



# Orgask

Teil I  
der Aschenland-Kampagne

Ein Rolemaster-Abenteuer für Bladestorm / Shadow World

[www.aschenlan.de](http://www.aschenlan.de)

November 2018 (1. Version: Februar 2018)

Copyright © 2018 Bladestorm, MX, ICE und Iron Crown Enterprises, sowie alle damit verbundenen Produkte sind Warenzeichen und geistiges Eigentum von Aurigas Aldebaron LLC, Charlottesville Virginia 22902 USA. Alle Rechte vorbehalten.

Soweit nicht durch anderes Recht berührt, unterliegt der Inhalt der creative commons public license CC BY-NC-ND 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode.de>).

Vielen Dank an meine Spieler Ansgar, Bettina („verwandel mich vorsichtshalber“),  
Christian, Franja („ich zermatsch' ihm den Schädel“), Janosch, Leandra und Simone.





# Inhalt

<b>1</b>	<b>Eine geheime Pilgerfahrt</b>	<b>9</b>
1.1	Ha'kashs Expedition	9
1.2	Postulate	9
1.3	Ziel des Abenteuers	10
1.4	Wahrscheinlicher Ablauf	10
1.5	Die Festung Orgask	10
1.6	Vorbereitung	11
1.7	Überblick	11
<b>2</b>	<b>Gefangen in Orgask</b>	<b>16</b>
2.1	Vorspiel	16
2.2	Erwachen	16
2.3	Vorgeschichte	17
2.4	Die Spuren der letzten Tage	18
2.5	Was vom Gott übrigblieb...	20
2.6	Aufbau der Beschreibungen	21
<b>3</b>	<b>Kerker</b>	<b>23</b>
3.1	Das Mordloch	23
3.2	Folterkeller	27
3.3	Torkamars Schlafstätte	29
3.4	Salzlager	29
3.5	Kaminschacht	29
3.6	Treppe	30
<b>4</b>	<b>Schmiede</b>	<b>32</b>
4.1	Waffenschmiede	32
4.2	Feinschmiede	33
4.3	Lager	34
4.4	Hüttenwerk	34
4.5	Kaminschacht	36
4.6	Treppe	37
4.7	Transportschacht	37
<b>5</b>	<b>Torhaus</b>	<b>38</b>
5.1	Eingangshalle	38
5.2	Wachraum	40
5.3	Haifischbecken	41
5.4	Waffenkammer	42
5.5	Kaminschacht	42
5.6	Treppe	42
5.7	Aquarium	43
5.8	Eingangstunnel	43
<b>6</b>	<b>Untere Wohnhöhlen</b>	<b>46</b>
6.1	Schlafhöhle	46
6.2	Bogner	49
6.3	Lederer	51
6.4	Steinmetz	52
6.5	Kaminschacht	53
6.6	Treppe	53
6.7	Abort	54

<b>7 Obere Wohnhöhlen</b>	<b>55</b>
7.1 Schlafhöhle	55
7.2 Knochenschnitzer	59
7.3 Seilerei	60
7.4 Fass- & Korbmacher	60
7.5 Kaminschacht	61
7.6 Treppe	61
7.7 Abort	62
<b>8 Thronsaal</b>	<b>63</b>
8.1 Thronsaal	63
8.2 Schlafhöhle	66
8.3 Bad	66
8.4 Nordwest-Balkon	67
8.5 Kaminschacht	68
8.6 Treppe	68
8.7 Abort	68
8.8 Schatzkammer	68
8.9 Verborgene Treppe	71
<b>9 Vorratslager</b>	<b>72</b>
9.1 Lager	72
9.2 Speicher	74
9.3 Zeughaus	75
9.4 Nordost-Balkon	76
9.5 Brauerei	77
9.6 Kaminschacht	78
9.7 Treppe	78
9.8 Verborgene Treppe	78
<b>10 Heiligtum</b>	<b>79</b>
10.1 Okolok (Heilige Höhle)	79
10.2 Kräuterhöhle	83
10.3 Süd-Balkon	84
10.4 Salbungshöhle	84
10.5 Schlafhöhle	85
10.6 Kaminschacht	86
10.7 Verborgene Treppe	86
<b>11 Turmkrone</b>	<b>87</b>
11.1 Gipfeltreppe	87
11.2 Felsnische	89
<b>12 Torhöhle</b>	<b>91</b>
12.1 Haupthöhle	91
12.2 Skiff-Lager	95
12.3 Salzader	95
12.4 Gerber	95
12.5 Sägewerk	96
<b>13 Umgebung</b>	<b>97</b>
13.1 Der Turm	99
13.2 Umland	99
13.3 Pferdewasser	101
<b>A Improvisierte Waffen</b>	<b>103</b>
<b>B Funde und Gegenstände</b>	<b>104</b>
B.1 Zufällige Funde	104

B.2	Typische Gegenstände der Fluss-Oger	104
B.2.1	Karkar (Pökelfleisch)	104
B.2.2	Agaran (Scharfe Beeren)	104
B.2.3	Um-Agaran (Scharfes Bier)	104
B.2.4	Kor-Korok (Halbmond-Stangenwaffe)	106
B.2.5	Tar-Korok (Rüstung aus Zähnen)	106
B.2.6	Muruk (Seil)	107
B.2.7	Mamak (Skiff)	107
B.3	Andere Gegenstände	107
B.3.1	Mezath (Zuckerobst)	107
B.3.2	Anhänger der gefesselten Leiber	108
B.3.3	Wildwasser-Trank	108
B.3.4	Eisenholz	108
B.3.5	Gormurun	108
B.3.6	Amphore	108
B.4	Besondere Gegenstände	109
B.4.1	Dolch von Ha'kash	109
B.4.2	Kriegsklaue	109
B.4.3	Orgoros („die Durstige“)	109
B.4.4	Bärenfell	110
B.4.5	Takrils Schwert	110
B.4.6	Haifischkette	110
B.4.7	Trinkschlauch	111
B.4.8	Manuskript	111
B.4.9	Agarmorgs Hammer	112
<b>C</b>	<b>Nichtspieler-Charaktere</b>	<b>113</b>
C.1	Ha'kash (Harro)	113
C.1.1	Zauber von Ha'kash	113
C.2	Goblin-Meute	114
C.3	Sothara (Rukon)	116
C.4	Tzaras-Thul (Vanku)	116
C.5	Larkota (Zwerg)	118
C.6	Agarmorg, der Schmied (Kel Ogru)	118
C.7	Torkarmar, Folterknecht (Kel Ogru)	120
C.8	Kartak (Klanchef)	120
C.9	Ok-Lok („die Mutter“)	120
C.9.1	Zauber der Mutter	121
C.9.2	Flüche der mumifizierten Mütter	122
C.10	Moralis, „der Liebhaber“	123
C.11	Dämonenfragment	123
C.12	Andere NSCs	123
<b>D</b>	<b>Begegnungen &amp; Ereignisse</b>	<b>126</b>
D.1	Ereignisse	126
D.2	Regionen	126
D.3	Totenpilze	126
D.4	Eiswein	127
D.5	Steinkäfer	128
D.6	Wollspinnen	128
D.7	Zitterechsen	131
D.8	Knochenwürmer	131
D.9	Schwarzwürmer	131
D.10	Flusshaie	131
D.11	Horribar	132
D.12	Blaugeier	132
D.13	Fluss-Oger (Kel Ogru)	132

<b>E Wege aus Orgask</b>	<b>135</b>
E.1 Töten der Mutter	135
E.2 Heilen des Klanchefs	135
E.3 Herunterklettern	135
E.4 Durch den Abfluss	135
E.4.1 Eingang	135
E.4.2 Schräge	135
E.4.3 Wasserfall	135
E.4.4 Tümpel und Drache	136
E.4.5 Wassergefüllter Tunnel	136
E.4.6 Unterwasser	136
E.4.7 Tunnel	136
E.4.8 Ausgang	136
<b>F Blick in die Vergangenheit</b>	<b>138</b>
F.1 Erinnerungswurf	138
F.2 Erinnerungen	138
<b>G Spielverlauf</b>	<b>143</b>
G.1 Tipps	143
G.2 Erfahrungspunkte	144
G.3 Alternative Enden	144
<b>H Spieler-Handouts</b>	<b>147</b>

# 1 Eine geheime Pilgerfahrt

Das Abenteuer ist für 3–7 Spieler-Charaktere (SCs) der Stufe 1 ausgelegt<sup>1</sup> – Gesinnung, Herkunft und Hintergrund können beliebig gewählt werden. Es werden auch keine Helden benötigt, die das Abenteuer suchen. Der Spielleiter (SL) kann bewusst normale Berufe unterbringen, mit denen die SCs ihren Lebensunterhalt verdienen (z. B. Bäcker, Tagelöhner, Mönch oder Jäger).

Das Abenteuer bildet den Auftakt einer Kampagne, die in den Klingenlanden („Bladelands“ [3]) spielt, einem weitgehend isolierten Kontinent der Schattenwelt („Shadow World“ [4]). Die SCs werden in einen Sog von Ereignissen hineingezogen, deren Auslöser eine seltsame Pilgerfahrt in die unwirtliche Aschenlande („Ash Lands“ [3]) war.

Dieses Abenteuer wurde an 3 Abenden mit jeweils etwa 6 h Spielzeit durchgespielt.

## 1.1 Ha’kashs Expedition

Ha’kash ist ein fetter, aufgedunsener Kerl in den Mittfünzigern, der ständig zu schwitzen scheint. Seine feminine, gepflegte Erscheinung hat wenig mit dem gnadenlosen, harroanischen Söldner zu tun, der er einmal war. Vor knapp 20 Jahren verließ er nach einer beachtlichen Karriere das harroanische Heer mit einem kleinen Vermögen, das er mit geschickten Handelsverträgen weiter vermehrte. Je erfolgreicher er wurde, desto mehr ließ er seinen hedonistischen Zügen freien Lauf – unter dem Vorwand seines Glaubens.

Ein schicksalhafter Überfall der Berg-Goblins während einer Handelsreise hätte ihm vor 12 Jahren fast das Leben gekostet. Die Überlebenden wurden damals versprengt und so irrte auch Ha’kash orientierungslos durch die Aschenlande. Von der sengenden Sonne fast wahnsinnig suchte er Schutz in den Ruinen einer heiligen Stätte. Ihm war, als hätte Moralis seine Schritte gelenkt – der sadistische Gott der Liebe und des Schmerzes. Mit den verblassten Inschriften konnte er wenig anfangen, doch meinte er, einige Symbole zu erkennen. Er verbrachte dort Tage, um die Botschaft zu notieren, bevor der Hunger ihn weiter trieb. Vielleicht war es der Wahnsinn, den er nie wieder los wurde, oder eine religiöse Erleuchtung, die ihn in seinem Glauben noch fanatischer werden ließ. Er verbrachte seine Zeit in immer zügelloseren Orgien mit kurzen Pausen, in denen er Moralis Lehre und die alten Sprachen studierte – die Übersetzung und das Verstehen seines Manuskripts mit der „Botschaft“ spielten eine zentrale Rolle.

Der, wie Ha’kash es nennt, „zweite schicksalhafte Moment“ in seinem Leben war die Begegnung mit einem

Glaubensbruder – einen Herumtreiber und Verbrecher würden ihn die meisten nennen, Abenteurer nennt er sich selbst. Zweifelhafte Machenschaften hatten ihn oft durch die Aschenlande geführt und daher kannte er sie wie kein anderer in den Kriegerreichen. Anhand der Beschreibung erkannte er den Ort wieder und gab schließlich Ha’kashs Drängen nach, ihn dorthin zu führen – er ahnte nichts von Ha’kashs Absicht, nicht mehr zurückzukehren. Ha’kash war längst an einem Punkt angekommen, an dem er keine neuen Vergnügen finden konnte. Seine Existenz wurde schon lange von Sinnlosigkeit gequält.

