilen, die er vor drei Götterläufen bei einer Handelsreise nach Thorwal im Auftrag des Hauses Sandfort gewinnen konnte.

Es war Ende Praios im Jahre 2531 nach Horas' Erscheinen, die Praiosscheibe neigte sich schon dem fernen Horizont Richtung der güldenländischen Gefilde entgegen, wärmte aber noch Matrosen und Passagiere mit gütiger Benevolenz, als ich auf der Schivonella Traviastrand zum ersten Mal die Dächer von Thorwal, der Hauptstadt des rauhen Landes im Norden, erblickte. Wie die geneigte Leserschaft sicherlich assümiert, war der Anblick der Massen wie chaotisch errichteter Langhäuser dem zivilisierten Auge nicht enchantierend, sondern barbarisch und roh. Noch erstaunlicher aber muss sie die Gestalten imaginieren, die sich nach Festmachen des Schiffes anschickten, die Ladung zu löschen: Muskelbepackte, schwarzbefellte Wilde, deren untere Eckzähne denen von Ebern gleich als Hauer über die Oberlippe herausragten.

Orks, welche das Gros der Leserschaft nur aus den Geschichten über den Orkensturm kennt, als sie das Raulsche Reich im Sturm überrennen konnten. Hier allerdings zeigten sich dieselbigen beim erstaunlich zuverlässigen Exequieren ihrer ihnen zugewiesenen Aufgaben. Ein aufmerksamer Beobachter konnte meinen, dass sie mit admirabler Serenität größere Lasten als ihre menschlichen Pendants in anderen Häfen stemmten und dabei sogar auf das berufstypische Grunzen beim Anheben der Kisten und Fässer verzichteten.

Ich kehrte in der Herberge Efferds Trunk ein, welche vom Kapitän der Traviastrand schon mehrere Stundengläser vor dem Einlaufen anempfohlen worden war. Selten hätte man derart gut zubereiteten Fisch goutieren können. Und tatsächlich füllte sich die Stube nicht nur mit zugereisten Gästen, sondern auch mit echten Thorwalern von mehr als zwei

Schritt Höhe und Orken mit vergleichbarem Brustumfang. Überflüssig zu mentionieren, dass alle Gäste sich als wahre Fisch-Gourmands zeigten. Zu meiner Verblüffung erkannte ich dort die orkischen Lastenträger wieder. Auch ich wurde wiedererkannt. Und zwar von einem Individuum namens Girkush Tonnenreißer, welcher unsrige Sprache recht passabel parlieren konnte. So konnte ich meine ungezügelter Neugier ob der Lebensumstände dieser uns als Geißel des Mittelreichs bekannten Schwarzpelze hier in Thorwal über die Maßen stillen. Wer nun in zivilisierten Gefilden assümiert, dass sich Orks in ihren Heimatlanden auf mannigfaltige Stämme verteilen, welche sich üblicherweise gegenseitig zu devastieren pflegen, liegt damit der Realität tatsächlich recht nahe. Die Vorfahren der heute in der Stadt Thorwal lebenden Orks waren auch genau deshalb aus ihren Siedlungsgebieten am Oberlauf des Bodirs, welcher bei Thorwal in das Meer der Sieben Winde mündet, den Fluss hinab in die von Menschen bewohnten Gebiete gezogen. Diese hatten ihnen sogar genug Land am Hafen zur Verfügung gestellt, um zunächst in ihren traditionellen Zelten, später dann in festen Holzhütten leben

zu können. Das Zusammenleben mit den Menschen hatte sich also für die Orks als sehr favorabel herausgestellt. So wie Girkush sich ausdrückte, hatten drei Dinge die Schwarzpelze impressioniert: Honigwein, Honigkuchen und Gemeinschaftssinn. So diskutabel erstere beide für zivilisierte Gaumen sein mögen, so fremd war letzterer für die geflohenen Steppenbewohner. Denn im Lande der Orken gilt nur das Recht des Stärkeren!

