

# MANNAGOR

Seit undenklichen Zeiten wird ein Gerücht verbreitet (es geht um eine Gruppe von außergewöhnlichen Kreaturen). Das Gerücht hat sich so weit verbreitet, dass es sich zu einem Mythos gewandelt hat. Der Mythos über die Orks ist in vielen Kunstwerken dargestellt, aber er ist nur hier lebendig - im Reich von Mannagor.



Die Orks sind eine der drei Rassen, die an dem Kampf um den Kopf des Drachen teilnehmen. Sie ist auch die Rasse, die den Kampf gegen Mannagor gestartet hat. Sie kennen ihre Gegner gut und haben keine Angst, sich an einem starken Kampf gegen ihre Feinde zu beteiligen oder ihre starken Bogenschützen zu benutzen.

Gut gerüstet und sehr geschickt bei Handgemengen,- und Nahkämpfen, stehen die Orks nun vor ihrer größten Herausforderung – dem Kampf mit ihren Nachkommen – den Untoten.

Zu diesem Zweck wird Thronar ausgewählt, den Kampf der Orks um ihre Ehre und Dominanz zu führen. Die Führungseigenschaften von Thronar, die guten Reichweiteigenschaften und die anderen Fähigkeiten, die niemand kennt, werden ein großer Vorteil für Hoebor und alle anderen Nahkampf-Einheiten sein, die Thronar bei den Kämpfen führt.

Mit ihrer langen Existenz im Reich von Mannagor sind sie zu sehr erfahrenen Kämpfern geworden. Sie wissen die feindlichen Züge immer im Voraus. Sie hatten viele Angriffe geführt, deshalb braucht man auch Arvelaf als Leiter der Orks-Einheiten.

Diese drei Leiter sind die Vertreter der traditionellen Orkshelden im Reich.





Der Kämpfer mit Axt und die Axtmeisterin- Nahkampf-Helden, am besten bei Handgemenge-Kämpfen. Der Mann mit der Armbrust und die Wüstenelfe - die besten Bogenschützen, die die Orks haben. Der Orkschaman und die Voodoo-Priesterin - Helden mit magischen Kräften.

Bei einer großen Schlacht müssen diese drei großen Leiter berücksichtigt werden. Und dann wird es viele Verletzten geben. Aber was für eine Folge wird es geben? Registrieren Sie sich jetzt in Mannagor und ändern Sie den Lauf der Geschichte. Alles liegt in Ihren Händen.