Ha’kash investierte sein gesamtes Vermögen (und etwas mehr) und ließ alle Kontakte spielen, um eine Pilgerfahrt zu der heiligen Stätte zu organisieren. Offiziell sprach Ha’kash mal von einer Expedition und mal von einer Handelsreise, aber jeder, der es des Geldes wegen nicht übersehen wollte, musste erkennen, dass es sich um eine unredliche Gemeinschaft skrupelloser Spinner handelte. Viele Verbrechen während der Reise wurden durch Zahlungen oder durch weitere Verbrechen vertuscht und schließlich erreichten sie ihr Ziel. Dort inszenierte Ha’kash eine „Messe“ zu Moralis Ehren, wie sie keiner der Anwesenden bisher erlebt hatte. Nach einem Tag und zwei Nächten des unsittlichsten Treibens drangen einige in einen unterirdischen Bereich vor und befreiten damit eine uralte dämonische Präsenz. Der körperlose Dämon nistete sich unbemerkt in den Eindringlingen ein und entkam so der Gefangenschaft.

Doch die Karawane durch die Aschenlande war nicht unbemerkt geblieben und die „Messe“ fand ein jähes Ende, als Fluss-Oger über sie herfielen. Die meisten waren bereits durch rituelle Handlungen ums Leben gekommen, andere wurden sofort erschlagen und die restlichen brachten die Oger als Sklaven in ihre Festung Orgask – darunter auch die vom Dämon besessenen SCs. Hier beginnt das Abenteuer.

## 1.2 Postulate

Dieses Szenario setzt einiges hinsichtlich der SCs voraus, worauf die Spieler keinen Einfluss hatten: die SCs sind in die Fänge von Ha’kashs Gefolge gelangt, haben einen WW gegen die dämonische Präsenz nicht bestanden und wurden von den Fluss-Ogern überwältigt. Der SL kann z. B. WWs zulassen, allerdings ginge es dabei mehr um die Frage, welchen Aufwand Ha’kashs Gefolge aufbringen musste, um die SCs gefügig zu machen. Reichten Versprechungen, waren Drogen oder Zauber nötig, vielleicht sogar Gewalt? Auch den Widerstandswurf gegen die dämonische Besessenheit (Magie) kann man explizit durchführen, dessen Bestehen aber wahrscheinlich zum Versterben des SCs führen würde, bevor das Spiel beginnt.

<sup>1</sup>Die Stufe 1 bezieht sich auf Hausregeln für die Charaktererschaffung [1], nach denen einzelne Fertigkeiten das Niveau eines höherstufigeren SCs nach den Rolemaster Regeln [2] erreichen können.

Ein möglicher Drogeneinfluss (WW gegen Gift) könnte hierbei zu einem zusätzlichen Malus von -50 auf den WW gegen Magie führen aufgrund des willigen/willenlosen Ziels. Beim Überfall der Fluss-Oger waren die SCs wahrscheinlich durch den übermäßigen Konsum von Drogen oder durch rituelle Praktiken so stark beeinträchtigt, dass eine Gefangennahme wahrscheinlich ist.

Alles in allem kann der Ablauf auch ohne explizite Behandlung als sinnvoll für einen SC der Stufe 1 angesehen werden.

Ein anderer Ansatz wäre folgende Sichtweise: SCs, welche nicht mit Ha'kashs Gefolge reisten und schließlich von der dämonischen Präsenz besessen wurden, erwachen auch nicht in Orgask. Es werden nicht die Abenteuer irgendwelcher Helden verfolgt, sondern das Schicksal einer dämonischen Präsenz.

### 1.3 Ziel des Abenteuers

In diesem Abenteuer wird das weitere Schicksal der besessenen SCs verfolgt, wobei der Dämon nur eine untergeordnete Rolle spielt. Die dämonische Präsenz wird die SCs meist nur indirekt beeinflussen, z. B. mit Ängsten vor bestimmten Handlungen, um seinen Wirt – und damit sich selbst – vor Schaden zu bewahren. Nur in größter Not wird er eingreifen und schwere Verletzungen seines Wirts heilen.

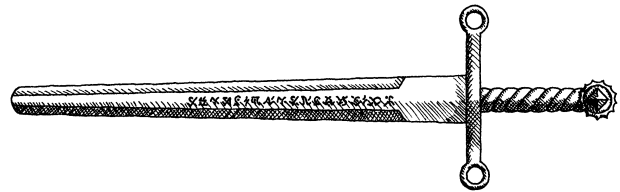
Die SCs werden sich der Besessenheit nicht bewusst sein, denn sie müssen sich einer offensichtlichen Bedrohung durch die Fluss-Oger stellen – der Flucht aus Orgask.

### 1.4 Wahrscheinlicher Ablauf

Die SCs erwachen im Mordloch von Orgask mit wenig bis gar keiner Erinnerung, wie sie hier hergekommen sind. Sie werden zunächst versuchen, sich zu befreien und Kontakt mit den Mitgefangenen aufzunehmen. Der Kerker wird erkundet, Pläne für die Flucht geschmiedet und Waffen improvisiert. Dabei wird sich eine Mitgefangene immer wieder einmischen und sie auf die „Mutter“ hetzen, einer Art geistiges Oberhaupt der Fluss-Oger, die sich hoch oben in Orgask versteckt halten soll.

Die SCs werden sich nun Stockwerk für Stockwerk nach oben arbeiten und bemerken, dass die Festung weitgehend verlassen ist. Abgesehen von einer Wache sind eigentlich nur Alte, Kinder und Verwundete zurückgeblieben. Sie finden nach und nach Teile ihrer Ausrüstung und rufen sich einige Erinnerungen ins Gedächtnis aus der Zeit vor ihrer Gefangennahme.

Eine schnelle Flucht wird scheinbar durch einen starken Zauber der Mutter verhindert – alarmiert durch den Tod der Wache verschließt sie die Ausgänge magisch. Außerdem lässt sie ein Warnfeuer auf der Spitze des Turms entfachen, das alle Fluss-Oger zurückruft. Von jetzt an bleibt den SCs nicht mehr viel Zeit. Sie werden wahrscheinlich einige andere Fluchtwege ausprobieren. Am Hinunterklettern aus einem Fenster hindert sie Höhenangst (als



dämonischer Einfluss) und ein Schwarm kleiner, fliegender Ungeheuer (von der Mutter beschworen). Sie müssen also die Mutter töten und damit den Zauber brechen, der ihre Flucht verhindert. Doch das wird die Mutter nicht zulassen; sie ist ein allgegenwärtiger, unsichtbarer Feind, der sie unablässig mit Flüchen belegt.

Bevor sie die Mutter stellen, müssen sie einen Zugang zu ihrer Höhle finden. Entweder mit einem Klettermanöver durch den Kaminschacht oder über einen versteckten Zugang in einem Wasserbecken gelangen sie schließlich ins verborgene Heiligtum. Nach dem Tod der Mutter können die SCs aus Orgask fliehen. Es kommt noch einmal zu einer Konfrontation mit einer Wache, aber schließlich werden sie entweder zu Fuß oder in einem Boot der Fluss-Oger aus Orgask entkommen.

### 1.5 Die Festung Orgask

Über Orgask heißt es: „Cut into a sheer spire near the springs that spawn the Horse River, Orgask lies 25 miles (40 km) northeast of Rukon. The complex is laid out like a natural tower-fortress. A single, round chamber with three small adjoining rooms occupies each of the eight levels. Only two of the levels lie below ground level, so the entry opens onto the third (or ground) floor. The main gateway straddles an underground stream running westward through the side of the 200 foot (60 m) tall granite chimney. Virtually water filled, the passage is guarded by a trio of portculli.“ [3]

Es handelt sich also um einen Turm von 8 Stockwerken mit Festungs-Charakter, wobei der Eingang in den dritten Stock führt – die beiden darunter gelegenen Ebenen können demnach als Keller angesehen werden. Die folgende Interpretation orientiert sich an den in [3] genannten Merkmalen, z. B. der fast vollständig unter Wasser gesetzte Zugang, der durch drei Eisengitter verschlossen wird oder dass jedes Stockwerk einen großen, zentralen Raum besitzt, um den drei kleinere Höhlen liegen, wird aber durch zusätzliche kleinere Schächte, Höhlen und Treppen ergänzt.

Das Abenteuer sieht vor, dass die SCs fast alle Stockwerke durchqueren müssen, um aus Orgask zu entkommen. Ein Querschnitt von Orgask befindet sich auf S. 13.

## 1.6 Vorbereitung

Vor Spielbeginn sollten folgende Punkte vorbereitet werden:

- Dieses Textdokument ausdrucken, eventuell zusätzliche Kopien von „Übersicht: Kampf“ auf S. 130.
- Eventuell Spieler-Karten ausdrucken (Datei auf [www.aschenlan.de](http://www.aschenlan.de)).
- Für jeden SC einen neuen (leeren) Ausrüstungsbogen ausdrucken.
- Bereite so viel wie möglich von dem vor, was in „2.2 Erwachen“ beschrieben ist. Stimme die Vorgeschichte (2.3, S. 17) eventuell grob mit dem Spieler ab. Verwende Tabelle „T1.2 • Übersicht: SCs“ (S. 15), um die Vorgeschichten festzuhalten.
- Trage den ER-Bonus in Tabelle „T1.2 • Übersicht: SCs“ (S. 15) für jeden SC ein. Dieser wird für versteckte Erinnerungswürfe benötigt (siehe auch Anhang F, S. 138).
- Verteile die fehlenden Sachen der SCs auf die möglichen Fundorte. Waffen, Werkzeuge & Rüstungen aus Metall siehe 4.4a (S. 35), Holzgegenstände siehe 4.3 (S. 34), Bücher & Runenpapiere siehe 6.2c (S. 49), Gold & Glitzerndes siehe 8.8 (S. 68), der Rest befindet sich bei 9.1c (S. 72). Ausgenommen sind vermisste Gegenstände, die nach „Gegenstand verloren“ von Tabelle „T2.2 • Besonderheiten“ (S. 19) bestimmt wurden – diese sind nicht in Orgask.
- Eventuell die vorgefertigten Spieler-Charaktere (einseitig) ausdrucken [5].
- Wirf eventuell einen Blick in Anhang G.1 auf S. 143.

## 1.7 Überblick

Die Stockwerke und Ebenen können separat voneinander durchspielt werden, denn sie sind nur durch Tunnel miteinander verbunden, die sie, was Geräusche angeht, in den meisten Fällen isolieren. Dennoch ist Orgask ein feindseliger und unsicherer Ort für die SCs. Jede halbe Stunde, die sich die SCs in Orgask aufhalten, sollte deshalb ein Wurf auf Tabelle „TD.1 • Begegnungen & Ereignisse“ (S. 127) durchgeführt werden.