Und neben dem Zusammenhalt der Menschen sorgte eine weitere menschliche Eigenheit für Verwunderung unter den Orks: die Gleichheit von Männern und Frauen. Das Wort für Frau in der Sprache der Orks lautet übersetzt „Tier-das-Orks-gebiert“. Der Verfasser dieser Zeilen war denn auch genau so schockiert, wie es die geneigten Leserinnen und Leser sein mögen, aber Girkush schwor bei den Göttern von Mensch und Ork, die Wahrheit zu berichten. Orkische Frauen seien körperlich den Männern deutlich unterlegen, daher hätten sie für diese außer der Fähigkeit, Mütter zu werden, keinen größeren Nutzen als Sklaven. Genau wie diese würden sie daher auch keine Kleidung tragen, denn diese bräuchte ein Ork eben nur außerhalb seiner Siedlung und natürlich im Kampfe.





Hier in Thorwal dagegen leben die Orken Seit an Seit mit den Menschen. Girkush musste lachen, als er sagte: „Stell Dir vor, eine Frau würde unbedeckt auf den Markt gehen. Unter Menschen geht das nicht!“ Die Kleidung orkischer Frauen in Thorwal unterscheidet sich daher nicht von der der einheimischen Piratinnen (der Autor konnte sich dessen am nächsten Morgen bei einem Besuche des örtlichen Viktualienmarktes vergewissern). Und so wenig wie Kleidung pflegen die orkischen Frauen der wilden Stämme Namen zu tragen. Hier in Thorwal hingegen erhalten sie eigene Na-

men nach ihren Vätern, angelehnt an thorbalsche Tradition. Girkush selbst gab an, zwei Töchter gezeugt zu haben, beide Girkushsdottir genannt. Tatsächlich zeigte er seinen Stolz über sie, indem er vor allem mit der Klugheit seiner ältesten Tochter bramarbasierte. Girkush ließ allerdings auch durchblicken, dass nicht alle Orks Thorwals diese Entwicklung gutheißen. Einige Traditionalisten würden wohl am liebsten wieder ein Leben in den Steppen führen. Noch wage sich zwar niemand gegen den orkischen Hetmann (thorbalsches Concept für Anführer, die Orks

benutzen ein Wort, was etwa „Hadodrak“ (ausgesprochen wird) Jakain Eisenfaust aufzulehnen, zumal dieser auch ein Abgänger der hiesigen Kriegerakademie ist, doch so manches impertinente Auftreten gegenüber den Anhängern Jakains, zu denen sich auch Girkush zählt, sei fast schon haffaxiös. Er selbst zeigte sich dann aber überzeugt, dass die große Mehrheit der thorbalschen Orks verstanden hätten, dass sie im Zusammenhalt mit den Menschen am besten leben könnten. Und somit möchte der Verfasser seinen Beitrag beschließen, zumal die Details der Handelsgespräche der anschließenden Tage die Leserschaft nur langweilen könnte.

*Alricio Mondino ya Vite de Arriba  
(Argilac)*



## Orks auf Booten!? Gehören verboten!

»Bei Swafnir! Du Verräter! Hättest du mich ehrlich geschlagen, Tjalf Askraßon, ich wäre mit einem Lächeln auf den Lippen in meinen letzten Kampf gegangen. Doch so spucke ich dreimal aus: Vor dir, vor deiner Mannschaft und vor dem widerlichen Ork, der dir Kampfgefährte ist. Dafür, dass du einen Diener des Hrangas hergebracht hast, verfluche ich dich dreimal, Kapermagier! Nie wird

dein Schiff in sicheren Hafen laufen, nie deine Seele Frieden finden und kein freundlich Wort wird je an dich gerichtet werden. Dann – wenn dir alles genommen wurde – wird dich ein weißer Wal verschlingen. Das prophezeihe ich dir in meinem letzten Atemzug! Tjalf Askraßon, Schänder des Vaternamen und Paktierer der Hrangal!«

Anmerkung der Redaktion: Tjalf Askraßon selbst berichtete von diesen letzten Worten des ruchlosen Piraten in der

Taverne Efferdstrunk in Thorwal. Die Prophezeiung „Rotbart“ Olafsons trat bislang nicht ein. Die Behauptung, der Kapermagier Tjalf Askraßon sei ein Paktierer, wurde ohne Beweise vorgebracht. Ihr wird kein Glaube geschenkt.