Der Ablauf des Abenteuers wird wohl ungefähr wie folgt sein:

- Der Kerker:**
  - Ermittle zufällig einen SC, der von Agarmorg und Torkamar gefoltert wird (2.1 Vorspiel, S. 16).
  - Gehe wie in 2.2 Erwachen auf S. 16 beschrieben für jeden SC vor.
  - Bei Gesprächen zwischen den SCs wird ihnen Sothara (3.1b, S. 23) immer wieder ins Wort fallen und sie auf die Mutter hetzen: „Tötet die Mutter!“.
- Falls die SCs Verstärkung suchen, können sie Sothara befreien. Ha'kash wird keinerlei Ambitionen hinsichtlich einer Flucht zeigen. Zwischen der Goblin-Meute und Tzaras-Thul müssen sie sich wahrscheinlich entscheiden – zwischen ihnen bestehen kulturelle Feindschaften. Beachte: Die Zurückgelassenen können sich später auch selbst befreien. Eine Übersicht befindet sich in Tabelle „T1.1 • Übersicht: NSCs“ (S. 14).
- Wurf auf Tabelle „T3.1 • Mordloch: Ereignis“ (S. 25) alle 15 Minuten, bei Lärm jederzeit auf Tabelle „T3.2 • Aktivität: Kerker“ (S. 25)
- Befreien von den Ketten und evtl. Improvisieren von Waffen (Anhang A, S. 103)
- Es könnte sich eine Gelegenheit ergeben, Torkamar für sich zu gewinnen – seine Schlafstätte (3.3, S. 29) gibt Hinweise darauf
- Eventuell Kampf mit Torkamar und vielleicht Agarmorg
- Die Schmiede:**
  - Eventuell Überwältigen von Agarmorg
  - In der Feinschmiede ist ein Zwerg an einen Schleifstein gekettet (4.2a, S. 33)
  - Ausrüsten der SCs
- Das Torhaus:**
  - Überwältigen der Wache...
  - ...doch eine Hexerei der Mutter verhindert die Flucht durch das Haupttor – bleibt nur der Weg weiter hinauf, um die Mutter zu töten.
- Die unteren Wohnhöhlen:**
  - Versucht ein SC das Stockwerk zu erkunden, bekommt er es mit einer gefangenen Sylphe zu tun (6.1f, S. 48), die ihn verraten würde, wenn er sie nicht befreit.
  - Ist Sothara anwesend wird sie versuchen, ihren Blaueier zu befreien (6.1g, S. 48).
  - In einem Korb (6.2c, S. 49) befindet sich das Manuskript von Ha'kash.
- Die oberen Wohnhöhlen:**
  - Ein Oger-Kleinkind (7.1g, S. 57) spielt mit einem Schlüssel, mit dem die Tür zum Vorratslager (9, S. 72) geöffnet werden kann.
- Der Thronsaal:**
  - Im Bad (8.3a, S. 66) ist ein Geheimgang angelegt, über ihn gelangt man weiter nach oben ins Heiligtum.
  - Der tödlich verwundete Klanchef der Fluss-Oger sitzt hier auf seinem Thron (8.1c, S. 65) – er ist nur eine Gefahr, wenn man sich ihm nähert.

- In der Schatzkammer liegt ein Fläschchen mit Juwelenschleim (8.8h, S. 71) – ein unermesslicher Schatz, für den die meisten töten würden.
- Vom Balkon (8.4, S. 67) kann man Rauchschwaden am Himmel erkennen – die Mutter ruft ihre Kinder zurück!
- Das Vorratslager:**
  - Dieses Stockwerk ist eine Sackgasse – es geht nicht weiter nach oben. Um aus Orgask zu entkommen, müssen die SCs den Geheimgang im Bad finden (8.3a, S. 67).
  - Hier dürften sich weitere Ausrüstung-Gegenstände der SCs finden (9.1b, S. 72).
- Das Heiligtum:**
  - Die Mutter erwartet die Eindringlinge bereits – sie ist alt und gebrechlich, aber ihre magischen Kräfte sind stark wie nie zuvor.
  - Wurde die alte, verkrüppelte Frau umgebracht, wird der Zauber gebrochen. Die SCs können sich auf den Rückweg machen, mit den Winden die Fallgitter öffnen und über den Eingangstunnel (S. 43) entkommen.
  - Hier finden sich Knochen (10.5a, S. 85), mit denen die Mutter die Zukunft befragt hat – sie liegen noch genauso, wie sie geworfen wurden, und prophezeien großes Unheil.
- Die Turmkrone:**
  - Ein Ausflug auf die Spitze von Orgask (11.1g, S. 89) gibt den SCs einen Überblick über die Umgebung und damit einen Bonus auf die Orientierung während der Flucht.
  - Hier versteckt sich ein kleines Mädchen der Fluss-Oger (11.2, S. 89), das als eigentliches geistiges Oberhaupt angesehen werden kann, da sie die religiösen Traditionen bewahrt. Das Töten der Mutter ist Blasphemie für die Fluss-Oger, der Tod des Mädchens würde ihr Fortbestehen bedrohen.
- Die Torhöhle:**
  - Hier lauert eine weitere Wache (12.1a, S. 91).
  - Die Erkundung der Torhöhle (12.2, S. 95) gibt den SCs die Möglichkeit, mit einem Skiff – einer Art Katamaran der Fluss-Oger – ihren Weg fortzusetzen. Andernfalls können sie zu Fuß fliehen.
- Die Umgebung:**
  - Ist Sothara anwesend, drängt sie die SCs, mit ihr zu kommen und sich als Helden feiern zu lassen. Beschreibe den Verbleib der anderen NSCs (S. 97) und die Umgebung von Orgask während der Flucht.

Andere Fluchtwege aus Orgask sind in Anhang E auf S. 135 kurz beschrieben. In Abschnitt G.3 (S. 144) befinden sich Vorschläge für alternative Endszenarien.



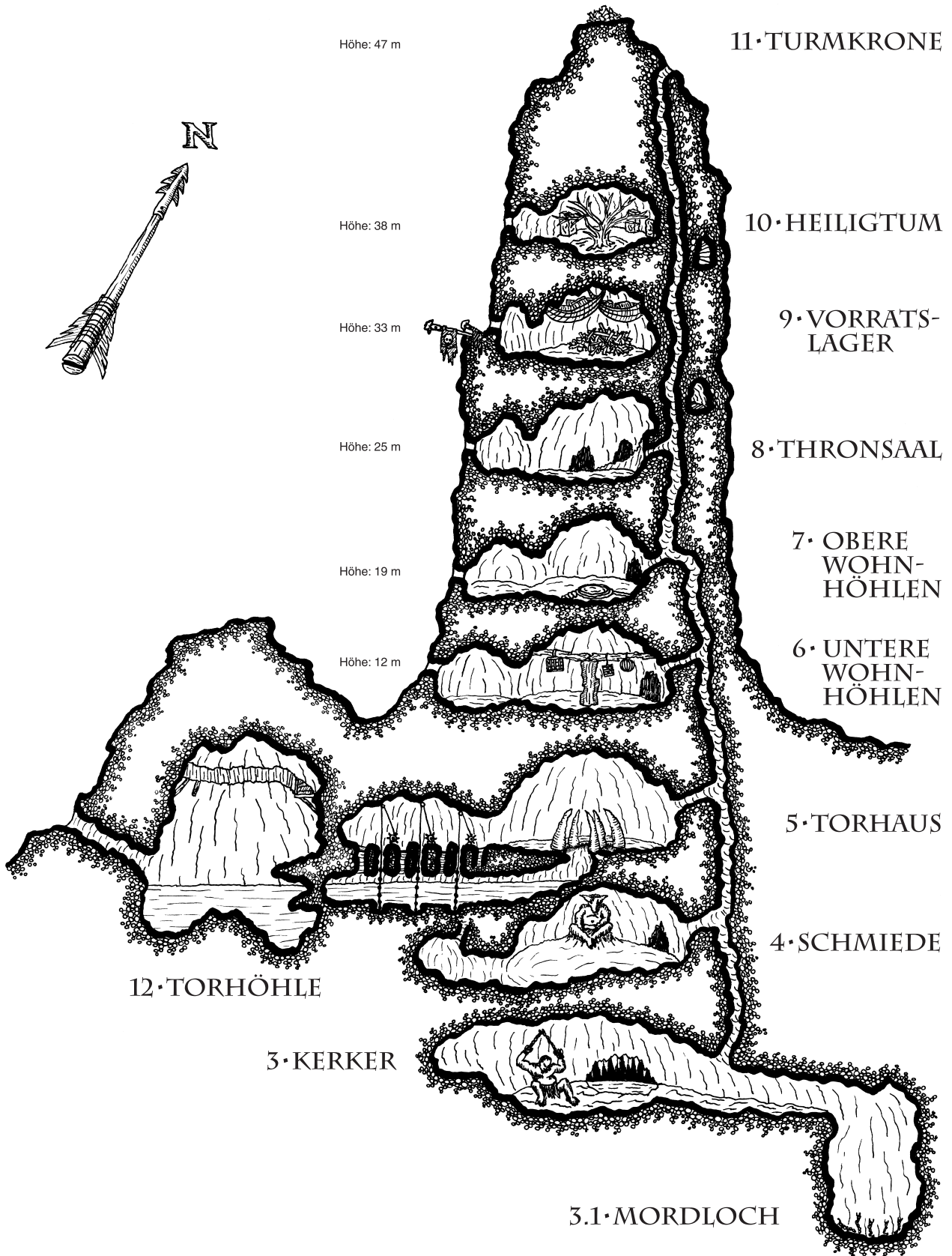


ABBILDUNG 1.1: QUERSCHNITT VON ORGASK: Gezeigt sind die acht in den Fels gearbeiteten Stockwerke und der Kaminschacht, der vom Kerker fast senkrecht nach oben bis zur Turmkrone verläuft.

<b>T1.1 • ÜBERSICHT: NSCS</b>				
<input type="checkbox"/> HA'KASH	<input type="checkbox"/> SOTHARA	<input type="checkbox"/> TZARAS-THUL	<input type="checkbox"/> GOBLIN-MEUTE	<input type="checkbox"/> LARKOTA
<p>Verhalten: pessimistisch, divenhaft, charmant (sardistisch, selbstmordgefährdet)</p> <p>Motivation: keine, sucht den Tod</p> <p>P1 DB +0 Bewegung: 14 m [01-15] WK-2-Hieb +81 [16-40] Dolch +110 [41-100] Zauber (S. 113)</p> <p>Treffer: 25 7</p> <p>Mage: 13 0</p> <p>TYPISCHE SPRÜCHE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>„Liebe deinen Nächsten so oft du kannst“</li> <li>„Alter sollte man nicht nach Jahren bemessen, sondern nach Sünden“</li> <li>„So tapfer und stark – und doch so fügsam und sinnlich“</li> <li>„Es war nur fleischliches Verlangen... aber dass du dich nicht erinnerst, verletzt mich“</li> <li>„Normalerweise tue ich so was nicht beim ersten Mal...“</li> <li>„Ich verstehe das mal als Vorspiel...“</li> <li>„Vor Betörern wie dich hat mich meine Mutter immer gewarnt...“</li> </ul>	<p>Verhalten: überheblich, rückengstirnig, rücksichtslos, paranoid, rassistisch</p> <p>Motivation: „Mutter“ töten</p> <p>P9 DB +8 Bewegung: 15 m [01-70] Kurzschwert +93 [71-90] Hieb/Schwert +67 [91-100] WK-1-Wurf +84</p> <p>Treffer: 122 21</p> <p>TYPISCHE SPRÜCHE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>„Ihr seid doch alle gleich... unfähiges und nutzloses Packt!“</li> <li>„Du machst deiner Spezies wirklich alle Ehre...“</li> <li>„Lass mich das mal machen, bevor du dir die zarten Hände ruinierst...“</li> <li>„Versagen scheint bei Euch eine Art Tugend zu sein...“</li> <li>„Es ist mir unbegreiflich, wie ihr bis jetzt überleben konntet“</li> </ul>	<p>Verhalten: hält sich für weise, hinterhältig, egoistisch, starrt auf Zungen (kämpft defensiv)</p> <p>Motivation: Flucht, Zungen sammeln</p> <p>P1 DB +10 Bewegung: 16 m [01-20] Kriegsklaue +61 [21-30] K-Schwert +39 [31-80] Wurfpfeil +34 [81-100] Armbrust +39</p> <p>Treffer: 91 44</p> <p>TYPISCHE SPRÜCHE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>„Ich helfen... ich malen Boden mit Blut von Feind“</li> <li>„Wir Freunde sein... Alter Spruch sagen: eine Hand streicheln andere...“</li> <li>„Alter Spruch sagen: Kluger Krieger wissen, wann Freund und wann Feind...“</li> <li>„Alter Spruch sagen: keine Furcht haben“</li> <li>„Alter Spruch sagen: Lügende Zunge schmückt Gürtel viel...“</li> <li>„Alter Spruch sagen: Alter Spruch gut“</li> </ul>	<p>Verhalten: unterwürfig, feige, grausam, ver schlagen</p> <p>Motivation: Überleben, Flucht</p> <p>P1 DB +0 Bewegung: 12 m [01-20] kl. Beißer +42 [21-75] Waffe #1 +23 [76-100] Waffe #2 +42</p> <p>Upuk (Kriegsp./Wurfaxt): 25 16 Apak (Bihänd./Wurfham.): 25 16 Opok (Streit-/Wurfaxt): 25 16 Ipik (Streit-/Wurfhammer): 22 6</p> <p>TYPISCHE SPRÜCHE</p> <p><i>Es ist kaum möglich, mit einem von dieser Meute alleine zu sprechen (selbst dann benutzen sie die „wir“-Form). Es wäre auch sinnlos, denn sie sprechen ihrem Anführer stets nach dem Mund. Versteht man Gobral, würde man aus dem allgemeinen Gebrabbel und Zischlauten so etwa heraushören wie:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>„Ja, machen wir es weg... machen wir es kaputt...“</li> <li>„Nein, wir wollen das nicht... wir schaffen das nicht... wir sind zu wenig“</li> <li>„Ja, wir tun, was man uns sagt. Wir sind nützlich...“</li> </ul>	<p>Verhalten: still, eigenbrütlerisch, zickig, nachtragend, zieht sich gerne in dunkle Felsspalten zurück</p> <p>Motivation: sucht ein Schriftstück</p> <p>P1 DB -4 Bewegung: 12 m [01-70] Ghelost +70 [71-90] Soshad•Speer +42 [91-100] Soshad•Schl. +59</p> <p>Treffer: 28 34</p> <p>TYPISCHE SPRÜCHE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>„Wir sind nur deshalb so klein, weil ihr uns klein haltet.“</li> <li>„Wir sterben nicht – wir werden stärker“</li> <li>„Wenn das als Wiedergutmachung zu verstehen ist, kommt sie spät...“</li> <li>„Das macht das Unrecht nicht ungeschehen, mag das Leiden meines Volkes aber etwas mindern...“</li> <li>„Und das nach allem, was ihr uns angetan habt...“</li> <li>„Schaut nicht so von oben herab!“</li> <li>„Auch das werden wir euch nicht vergessen...“</li> </ul>

## T1.2 • ÜBERSICHT: SCs

<b>Name:</b> _____	Platzierung & Ketten: _____
Vergangenheit: _____	
Besonderheit: _____	
Erinnerungen (Nr.): _____	ER-Bonus: _____
<b>Name:</b> _____	Platzierung & Ketten: _____
Vergangenheit: _____	
Besonderheit: _____	
Erinnerungen (Nr.): _____	ER-Bonus: _____
<b>Name:</b> _____	Platzierung & Ketten: _____
Vergangenheit: _____	
Besonderheit: _____	
Erinnerungen (Nr.): _____	ER-Bonus: _____
<b>Name:</b> _____	Platzierung & Ketten: _____
Vergangenheit: _____	
Besonderheit: _____	
Erinnerungen (Nr.): _____	ER-Bonus: _____
<b>Name:</b> _____	Platzierung & Ketten: _____
Vergangenheit: _____	
Besonderheit: _____	
Erinnerungen (Nr.): _____	ER-Bonus: _____
<b>Name:</b> _____	Platzierung & Ketten: _____
Vergangenheit: _____	
Besonderheit: _____	
Erinnerungen (Nr.): _____	ER-Bonus: _____
<b>Name:</b> _____	Platzierung & Ketten: _____
Vergangenheit: _____	
Besonderheit: _____	
Erinnerungen (Nr.): _____	ER-Bonus: _____

## 2 Gefangen in Orgask

Orgasks Zahn reißt ins Fleisch,  
 Orgasks Zahn wird niemals weich,  
 Orgasks Zahn, der Runde,  
 ein Finger in der Menschen Wunde.

(Rukonischer Vers)

### 2.1 Vorspiel

Ermittle zufällig einen SC, der von Agarmorg (S. 118) und Torkamar (S. 120) zum Zeitvertreib auf der Streckbank (3.2b, S. 28) gefoltert wird:

Du wachst auf – und mit dem Bewusstsein kommen die Schmerzen. Der Kopf und der Brustkorb fühlen sich an wie mehrfach gebrochen. Die Arme und Beine sind zum Glück nahezu taub und werden von Metallketten bis über die Schmerzgrenze gestreckt. Bei jeder Anspannung hebt sich dein Körper etwas von dem Holztisch, auf dem Du liegst. Zwei riesige, grotesk aussehende Gestalten beugen sich geschäftig über Dich. Sie haben große ineinander greifende Fangzähne und langes grau-blaues Haar, das über ihre Schultern fällt. Sie traktieren Dich mit Spitzen, Zangen und Schneiden und manchmal kommt es Dir so vor, als würde Dir einer zärtlich den Kopf streicheln. Irgendwann scheinst Du mehr bewusstlos als wach zu sein und als du schließlich wieder erwachst, bereust Du es, noch am Leben zu sein...

Dieser SC beginnt das Spiel mit W50% seiner Trefferpunkte (anstelle von 50+W50%) und ist der erste, der zu Bewusstsein kommt. Fahre mit ihm fort wie im nächsten Abschnitt 2.2 beschrieben.

### 2.2 Erwachen

Alle SCs sind zu Beginn des Abenteuers bewusstlos und befinden sich im Mordloch (S. 23). Bestimme zunächst den genauen Ort jedes SCs und ob er an die Felswand gekettet ist:

- Platzierung:** Bestimme den Platz jedes Charakters mit einem W10 (Abbildung 3.1, S. 24), bei einem bereits belegten Platz wird der Wurf wiederholt. Ein besonders großer Charakter kann den Platz des Seetrolls (3.2d, S. 28) einnehmen.
- Fesseln:** Jeder Charakter ist mit ein [01–60], zwei [61–90] oder gar keinen [91–100] Fesseln aus schwerem, grob bearbeiteten Eisen angekettet. Die Fesseln befinden sich an der Hand [01–50], am Fuß [51–80] oder am Hals [81–100] und sind in der Felswand fest verankert.

Notiere die Ergebnisse in der „Übersicht: SCs“ unter „Platzierung & Ketten“ (S. 15).

Nun kommen die SCs nacheinander zu sich. Führe dazu in jeder Minute einen WW gegen Willensschwäche aus (Stufe 1) – ist dieser erfolgreich, erwacht der SC aus der Besinnungslosigkeit und die folgenden Punkte werden durchgeführt:

- Vorgeschichte:** Bestimme die Vorgeschichte des Charakters mit einem W100 auf Tabelle „T2.1 • Vorgeschichte“ (S. 17). Berichte von seinen Erinnerungen.
- Verletzt:** Der Charakter beginnt das Spiel mit (50+W50)% seiner Trefferpunkte (mit Ausnahme des gefolterten Charakters von 2.1).
- Hunger & Durst:** Der Charakter leidet Hunger und Durst und führt einen WW gegen Umwelteinflüsse der Stufe 1 durch. Bei dessen Misslingen erleidet er die Auswirkungen eines krit. Starvation-Schadens (12.6 in [6], S. 109), dessen Schwere vom Fehlschlag abhängt: 01–10: „A“, 11–20: „B“, 21–30: „C“, 31–40: „D“, 41+: „E“. Durch Essen und Trinken werden die Auswirkungen aufgehoben.
- Ausrüstung:** Der Spielleiter nimmt den Ausrüstungsbogen des Charakters an sich und übergibt einen neuen, leeren Ausrüstungsbogen. Dort darf der Spieler die ihm verbliebene Ausrüstung eintragen: Ermittle mit einem W100 wie viel ihm gelassen wurde (von 01/ „der Charakter ist fast nackt“ über 50/ „er trägt nur seine Kleidung bei sich“ bis 100/ „selbst Rüstung und kleine Waffen sind ihm geblieben“). Die übrige Ausrüstung wird auf verschiedene Orte in Orgask verteilt (ausgenommen sind vermisste Gegenstände, die nach „Gegenstand verloren“ von Tabelle „T2.2 • Besonderheiten“ auf S. 19 bestimmt wurden):

Gegenstände	Chance	Ort
aus Metall	70%	4.4a, S. 35
aus Holz	60%	4.3, S. 34
Papier/Pergament	50%	6.2c, S. 49
Glitzerndes	100%	8.8, S. 68
Rest	–	9.1c, S. 72

Tiere (z. B. Vertraute) können sich in einem der Käfige befinden (6.1e, S. 48), außerhalb von Orgask herum streunen oder in einem Dorf (Naale [7]) geblieben sein.

- Besonderheit:** Der Spieler führt zwei W100 durch und modifiziert die Ergebnisse jeweils mit der WW-Modifikation gegen Gift und dem Selbstdisziplin-Bonus seines SCs. Sie werden auf der Tabelle „T2.2 •

T2.1 • VORGESCHICHTE	
Wurf	Vorgeschichte
01-20	Sklave
21-40	Gefangen
41-50	Verführt
51-80	In Dienst genommen
81-98	Angeschlossen
99-100	Eingeweiht

Besonderheiten“ bestimmt (S. 19). Eventuell bemerkt der SC die Besonderheiten.

6. **Beschreibung:** Beim ersten SC sollte das Mordloch beschrieben werden (S. 23), soweit er sich in der Dunkelheit orientieren kann. Beschreibe die anderen Wesen in unmittelbarer Nähe des SCs (andere SCs und NSCs). Fehlende Details könnten beim Erwachen anderer SCs bekannt werden.

Die Ergebnisse werden in der Charakter-Übersicht unter „Besonderheit“ bzw. „Erinnerungen“ notiert (S. 15).

## 2.3 Vorgeschichte

Die letzten Erinnerungen der SCs beziehen sich auf den Zeitraum als sie zu Ha'kash oder seinen Anhängern stießen. Dies mag freiwillig geschehen sein in Form eines angebotenen Dienstes (z. B. als Wache) oder unfreiwillig (z. B. als Sklave).

Es wird davon ausgegangen, dass sich die SCs nicht kannten, bevor sie zur Karawane kamen.