Der Ork, den Tjalf Askraßon mit an Bord hatte, heißt Morak und ist ein gemäßigter Orkschamane, der schon lange Zeit in der orkischen Gemeinde Thorwals lebt. Morak betet die orkische Götze Tairach an.

*(Natan)*

## Vom grauenenerregenden Gesang der Orken

**Lowangen, 1044 BF** Von all den Gräueln, welche die Opfer des zweiten Orkensturms noch heute aus dem Schlaf schrecken lassen, mag dieses vielleicht als das Geringste erscheinen. Doch es erreichte selbst die, denen die grausigen Bilder der Gemetzel erspart blieben. Denn der dumpfe Klang der Kriegstrommeln und -hörner durchdrang die dicksten Mauern, und sobald die Schwarzpelze ihre Schlachtrufe anstimmten, erlosch bei vielen — Rondra vergib — der Kampfesmut. Vor besonders bedeutenden Auseinandersetzungen erklang gar schauriger „Gesang“ aus hundert blutdürstender Kehlen, der die ganze Brutalität und Verachtung der Invasoren widerspiegelte. Der DERENZEIT-Redaktion wurde eine Transkription samt Übersetzung eines solchen „Lied“ — Textes zugespielt, welches den Lesern eine Warnung sein sollte, was uns bei einem erneuten Orkensturm erwarten könnte. Dies hier abzudrucken soll nicht Aufmerksamkeit heischend Panik verbreiten, sondern die Erschütterung vorwegnehmen und so den Willen stählen, sich tapfer der Bedrohung aus dem Norden zu stellen!

—Raul Rodiak (Christian Gross)

Nro ukh, Kurkach!  
Sharr agh khur Chrim,  
holroch Arbakka!

Ai Kattach!

**A-iii Kattach!**

Morrzra, Kurkach!  
Gurroch Riach'kha,  
gurrek agh er!

Ai Kattach!

**A-iii Kattach!**

Brazor, Kurkach!  
Xar agg ramram,  
torrogh, okkhach!

Ai Kattach!

**A-iii Kattach!**

Kruagh, Kurkach!  
Maruchk harrai  
Takai agg Vlesh!

Ai Kattach!