An ihre gemeinsame Reise können sie sich nicht erinnern, da allen Nicht-Eingeweihten permanent Drogen untergemischt wurden. Wahrscheinlich nahmen die SCs die Reise aus sehr unterschiedlichen Perspektiven wahr, deshalb sollte der Spielleiter darauf achten, individuelle Geschichten zu erzählen. Selbst wenn die SCs sich darüber unterhalten, werden ihre subjektiven Erinnerungen voneinander abweichen, was die Anzahl der Reisenden, den Weg und das Ziel der Reise betrifft – allen gemein ist nur, dass sie unterwegs waren und nun in diesem Kerker erwacht sind.

Wähle willkürlich oder ermittle zufällig eine Vorgeschichte von Tabelle „T2.1 • Vorgeschichte“ für jeden SC. Du kannst auch zwei SCs die gleiche Vorgeschichte geben. In diesem Fall stießen sie vielleicht zeitgleich dazu und kennen sich zumindest vom Sehen.

**Sklave:** Wie auch immer er in den Status eines Sklaven gekommen ist: durch Geburt als Kind einer Sklavin, von seinen Eltern verkauft, durch ein richterliches Urteil (z. B. aufgrund von Schulden, einem verlorenen Glücksspiel) oder bei einem rukonischen Raubzug verschleppt. Auch unabhängig davon wie viele Zwischenstationen er hinter

sich hat, z. B. auf einem vielbesuchten Vieh- und Sklavenmarkt in Urda, im Kerker nach einem misslungenen Fluchtversuch, in den berüchtigten Sklavenminen von Rukon oder auf einer vergleichsweise idyllischen Plantage in Abdera. Er wurde schließlich von Kaufleuten in einem verträumten rukonischen Dorf mitten in der Einöde rechtmäßig erworben.

Die anschließende beschwerliche Reise war also nur eine weitere Episode im tristen Leben eines Sklaven. Im besten Fall fächerte er einem verschwitzten Fettsack unablässig frische Luft zu. Ansonsten schleppte er zusammengebundene Vorräte und extravaganten Luxus auf seinen Schultern, schob steckengebliebene Wagen aus dem weichen Boden, baute Nachtlager auf und bediente dekadente Kaufleute. Ein Tag zog sich hin wie der andere – rückblickend verschwimmen sie zu einem einzigen zähen Tag voller Strapazen, an dem er dachte: es kann nur besser werden...

**Gefangen:** Es kann überall auf der Strecke durch die Kriegerreiche geschehen sein: In einem unaufmerksamen Moment in einer dunklen Gasse, in einem Wirtshaus, auf dem Weg zur täglichen Arbeit oder während einer Reise durch die Wildnis – vielleicht sogar auf einem lebensmüden Raubzug in der Aschenlande. Vielleicht sind Bewaffnete einfach auf dem Gehöft oder im Dorf erschienen und haben ihn zusammen mit anderen Bewohnern mitgenommen, ohne dass sich jemand zur Wehr setzte. Wie auch immer – er war zur falschen Zeit am falschen Ort und wurde betäubt, niedergeschlagen, überwältigt oder gefangen genommen.

Er kann sich dunkel an die nächsten Tage erinnern, an lange Märsche, angeseilt an einen Wagen oder an ein Lastentier, zusammen mit anderen Sklaven (Fremde und/oder Bekannte), immer umgeben von Bewaffneten. Es macht ihn fast wahnsinnig, dass er sich an unwichtige Details erinnern kann wie ein nervender Stein im Schuh oder das Hinterteil des Kamels, das ihm die ganze Zeit vor der Nase herum wackelte – aber nicht daran, wie er hierher gekommen ist.

**Verführt:** Es ist eine rührende Liebesgeschichte: Sie beginnt an einem beliebigen Ort in den Klingenslanden, wo der SC ein hartes und perspektivloses Leben fristete. Selbst wenn es vorher unbeschwert war, hatten sich die Dinge verändert: die Ernte war zum wiederholten Male schlecht, nahestehende Personen starben, ihm wurde seine gesamten Ersparnisse gestohlen oder das Geschäft stand kurz vor dem Bankrott. Zu dieser Zeit begegnete er seiner großen Liebe: Ti-Umar<sup>1</sup> [01–33], Kalia<sup>2</sup> [34–66] oder Ha'kash<sup>3</sup> [67–100]. Seine Liebe war auf der Durchreise – auf dem Weg, um wohlhabende Bekannte zu besuchen oder um in ein Kloster zu gehen – aber in ihrer Gegenwart fühlte sich der SC glücklich wie lange nicht mehr. Kurzerhand beschloss der Charakter mit ihr zu gehen.

<sup>1</sup> Der Säufer in Naale, siehe [7].

<sup>2</sup> Die Verrückte vom Tempelberg, siehe [8].

<sup>3</sup> Siehe 3.1d (S. 26) oder C.1 (S. 113).

Mit einer handvoll Begleiter zum Schutz traten sie die Reise an, liebebegeistert und blind für die Gefahren der Aschenlande. Gestern hat er noch ihre Hand gehalten, er kann sie noch beinahe riechen und ihr Name ist das erste, was er stammelt, als er zu sich kommt...

**In Dienst genommen:** Ach, dieser verfluchte Auftrag! Der Charakter hatte gleich gewusst, das es nicht gut gehen würde. Es wäre einfach zu leicht gewesen und zu gut bezahlt.

Der Charakter wurde angeheuert, um eine Karawane als Wache, landeskundiger Führer oder Gepäckträger zu begleiten. Eine Anzahlung von 1W10 KS hatte er bereits erhalten (er darf diesen Betrag seinem Besitz hinzufügen), nochmal soviel sollte es geben, sobald sie ihr Ziel erreicht haben. Kommt der Charakter aus dem Westen (den Kriegerreichen) wollten sie die Zwergenstadt Loarnapal im Folennischen Gebirge erreichen. Startet er von Osten, sollte ihn sein Weg über den Sklavenpass bis nach Thol führen, einer großen Stadt in Rukon nahe dem Meer.

Mit jedem Tag ist das Unternehmen weiter im Chaos versunken. Anfangs waren es kleine Missgeschicke wie entlaufene Packtiere oder falsch eingeschlagene Wege, dann gab es die ersten Todesfälle durch verdorbenen Proviant oder unglückliche Unfälle. Schließlich wurde das Trinkwasser knapp, obwohl gerade einmal die Hälfte des Weges geschafft war. In der sengenden Sonne kam es ihm wie Wochen vor, als sie die aschgraue Wüste durchstreiften, obwohl es wahrscheinlich nur ein oder zwei Tage waren. Als der Charakter erwacht, ist sein Mund trocken, fast klebrig – es tut weh, die Zunge vom Gaumen zu lösen...

**Angeschlossen:** Entweder aus eigenem Antrieb oder auf Befehl einer höher gestellten Persönlichkeit muss der Charakter die Aschenlande durchqueren. Vielleicht um eine geheime Botschaft seines Ordens zu überbringen, ein diplomatisches Schreiben seines Fürsten zuzustellen oder die Rechte seiner Gilde bestätigen zu lassen; vielleicht um eine berühmte Schule zu besuchen, bei einem Meister in die Lehre zu gehen, das Land seiner Ahnen zu sehen, Handelsverträge abzuschließen, das Erbe eines entfernten Verwandten anzutreten oder um hartnäckige Verfolger abzuhängen, die ihn in die Enge getrieben haben.

Bis zu einem verträumten Dorf konnte er sich – mehr oder weniger gut – selbst durchschlagen, aber angesichts der lebensfeindlichen Einöde, die vor ihm lag, schwand seine Zuversicht. Umso glücklicher war er, zu erfahren, dass sich bereits mehrere Reisende zusammengefunden hatten, um die gefährliche Reise gemeinsam zu wagen. Sie waren bereits im Aufbruch und so blieb wenig Zeit, um sich Verpflegung zu besorgen. Schnell hatte er sich mit einem der Anführer der zusammengewürfelten Gemeinschaft über Route und Bedingungen verständigt. Er willigte auch ein, den Charakter für 1W10 KS mit Proviant zu versorgen (diesen Betrag muss der Charakter von seinem Besitz abziehen, sofern er ihn hat; ansonsten wurde ausgehandelt, den doppelten Betrag bei Erreichen des Ziels zu zahlen). Für die Fremden war es vielleicht nor-

males Essen, für den Charakter handelte es sich um exotische Köstlichkeiten und fremdländische Spezialitäten. Vielleicht war es das ungewohnte Essen oder irgendeine Seuche, die er sich auf seinem Weg eingefangen hat, aber sein Zustand verschlechterte sich dramatisch. Im Fieber stolperte er den anderen hinterher, die es nicht wagten oder gewillt waren, das Tempo zu verlangsamen.

Der Charakter ist in vergleichsweise guter Verfassung – nahezu erholt und genesen – als er zu sich kommt; Der verhasste, süß-fruchtige Geschmack liegt ihm aber noch auf der Zunge, den er anfangs so schätzte.

**Eingeweiht:** Alles fing wahrscheinlich damit an, als der Charakter mit dem Kult von Moralis in Kontakt kam, z. B. über einen Bekannten, der ihn zu einer geheimen Orgie mitnahm, oder durch die Teilnahme an einer der öffentlichen Zeremonien, vor denen ihn seine Mutter immer gewarnt hatte – sie sollte wie immer recht behalten...

Die Beweggründe dafür können von religiösem Fanatismus über pure Neugier bis zur primitiven Ausübung sexueller Perversionen reichen. Er mag wie in einen Sog hineingezogen worden sein oder er integrierte die religiösen Zeremonien bewusst in sein Leben. Letztendlich schloss er sich einer Pilgerfahrt an, zu einer berühmten Lustgrotte mit einem unterirdischen See, in der Moralis selbst 1000 Tage mit 1000 Jungfrauen und 1000 Knaben verbracht haben soll. Diese Reise mag überstürzt gewesen sein, wobei er alles stehen und liegen ließ, oder von langer Hand geplant, nachdem er z. B. sein Geschäft einem Verwandten anvertraut und etwas Bargeld aufgetrieben hatte.

Nach und nach stießen immer mehr Gläubige zu Euch und die Fahrt wurde mit jedem Teilnehmer ausschweifender. Die letzten Tage waren wie ein großer Rausch, von dem nur Eindrücke zurückblieben – sie bilden ein Mosaik im Kopf des Charakters wie aus winzigen Steinchen, die in beliebiger Reihenfolge zusammengesetzt werden können. Je länger er nachdenkt, desto komplizierter wird das Muster. Das Erwachen an diesem unangenehmen Ort ist dabei das einzige Steinchen, das der Charakter momentan zeitlich genau zuordnen kann – abgesehen von den Warnungen seiner Mutter.

## 2.4 Die Spuren der letzten Tage

Die Ausschweifungen der letzten Tage werden nicht spurlos an den Charakteren vorbeigegangen sein. Deshalb würfelt jeder Spieler zweimal mit einem W100 und modifiziert das Ergebnis jeweils mit der WW-Modifikation gegen Gift und dem Selbstdisziplin-Bonus seines Charakters. Die Ergebnisse werden auf der Tabelle „T2.2 • Besonderheiten“ bestimmt und in der Charakter-Übersicht (S. 15) unter „Besonderheit“ bzw. „Erinnerungen“ notiert.