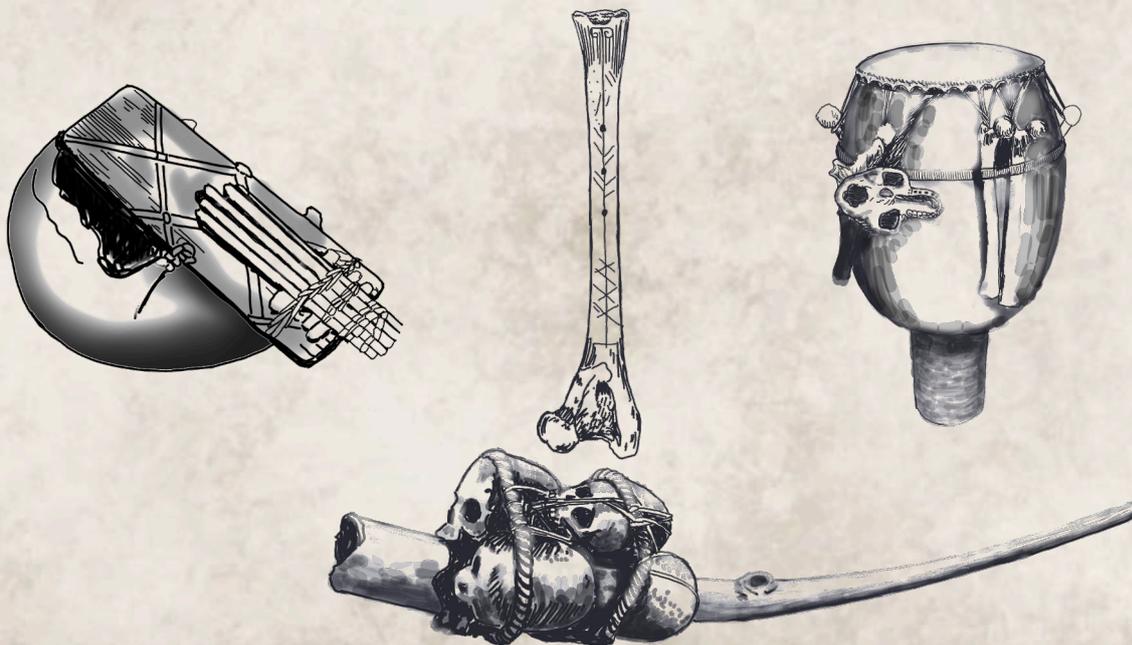
**A-iii Kattach!**

Hör zu, Krieger!  
Hör auf deinen guten Zorn,  
hole die Waffen!  
Keine Gefangenen!  
**Keine Gefangenen!**

Mach endlich, Krieger!  
Suche Besitz,  
finde deinen Feind!  
Keine Gefangenen!  
**Keine Gefangenen!**

Kämpfe, Krieger!  
Zerstückerle und spalte,  
wehr dich, bezwinge!  
Keine Gefangenen!  
**Keine Gefangenen!**

Töte, Krieger!  
Die Götter essen/trinken  
Blut und Fleisch!  
Keine Gefangenen!  
**Keine Gefangenen!**



## Jenseits von Aventurien: Orks im Riesland?

**Festum, 10. Rondra des Jahres 1045 BF:** Verehrte Leserschaft! Durch das Schicksal und einen Wink der Göttin Hesinde gelangte unser Heiligtum, der Tempel des Wissens zu Festum, im Praisos des Jahres 1045 BF in Besitz eines Tagebuchs, das offensichtlich zuvor einem Rieslandreisenden gehört hat. Dieser war, diese Schlussfolgerung lassen Aussagen im Text zu, Teilnehmer einer Expedition, die 1030 BF aufbrach, um das Tor ins Riesland, die sagenhafte Nordostpassage, zu finden. Leiterin der Unternehmung war eine gewisse Donna Zeforika. Leider ist die Identität des Autors nicht geklärt. Wer etwas dazu beitragen kann, die Frage nach der Urheberschaft des Tagebuchs zu beantworten, der melde sich bitte beim oben genannten Tempel. Jeder sachdienliche Hinweis soll mit 5 Batzen belohnt werden!



In dem Fund sind vielerlei interessante Details niedergeschrieben. Etliche betreffen die Orks, welche es auch im Riesland zu geben scheint. Allerdings scheinen sich die Bepelzten, welche jenseits des Ehernen Schwertes leben, von den uns bekannten zu unterscheiden. Damit die werte Leserschaft sich selbst einen Eindruck verschaffen kann, veröffentlichen wir zwei Auszüge aus dem Tagebuch, auf dass das Wissen der Aventurier wachse, der Göttin zum Ruhme und uns zur Erbauung diene. Wer an einer Kopie des vollständigen Wortlauts interessiert ist, kann diesen im Tempel gegen eine Schutzgebühr von 12 Batzen beziehen.