Je nach Charakter (und Spieler) kann der Spielleiter sich gegen ein Ergebnis entscheiden. Insbesondere wenn er befürchtet, dass der Charakter dadurch „kaputt gemacht“ wird und der Spieler damit die Lust verliert. Deshalb sollte sich der Spielleiter auch nicht festlegen, wie eine Beson-

T2.2 • BESONDERHEITEN	
Wurf	Besonderheit
unter 06	Mehrere Besonderheiten (1W4)
06–15	Verletzung
16–30	Geschlechtskrankheit
31–45	Plejya-süchtig
46–50	Ausgeprägter Körpergeruch
51–65	Gegenstand verloren
66–80	Gegenstand erhalten
81–95	Kosmetische Veränderung
96–99	Nichts Besonderes
über 99	Erinnerung

derheit zustande gekommen ist. Die Spieler mögen ihrer Phantasie freien Lauf lassen und sich einen Reim daraus machen, die wahren Umstände werden sie aber nie erfahren. Die Ergebnisse sind wie folgt zu interpretieren:

**Mehrere Besonderheiten (1W4):** Der SC hat es wahrscheinlich richtig krachen lassen: Führe 1W4 Würfe auf der Tabelle aus, wobei nur der 1W100 zählt (ohne Modifikationen).

**Verletzung:** Der SC ist verletzt, weiß aber nicht woher er diese Verletzungen hat: Eine Pfeilspitze (Goblin-Arbeit, der überstehende Schaft wurde abgebrochen) steckt im Fleisch [01–10], Spuren von Fesseln an Hals, Hand- und Fußgelenken [11–25], Striemen am Körper von Peitschen- oder Stockschlägen [26–55], Schnittverletzungen an Hals, Brust oder Rücken [56–80], Schmerzen im Rektal- [81–90] oder Genitalbereich [91–100]. Letztere sind persönliche Informationen und sollten dem Spieler vertraulich mitgeteilt werden (Zettel).

**Geschlechtskrankheit:** Sofern der SC nicht immun gegen Krankheiten ist (wie z. B. Elben), hat er sich mit „Lustfieber“ angesteckt. Er weiß nicht, dass er krank ist und fühlt sich einfach nur matt und erschöpft.

Bei dieser Krankheit handelt es sich um eine Infektion der Genitalien, die hauptsächlich durch sexuellen Kontakt übertragen wird und tödlich sein kann. Jedem, der mit dem SC eine sexuelle Handlung unternimmt, muss ein WW gegen Krankheit der Stufe 4 gelingen oder wird selbst infiziert.

Die Symptome im Anfangsstadium sind Schwitzen, leichtes Fieber, unersättlicher Durst und ein Juckreiz im Genitalbereich.

Im Anfangsstadium wird täglich ein WW gegen Krankheit der Stufe 2 durchgeführt, bei dessen Misslingen sich die Symptome verschlimmern: mittleres Fieber, Ausschlag und Schmerzen im Genitalbereich, -10 auf alle Handlungen und täglich erleidet man die Auswirkungen eines krit. Starvation-Schadens (12.6 in [6], S. 109) der Schwere „A“ wegen inneren Verdurstens.

Schließlich wird täglich ein WW gegen Krankheit der Stufe 1 durchgeführt, bei dessen Misslingen sich die Symptome weiter verschlimmern: hohes Fieber, eitrige Wunden im Genitalbereich. Außerdem erhöht sich der Abzug auf alle Handlungen um weitere -5 und die Schwere des krit. Starvation-Schaden (12.6 in [6], S. 109) um eins („A“ wird zu „B“, „B“ wird zu „C“ usw.).

Wann immer einer der täglichen WWs um mehr als 30 gelingt, heilt die Krankheit innerhalb von 1W10 Tagen ab. **►Diagnose:** Um die Krankheit und den Krankheitsverlauf zu identifizieren. Ein fortgeschrittenes Stadium gibt einen Bonus auf die Identifikation, der dem Abzug auf alle Handlungen entspricht.

**►Wundheilung:** Um die Krankheit zu behandeln. Das Ergebnis über 100 gibt den Bonus an, den der Erkrankte auf seinen täglichen WW erhält. Eine optimale Behandlung umfasst antiseptische Kräuter, Wasser, Salz und saubere Verbände, was einen Bonus von +25 liefert.

**Plejya-süchtig:** Der SC fühlt sich krank, ist aber in Wirklichkeit süchtig nach Plejya (Blüten, Einnahme führt zu Euphorie: +50 auf Zaubern und Fernkampfangriffe, -30 auf Nahkampfangriffe und Bewegungsmanöver [9]). Nimmt er kein Plejya zu sich, muss ihm täglich ein WW gegen Gift der Stufe 5 gelingen oder er erhält einen Abzug von -5 auf alle Handlungen durch den Entzug. Dieser Abzug ist kumulativ, d. h. er addiert sich täglich bis zu einem maximalen Abzug von -25 auf alle Handlungen. Nach dem dritten Tag mit -25 auf Entzug, verringert sich der Abzug um 5 bei jedem erfolgreichen Gift-WW bis auf +0, was die Heilung der Sucht anzeigt.

Ist ein Süchtiger auf Entzug und besteht die Möglichkeit der Einnahme von Plejya, muss ihm täglich ein WW gegen Willensschwäche der Stufe 8 gelingen modifiziert mit dem Abzug durch Entzug oder er nimmt eine Dosis zu sich. Bei einem Fehlschlag um mehr als 25 nimmt er die doppelte Dosis auf einmal ein, sofern er über 2 Dosen verfügt: Dies führt zu einer massiven Beeinträchtigung der Motorik (+25 auf Zaubern/Fernkampfangriffe und -50 auf Nahkampfangriffe/Bewegungsmanöver). Mit der Einnahme wird ein Abzug auf alle Handlungen durch Entzug aufgehoben.

Der Charakter startet das Spiel mit 1W6 Dosen Plejya, die er bei sich trägt.

**Ausgeprägter Körpergeruch:** Der Körper und die Kleidung des SCs besitzen einen mehr oder weniger ausgeprägten Geruch nach Parfüm [01–20], Esel/Pferd/Kamel [21–40], Wein [41–70], Urin/Fäkalien [71–85] oder Erbrochenem [86–100]. Ein W100-50 bestimmt die Modifikation, die auf Wahrnehmung•Riechen gilt, um diesen Geruch zu identifizieren (bei einem Wurf von 83 gilt ein Bonus von +33 = 83 - 50). Um den eigenen Geruch zu bestimmen, gilt ein zusätzlicher Malus von -25.

**Gegenstand verloren:** Der SC hat einen Gegenstand verloren: Ermittle einen zufälligen Gegenstand von seinem Ausrüstungsblatt und notiere ihn in der Charakter-

Übersicht (S. 15) mit seinem derzeitigen Aufenthaltsort<sup>4</sup>: Dorf Naale [01–25], Tempelberg [26–65] oder unterwegs [66–100]. Da der SC zu Beginn des Abenteuers den Großteil seiner Ausrüstung vermisst, wird er dies erst später bemerken.

Der SL sollte hier von Gegenständen absehen, die der SC durch Hintergrundoptionen erworben hat, da sie vielleicht erst sehr spät oder gar nicht mehr gefunden werden.

**Gegenstand erhalten:** Der SC führt einen Gegenstand mit sich, von dem er nicht weiß, woher er stammt: Halskette mit Anhänger (B.3.2, S. 108) [01–10], 1W6 Portionen Zuckerobst (B.3.1, S. 107) [11–30], er trägt eine ihm unbekannte Unterwäsche (anstelle der eigenen) [31–50], er trägt einen purpurnen Seidenrock mit Goldstickereien (stellen eine Dornenranke dar) über seiner normalen Kleidung (Wert 1W10 SS) [51–60], 1W6 Dosen Plejya [61–80] oder einen zufälligen Gegenstand (keine Waffe) eines anderen, zufällig ausgewählten SCs [81–100].

**Kosmetische Veränderung:** Der SC bemerkt eine Besonderheit, die er sich nicht erklären kann: seine Haare sind auf harroanische Art zu Zöpfen geflochten [01–15] (sofern er Haare besitzt); er ist am Kopf [16–21], im Schambereich [22–27] oder am ganzen Körper [28–32] rasiert (sofern er Haare besitzt); sein Kopfhaar ist mit Kalk weißlich [33–41] oder mit Pflanzenfarben hellgrün [42–50] gefärbt (sofern er Haare besitzt); er ist im Gesicht geschminkt [51–66]; er hat ein frisches, entzündetes Ohrloch (aber keinen Ohrring) [67–83]; er besitzt eine fremdländische Körperbemalung (abwaschbar) [84–94] oder Tätowierung (permanent) [95–100] an einer zufälligen Stelle.

**Erinnerung:** Den Mix aus Drogen und dämonischer Besessenheit hat der SC erstaunlich gut vertragen und erinnert sich fragmenthaft an einiges, was er nicht zuordnen kann: 1W4 Würfe auf Tabelle „TF.1 • Zufällige Erinnerungen“ (S. 138).

## 2.5 Was vom Gott übrigblieb...

Jeder SC ist zu Beginn des Abenteuers von einem dämonischen Wesen besessen, das seine Handlungen aber kaum beeinflusst. Es handelt sich bei den dämonischen Wesen eigentlich um die Bruchstücke einer einzigen dämonischen Präsenz, wobei jedes Fragment wie ein Dämon der Stufe 17 behandelt wird (C.11, S. 123).

Die Besessenheit hat auf einen SC die folgenden, permanenten Auswirkungen:

- **Dämon:** Der Charakter kann mit Hilfe von Zaubern kontrolliert werden, die Dämonen als Ziel haben, wie z. B. „Kontrolle von Dämonen“ von Liste 54 (S. 73 in [10]). Dabei gilt die Stufe 17 des Dämons für den WW.
- **Gespür:** Der Charakter kann die anderen Bruchstücke seines Dämons spüren. Ein Konzentrationswurf gibt

die Richtung und ungefähre Entfernung eines anderen Fragments an. Diese Fähigkeit ist dem SC nicht bewusst und er kann darauf nur in Situationen zurückgreifen, in denen er einen anderen SC finden will.

Nur wenn sein Wirt droht, zu sterben, wird der Dämon Einfluss auf den SC nehmen. Seiner dämonischen Hülle beraubt, ist der Wirt das Gefäß für seine Existenz, den der Dämon unbedingt erhalten will. Das kann sich wie folgt äußern:

- **Selbsteilung:** Stirbt der SC, indem z. B. die Trefferpunkte des Charakters auf den negativen KO-Wert fallen, versetzt der Dämon den SC in ein künstliches Koma. Er setzt pro Minute ein Zauberspruch der Heiler-Spruchlisten 88–92 (S. 92–94 in [10]) bis zur Stufe des Dämons ein, um Verletzungen zu heilen und regeneriert dann 1 Trefferpunkt / Runde bis der Charakter 1 Trefferpunkt erreicht hat und wieder zu sich kommt. Für Außenstehende bietet sich folgendes Bild: Sobald der SC das Bewusstsein verliert, schließen sich offene Wunden und selbst schwere Verletzungen regenerieren sich, bis der SC nach spätestens 15 Minuten wieder erwacht.
- **Angst:** Der Dämon hindert den SC an Selbstmord und selbstmörderischen Manövern. Wann immer der SC sich in unnötige (SL-Entscheidung) Todesgefahr begeben will, muss ihm ein WW gegen Willensschwäche der Stufe 17 gelingen oder er schreckt davor zurück. Ein Kampf zählt meist nicht als selbstmörderische Handlung.
- **Magischer Widerstand:** Magischen Beeinflussungen und Angriffen widersteht der SC als wäre er Stufe 17. Der Dämon behindert Informationszauber den Charakter betreffend, d. h. der Charakter widersteht Informationszaubern mit der Stufe des Dämons. Dies gilt auch für Zaubersprüche, die der Charakter selbst auf sich wirkt (auch die -50-Modifikation für ein williges Ziel entfällt). Gelingt ein Informationszauber, kann dieser auch Informationen über den Dämon liefern – aber nur fragmenthaft, da es sich nur um das Fragment eines dämonischen Wesens handelt.