Mentor Hesindean  
(Dnalor the Troll)

»Kurotan im Travia 1033 BF

Endlich sind wir mit Donna Zeforika, die sich nun nach ihrem Ahnen „Süderstrand“ nennt, nach Kurotan übergesiedelt. [...] Kurotan ist eine wilde, barbarische, verwirrende Stadt. [...] Das Überraschendste für einen Aventurier wie mich sind jedoch die vielen Schwarzpelze! Wohl beinahe ein Drittel der Bewohner Kurotans sind Orks oder Halborks! Es gibt zwar noch ein paar Brokthar [dies scheint eine uns unbekanntes Spezies zu sein. Anm. d. Hrsq.], Trolle und Steinechsen [auch hier wissen wir noch nicht, um welche Spezies genau es sich handeln soll, doch gehen wir davon aus, dass diese mit den Echsenmenschen des Südens verwandt, wenn nicht gar identisch sind], aber trotzdem: Ich habe noch nie so viele Orks mit Menschen zusammenleben sehen. Nicht einmal daheim, im Svelltschen Städtebund, hausen so viele Bepelzte und Glatthäute auf einem Haufen!«

»Irgendwann im Frühling, wahrscheinlich 1043 BF

In den letzten zwölf Jahren habe ich alle Orkkulturen Rakshazars gesehen. Ich bin mit den Brachtão nach Norden gereist und habe mit Gewinn gehandelt, ich habe gegen die Barbaren der Artachkão gekämpft und Vieh durch die nördlichen Ebenen getrieben. Ich habe unter Jiktachkão gelebt und trage den Unterkiefer Huuras, die mir damals in

der Zissme des Verderbens das Leben rettete, mit Stolz. Ich muss ins Tal der Klagen und mehr über diese weißpelzigen Orks, die dort isoliert am Rande der Welt leben, herausfinden!«

»In den Nebelauen, 1. Tag des Midsonnmondes im Jahr 84 nach der Landung hier.

Gestern gab es eine große Schlacht. Wir gegen die weißpelzigen Orks. Viele waren es, ein ganzer Kriegszug! Wir waren nur wenige, doch wir hielten stand. Unser Schildwall brach die Wellen der Orks, unsere Speere hielten reiche Ernte, ihr Blut färbte das Wasser rot. Nur zwei der unseren sind zu beklagen. Bron Haraldsson und ein Fremder, der ins Tal der Klagen kam und mit uns focht. Der Fremde erzählte, dass er aus der Alten Heimat stammen würde. Ich glaube ihm. Um ihn zu ehren, haben wir dieses kleine Boot gefertigt. Möge es seine Aufzeichnungen sicher in die Heimat bringen, damit alle dort erfahren, welcher heldenhaften Tod der Fremde starb. Er ließ sein Leben, als er den Häuptling der Orks inmitten seiner Wachen tötete. Möge Swafnir seiner Seele gnädig sein!

Halmar Gunnarsdottir, Hetfrau der Gunnarmannen«



## Meisterinformationen

### Meisterinformationen zu: „Orkenspalter oder Spalter der Orks?“

Was tatsächlich passiert ist? Wir möchten Dir drei Möglichkeiten an die Hand geben. Denn je nach Wahl wird dieser Artikel auf einmal deutlich ernsteren Charakter annehmen, als vielleicht zuerst vermutet:

1. Tatsächlich war das Zusammentreffen der Zwerge zufällig. Der Artikel enthält bereits alle Informationen und es ist einfach so gekommen.

2. Tatsächlich hat ein einflussreicher - und gut verdienender - Zwerg die Fäden im Hintergrund so gezogen, dass beide Gruppen sich dem Banner anschlossen. Denn Rax, Sohn von Gramtax (Bruder von Goldzahn-Girtasch, Sohn von Gramtax; Spieler von Drakensang; Am Fluss der Zeit dürften diesen Gesellen kennen) möchte um jeden Preis einen erfolgreichen Angriff auf die Orks verhindern. Was schert ihn die Schuld seiner Sippe? Durch einen Angriff auf die Orks ausgehend von Tjolmar könnte der Friedensvertrag ins Wanken geraten - auch wenn der Angriff nicht offiziell vom Magistrat ausgeht. So ein Risiko war Rax nicht bereit einzugehen und so hat er die Bannerbildung sabotiert wo er nur konnte und schließlich die Orkenspalter und Spalter der Orks angeheizt, sich gegenseitig zu vernichten. Da der Angriff fehlgeschlagen ist, fühlt Rax, Sohn von Gramtax sich erstmal wieder sicher. Doch wird er auch in Zukunft nicht vor harten Methoden zurückschrecken.

3. Tatsächlich war das Zusammentreffen der Zwerge zufällig. Doch dass sie sich einfach an die Gurgel gehen, wo doch ein gemeinsamer Feind wartet? Da muss doch mehr im Spiel sein, oder nicht? In der Tat. Denn auf dem Weg trafen die Zwerge auf einen von der Flora überwachsene Tempelanlage des Lolgramoth. Gold lässt sich kein echter Zwerg entgehen und so riskierten sie natürlich einen Blick, der verheerend sein sollte ...

### Meisterinformationen zu: „Orkisches Gedicht gefunden“

Das Gedicht ist tatsächlich vom Autor selbst geschrieben worden und die gesamte Geschichte eine Lüge. Atuan Omocaj, der in Wahrheit Jacomo Nauta heißt, verlor beim Trink, Boltan! in der Taverne Verlorener Heller. Sein Wetteinsatz war es, diesen Artikel zu veröffentlichen, aber er konnte sich nicht dazu durchringen, die Lügengeschichte unter seinem echten Namen einzureichen.

Problematisch ist, dass der unschuldige Streich eine Reihe an Orkgrabplünderungen in Orkgard auslösen wird. Die Orks werden das nicht lange hinnehmen und an den Plünderern Rache üben. Gerade deshalb könnte eine Heldengruppe damit beauftragt werden, die Plünderungen zu stoppen. Dabei gilt jedoch große Vorsicht! Immerhin munkelt man seit langem, dass die Gräber verflucht sind. Ein Fluch, der vielleicht nicht nur die Plünderer, sondern auch die Helden trifft, die diese zurede stellen ...

### Meisterinformationen zu: „Laudables Lowangen“

Dieser Artikel ist ein Teaser für die Abenteuerskizze **Selems Zauberformel** (bald im Orkenspalter Downloadbereich). In Selems Zauberformel werden die Helden erfahren können, was wirklich in jener Nacht geschehen ist. Ist der Halbork Hal Westfal tatsächlich den Dämonen verfallen? Was hat Oswyn Puschinske an dem Fall interessiert? Wer ist eigentlich der Magus Perdan und welche Rolle spielt er bei alledem - oder war der Magier nur ein zufälliges Opfer?

Fragen über Fragen, die - so hoffe ich, werdet ihr später beipflichten - ein schönes Stück Aventurische Geschichte ans Licht bringen werden.

In Selems Zauberformel werden die Helden mit den Nachwirkungen des Romans Aus Dunkler Tiefe (Barbara Büchner), dem blinden Forschungsdrang Puschinskes und natürlich der Treue seiner Helferin Ariana Melethaniem konfrontiert. Durch Selems Zauberformel können die Helden erste Kontakte mit den Magiern Lowangens knüpfen, wodurch das offizielle Abenteuer Lowanger Lügenmärchen (Rohals Erben) vorbereitet wird. Seid gespannt!

### Meisterinformation zu: „Immer mehr Ork-Überfälle im Windhag“

Tatsächlich sind die Windhag-Orks (Ramuchai) unruhig geworden. Mit dem Sterbenfall und den Geschichten vom letzten Orkensturm, die in den letzten Jahren selbst die abgelegensten Täler in

den Windhagbergen erreichen, vor Augen, streben die Ramuchai nach der Erfüllung alter Ziele. Eines davon ist die Suche nach der "Halle des Widders", einem Heiligtum ihres Gottes Brass'aragh, der für sie die Gestalt eines Widders mit Sonnenscheibe hat. Aber auch andere längst vergessene Kultstätten und Artefakte werden in den Legenden der Ramuchai-Schamanen erwähnt und treiben die Suche der Orks an.

Auslöser der aktuellen Unruhe ist genau eine solche Kultstätte, einer Brass'aragh heiligen Quelle am Fuße eines Felsens, auf dem die Menschen vor vielen Jahrhunderten ein Kloster der Peraine erbauten. Nach Orküberfällen wurde es verlassen, aber vor einigen Jahren siedelten sich erneut Menschen in den Ruinen an - was die Ramuchai jetzt zum Gegenstand veranlasst.