Selten kommt es zu ungewollten Beeinflussungen des Wirtes durch die dämonische Präsenz, was zu ungewöhnlichen Fähigkeiten oder Handlungen des SCs führen kann:

**Vision:** Der SC hat einen Alp- oder Tagtraum, wobei es sich um Erinnerungen aus einer dämonischen Ebene handelt. Diese besitzen keine Entsprechung in den Sinnen des SCs und liefern daher meist nur ein verstörendes, visuelles Farbenspiel [01–20], vorher nie wahrgenommene Geräusche [21–40], einen verbrannten Geruch [41–55], einen fauligen Geschmack im Mund [56–70] oder ein stechendes Gefühl auf der Haut [71–85]. Es kann sich auch um tiefgreifende Erfahrungen handeln, welche der SC als Gefühle interpretiert: er hat 1W10 Minuten das Gefühl,

<sup>4</sup>Die Orte werden in den Fortsetzungen beschrieben. [7, 8]



T2.3 • DÄMONISCHER EINFLUSS	
Wurf	Einfluss
01–15	Vision
16–40	Dämonischer Sinn
41–70	Merkwürdige Handlung
71–95	Angst vor freien Flächen
96–100	Zorn

von einem Schwarm Insekten verfolgt zu werden (-25 auf alle Handlungen) [86–90]; 2W10 Runden windet er sich in Schmerzen, als ob unzählige Nadeln den Körper zerstechen [91–100].

**Dämonischer Sinn:** Der SC erhält vorübergehend (1W100 Runden) Zugriff auf die Wahrnehmung seines dämonischen Wirtes: er ist sich aller Lebewesen im Radius von 15 m bewusst [01–20], er besitzt Nachtsicht [21–40], er kann Essenzströme sehen (aktive Zauber) [41–60], er erkennt magische und verzauberte Gegenstände [61–80], er ist sich der Gefühle aller Anwesenden im Radius von 3 m bewusst [81–100].

**Merkwürdige Handlung:** Der Charakter unternimmt eine sonderbare Handlung: er spricht in einer unbekannt Sprache (kann mit Dämonologie als dämonische Sprache erkannt werden) [01–08], er spricht rückwärts (IG-Wurf<sup>5</sup>, um es zu bemerken) [09–15], er spricht von sich in der dritten Person [16–25], er inspiziert neugierig seine Hände und seinen Körper [26–50], macht groteske Bewegungen (z. B. beim Laufen) [51–75], er lässt alles fallen, was er in den Händen hält, und bemerkt es erst 1W10 Minuten später (Anwesende können ihn vorher darauf aufmerksam machen) [76–100].

**Angst vor freien Flächen:** Der SC interpretiert einen Einfluss seines dämonischen Parasiten als Angst vor freien Flächen. Er wird sich für 2W10 Stunden weigern, Bereiche zu betreten, die dem freien Himmel ausgesetzt sind. Er wird sich am Liebsten in unterirdischen Bereichen oder zumindest in Häusern aufhalten. Er benötigt einen WW gegen Willensschwäche der Stufe 17, um ins Freie zu gehen, und erhält einen Abzug von auf alle Handlungen unter freiem Himmel, die dem Fehlschlag des WW entsprechen (schlägt der WW z. B. um 12 fehl, beträgt der Abzug -12).

**Zorn:** Den SC überkommt Wut, was zu einer aus objektiver Sicht ungerechtfertigten Äußerung oder Handlung führt. Es muss nicht daran liegen, was ein Anwesender sagt oder tut, es kann auch sein, wie er etwas sagt oder tut: Er ist arrogant, egoistisch, besserwisserisch, unüberlegt, dumm, gefährlich für alle Anwesenden – irgendetwas wird schon stören.

<sup>5</sup>Ist das Ergebnis eines offenen W100 kleiner oder gleich dem Intelligenzbonus +50, ist der IG-Wurf erfolgreich.

Der SC lässt sich zu folgender Handlung gegenüber einem Lebewesen<sup>6</sup> hinreißen: er ärgert sich, unterdrückt aber sichtlich seinen Zorn [01–30], er macht eine abfällige Bemerkung oder Geste [31–55], er provoziert einen offenen Streit [56–80], er setzt Gewalt ein, um seinen Worten Nachdruck zu verleihen (er packt das Wesen am Arm, schlägt es, versetzt ihm einen Tritt oder spuckt es an) [81–90], er verfällt in einen Blutrausch [91–100].

Im Falle eines Blutrausches, wählt der SC eine typische Angriffsform und greift ohne Vorwarnung an, um das Ziel zu töten. In jeder Runde steht dem SC ein WW gegen Willensschwäche der Stufe 17 zu, um die Kontrolle wiederzuerlangen.

## 2.6 Aufbau der Beschreibungen

Die Beschreibungen sind wie folgt aufgebaut:

*In kursiver Schrift werden die wichtigsten Daten tabellarisch aufgelistet: die ungefähren Ausmaße eines Ortes, auf welcher Karte er eingezeichnet ist, ob sich Wesen hier aufhalten und irgendwelche Besonderheiten.*

In einem grauen Kasten sind offensichtliche Informationen zusammengefasst. Diese kann der Spielleiter den Spielern preisgeben, ohne darüber nachzudenken. Aber nicht einfach den Text vorlesen, sondern in eigene Worte fassen; eventuell müssen die Beschreibungen der Situation angepasst werden, da z. B. von einer Richtung ausgegangen wird, aus der die SCs einen Raum betreten. Außerdem können Emotionen hinzugefügt werden, die dem Charakter des SCs entsprechen (z. B. Furcht, Neugier, Aggressivität oder Mitleid).

In normaler Schrift folgen Hintergrundinformationen für den Spielleiter, die er erst filtern muss, falls er sie überhaupt den Spielern mitteilen will.

**Name:** Gelegentlich werden Handlungsvorschläge für einen NSC gegeben. Sie stellen eine typische Handlung des NSC in dieser Situation dar.

►**Fertigkeit (Modifikation):** Hier werden Vorschläge für Manöver gemacht, welche die SCs anwenden können, um z. B. weitere Informationen zu erhalten; einige kann der SL bei Betreten des Raums fordern, andere sind naheliegend, müssen aber von den SCs ausgeführt werden. Die Modifikation in Klammern bestimmt den Schwierigkeitsgrad in Form eines Bonus/Malus. Die Angaben folgen „Hausregeln“ [1]: anstelle von Fertigkeiten sind manchmal auch Fertigkeitskategorien (z. B. Heimlichkeit) oder Eigenschaftsmanöver (z. B. Stärkemanöver) angegeben und ein Manöver gelingt bei einem Ergebnis von 100 oder mehr (siehe auch A, S. 103). Einige Bewegungsmanöver wie z. B. Klettern werden vereinfacht als statische Manöver durchgeführt.

<sup>6</sup>Die Wirte anderer Fragmente zählen nicht als Lebewesen, Tiere schon.

**2.6a – Detail:**

Detailinformationen sind genauso aufgebaut: In einem grauen Kasten steht das Offensichtliche...

...und in normaler Schrift folgen Hintergrundinformationen für den Spielleiter...

► *Fertigkeit (Modifikation): ...und Vorschläge für Fertigkeiten, die das Detail betreffen.*

### 3 Kerker

Im untersten Stockwerk von Orgask etwa 20 m tief unter massivem Fels befindet sich das Verlies, in dem die Sklaven eingesperrt werden und nur zum Arbeiten in der Schmiede herausgelassen werden. Im gesamten Stockwerk gibt es keine einzige Öffnung nach draußen, so dass die Räume – wenn überhaupt – allein durch künstliches Licht erhellt werden.

Die Essenzströme sind hier unten ungewöhnlich stark: +10 auf alle Zauber und magischen Fertigkeiten, in dem tiefer liegenden Mordloch sogar +15. Eine Karte des Kerkers befindet sich auf Seite 24.

#### 3.1 Das Mordloch

*Raum:* 6 m Radius, 10 m hoch

*Karte:* S. 24 (S. 148, S. 149)

*NSC:* Mensch (Sothara, S. 116)  
Mensch (Tzaras-Thul, S. 116)  
Mensch (Ha'kash, S. 113)  
Goblin-Meute (S. 114)

*Besonderes:* Dunkelheit, fauliger Geruch, Kälte, Summen & entfernte Geräusche, +15 auf Magie, Tabellen: T3.1 • Mordloch: Ereignis / T3.2 • Aktivität: Kerker

Es ist stockfinster – nur ein schwach flackernder Schein weit oben wirft ab und zu schwache Schatten auf die Felswand. Es ist bitterkalt und ein unerträglicher Gestank nach süßlich stechendem Urin und verwesenden Fäkalien lässt einen wünschen, man wäre wieder bewusstlos. Unmengen von kleinen Steinen, Knochen und Splintern übersähen den Boden, zusammgehalten durch schleimige Ausscheidungen oder faulende Leichenreste. Atemgeräusche und das Klirren von Ketten verraten, dass sich noch jemand hier befinden muss.

Alle 15 Minuten wird ein Wurf auf der Tabelle „T3.1 • Mordloch: Ereignis“ durchgeführt. Immer wenn es zu übermäßigem Lärm kommt, besteht außerdem eine 70%-Chance, dass die Kerkerwächter aktiv werden: Wurf auf der Tabelle „T3.2 • Aktivität: Kerker“ auf Seite 25.

► *Wahrnehmung (-30): Um sich zu orientieren oder andere Personen zu orten (-10/m Entfernung). Um die Dunkelheit und Orientierungslosigkeit zu verdeutlichen, sollte der SL nur dann eine Karte von dem Raum zeigen, wenn ein SC sich frei bewegen kann und ihm der Wahrnehmungswurf mit -30 gelingt.*

► *Wahrnehmung (-60): Um Inschriften an der rauen Felswand zu erkennen (3.1i, S. 27); mit einer Lichtquelle reduziert sich der Malus auf -10.*

► *Bewegung & Manöver: Wenn kein Wahrnehmungswurf gelingt, gilt -20 auf das Manöver wegen der Dunkelheit.*

► *Magie entdecken (+15): Starke Essenzwirbel verleihen +15 auf Zaubern und magische Fertigkeiten.*

► *Stärkemanöver (+30): Um sich mit bloßer Kraft aus den Fesseln zu befreien.*

► *Schlösser öffnen (+20): Um die primitiven Schlösser der Fesseln mit einem geeigneten Hilfsmittel zu öffnen, z. B. einem Knochensplitter.*

► *Improvisieren/Erfinden (-20): Um eine Methode zu entwickeln, mit geeigneten Mitteln (Steine, Knochen usw.) die Fesseln aus der Wand zu lösen.*

#### 3.1a – Schädel:

Ein riesiger Schädel liegt in der Mitte der Höhle. Das dazugehörige Wesen muss einst den ganzen Raum ausgefüllt haben.

Spätestens wenn man den Tunnel (3.1g) erreicht hat, wird offensichtlich, dass das Wesen durch den Zugang zur Höhle nur als Jungtier gepasst hätte.