Das Perainekloster, Rückbeck mit Namen, seine neuen Bewohner und die Ramuchai spielen eine wichtige Rolle im Abenteuer Die Zeilen der Erinnerung, zweiter Teil der Kleinkampagne Minas Theorie (<https://www.ulisses-ebooks.de/product/397462/Die-Zeilen-der-Erinnerung--Der-Kleinkampagne-Minas-Theorie-Zweiter-Teil>).

### Meisterinformationen zu: Vom grauerregenden Gesang der Orks

Liebe Orkis (d.h. Freunde des Orkenspalter-Forums)! Wer sich an einem lieblichen Geburtstagsständchen für den Orkenspalter beteiligen möchte, der erhebe seine Stimme und schicke bis Ende 2022 eine Tonaufnahme des Refrains oder gar des ganzen Textes an

orkgesang@web.de

Dies ist möglich, da Markus von [RPG Tunes](#) diese Dichtung freundlicherweise für uns richtig orkig vertont hat und euer Orkgegröle dazu schneiden wird. Ihr findet den Track unter anderem im Downloadbereich des Orkenspalter-Forums wie auch das wunderbare [orkische Wörterbuch](#) für die im Liedtext verwendete aventurische und riesländische Schwarzpelzsprache.

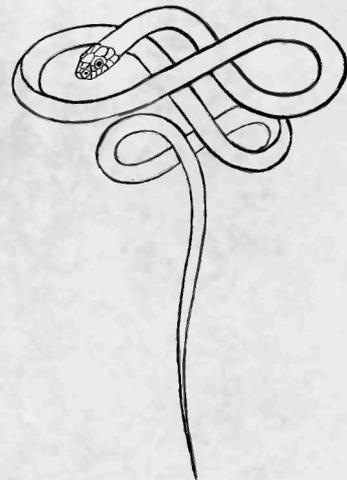
### Meisterinformation zu: Reisebericht des Alricio Mondino ya Vite de Arriba

Die wichtigste Informationsquelle des Herrn ya Vite de Arriba, der orkische Lastenträger Girkush Tonnenreißer, spielt noch eine wichtige Aufgabe als Auftraggeber

im Abenteuer *Ein Herz für Tairach!*

### Meisterinformationen zu: „Orks im Lande der Riesen“

Willkommen in Rakshazar, willkommen im Land der Riesen, Trolle und ... Orks! Wir vom **Rakshazar-Projekt** feiern gerade unseren 15. Geburtstag. Wenn ihr mehr über Rakshazar wissen wollt, besucht uns entweder im Orkenspalter-Forum (Projekt Rieslandfahrer), auf unserer Facebookseite oder auf [dnalorsblog.wordpress.com](http://dnalorsblog.wordpress.com). In der Memoria Myrana, DEM Magazin für die Welt Dere außerhalb Aventuriens, findet ihr seit Ausgabe 53 Abenteuer und Spielhilfen für den barbarischsten Kontinent Deres! Es grüßt: Euer Roland Hofmeister!



## Impressum

### Redaktion

Ridetianer (Christian Gross), Shirwan (Kaweh)

### Gestaltung

Yelemiz (Benjamin Bahr)

### Grafik

Alnus (Anton Dobsak), Midjourney AI

### Lektorat & Korrektorat

Barishan/Shanna (Dunja Theresia Droske), Yelemiz

### Texte

Argilac, Natan (Xaver Stiensmeier), Grumbrak, Thomas Stolz, Curt Wendt, Yelemiz

### Magus Technicus

Natan

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA, RIESLAND und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Die Verwendung der Inhalte erfolgt unter den von Ulisses Spiele erlaubten Richtlinien. Eine Verwendung über diese Richtlinien hinaus darf nur nach vorheriger schriftlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH erfolgen.



Mit besonderem Dank an:  
Orkenspalter