► *Wahrnehmung (-15): In dem Schädel steckt eine rostige Speerspitze, die man herausbrechen und als -20-Dolch verwenden kann. Mit Waffenpflege lässt sich der Abzug auf -10 senken.*

► *Drachenkunde: Der Schädel stammt von einem Höhlendrachen-Jungtier.*

#### 3.1b – Mensch (Sothara):

Ein Mensch schläft angekettet gegen die Wand gelehnt. An mehreren Stellen des Körpers sind improvisierte, blutdurchtränkte Verbände angelegt. Eine grüne, zerfetzte Lederrüstung zeigt noch die schwachen Umrisse eines stilisierten Vogelkopfes auf der Brust.

Sothara (C.3, S. 116) will die SCs überzeugen, dass sie das geistige Oberhaupt des Ogerklans („die Mutter“) töten müssen, um zu entkommen. Wann immer passend, wird sie in ein Gespräch einfallen mit Phrasen wie „...ihr könnt nicht entkommen – die Mutter sieht alles...“, „...sie hat gesehen, wo sie Euch fangen kann, sie wird wieder sehen, wo Ihr Euch versteckt...“, „...tötet die Mutter, dann ist die Sippe blind...“, „...sie hockt oben im Turm wie eine Spinne, sie ist alt, sie ist hilflos, tötet sie...“.

Sie redet die SCs nie mit Namen an, sondern gibt ihnen Spitznamen, die ihre Geringschätzung suggerieren (C.3, S. 116).

Sothara ist mit einer Handfessel an die Wand gekettet, die sich leicht (+25) öffnen lässt.

► *Landeskunde•Rukon: Kleidung und Rüstung sind typisch für Rukon, das Zeichen auf der Brust war demnach ein stilisierter, blauer Geierkopf – das Symbol Rukons.*

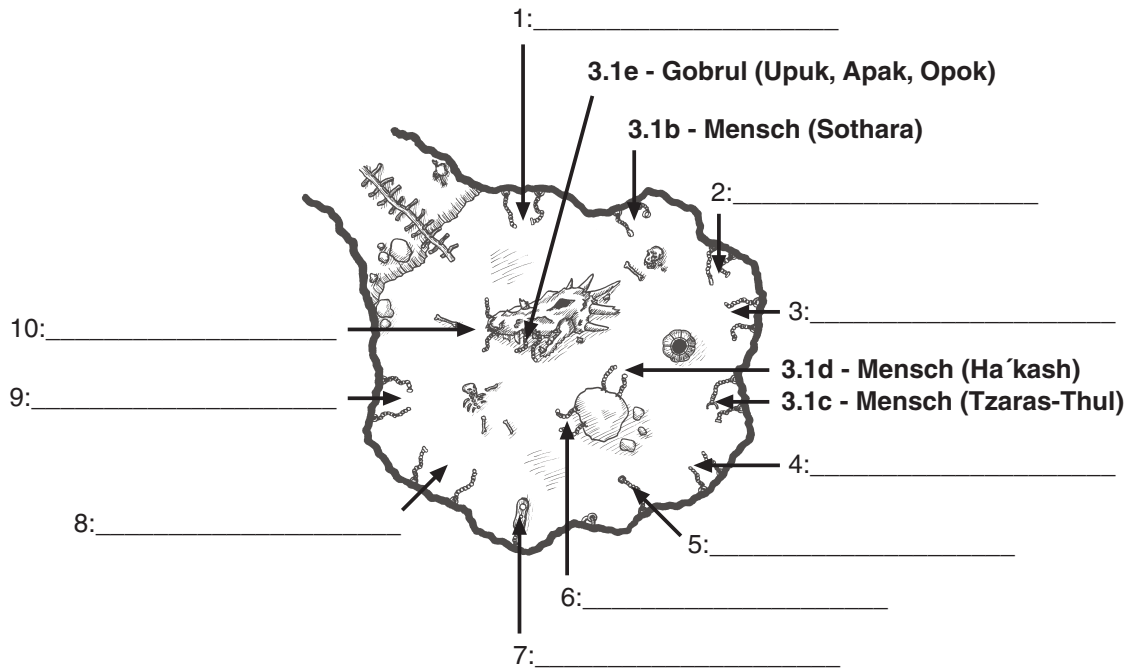


ABBILDUNG 3.1: Anfangs-Platzierung der NSCs (vorgegeben) und der SCs (1W10) im Mordloch (S. 23). Wiederhole Würfe bei bereits besetzten Plätzen.

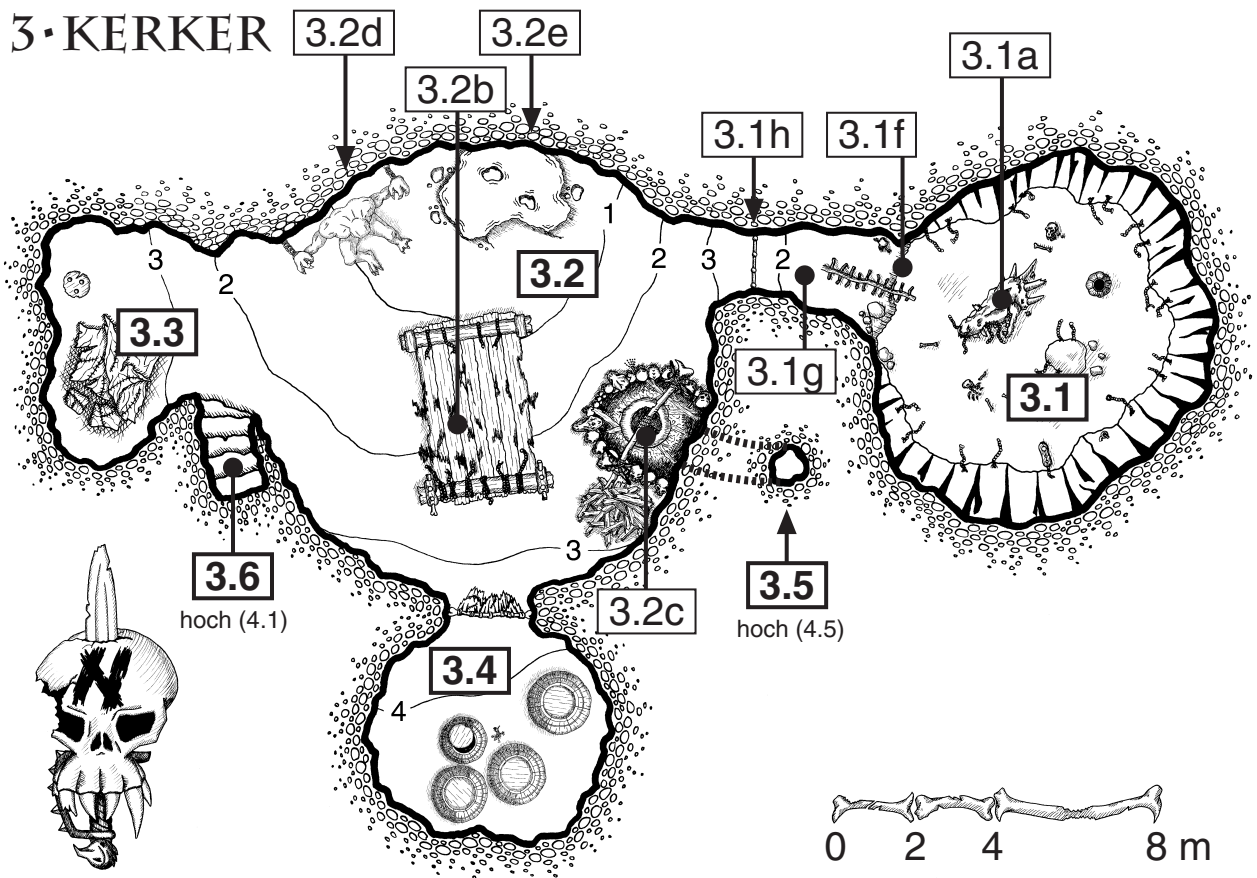


ABBILDUNG 3.2: Übersichtskarte des Kerkers. Über die Treppe (3.6) oder den Kaminschacht (3.5) gelangt man in das darüber gelegene Stockwerk, die Schmiede (S. 33).

T3.1 • MORDLOCH: EREIGNIS	
Wurf	Ereignis
01-10	<b>Vergiftung:</b> Windstille begünstigt die Ansammlung von giftigen Verbrennungsprodukten im Mordloch. Der Sauerstoff wird knapp, daher muss allen Gefangenen ein WW gegen Gift der Stufe 1W6 gelingen oder -10 auf alle Handlungen bzw. Bewusstlosigkeit für 1W10 Minuten bei Fehlschlag um mehr als 30.
11-50	<b>Aktivität der Folterknechte:</b> Wurf auf Tabelle „T3.2 • Aktivität: Kerker“.
51-65	<b>Kein Ereignis</b>
66-70	<b>Dämon erwacht:</b> In dieser Notsituation besteht eine erhöhte Chance, dass der Dämon eines SCs (ermittle zufällig) Einfluss nimmt: Ereignis auf Tabelle „T2.3 • Dämonisches Verhalten“ (S. 21).
71-80	<b>Begegnung/Ereignis:</b> Ein Gefangener* hat eine zufällige Begegnung/Ereignis: Wurf auf Tabelle „TD.1 • Begegnungen & Ereignisse“ (S. 105) in der Spalte „Schacht“.
81-90	<b>Infektion:</b> Einem Gefangenen* muss ein WW gegen Krankheit der Stufe 5 gelingen oder er erkrankt bzw. eine Wunde infiziert sich (-5/Stunde bis maximal -30 auf alle Handlungen).
91-95	<b>Fund:</b> Ein SC (ermittle zufällig) findet im Knochenhaufen: ein -5-Messer aus Knochen [01-30], -10-Schlagwaffe aus Knochen [31-70], Silberring im Wert von 2W6 SS [71-80], Goldzahn im Wert von 1W20 SS [81-90], eine 1 m lange, rostige Eisenkette (gilt als metal whip, 12.3.4 [11]) [91-100].
96-100	<b>Befreiung:</b> Ein NPC kann sich befreien: Upuk [01-30], Apak [31-60] Sothara [61-70], Tzaras-Thul [71-85] oder Ha'kash** [86-100].
* Wähle unter SCs und NPCs gleichermaßen. ** Ha'kash wird nicht fliehen, er will sterben.	

3.1c – Mensch (Tzaras-Thul):

Eine Gestalt kniet regungslos inmitten der Knochen, Kopf und Hände in einer Art Schandgeige. Der linke Arm ist mit Stoffstreifen verbunden. Sein langes schwarzes Haar fällt über den Kopf und verdeckt das Gesicht.

Auf den zweiten Blick fallen die Zungen auf, die am Gürtel von Tzara-Thul (S. 116) als Trophäen hängen.

Tzaras-Thul ist gefährlich, auch wenn er diesen Eindruck um jeden Preis vermeiden will. Auf Anrede antwortet er zunächst in einer wahrscheinlich unverständlichen

T3.2 • AKTIVITÄT: KERKER	
Wurf	Ereignis
01-20	<b>Arbeiterwechsel:</b> Ein Gefangener aus der Schmiede (am Blasebalg, S. 32) wird ausgewechselt*. Beim ersten Mal wird Larkota (C.5, S. 118) in den Kerker gebracht und jemand aus dem Kerker beim Schleifstein (4.2a, S. 33) angekettet.
21-35	<b>Urinieren:</b> Torkarmar oder Agarmorg kommt bis zum Rand des Mordloches (3.1f, S. 26) und uriniert hinunter.
36-75	<b>Folter:</b> Torkarmar und Agarmorg holen sich einen Gefangenen* und foltern ihn zum Spaß. Er erleidet 2W10 Treffer und einen krit. Stichschaden der Schwere „A“ sowie einen krit. Hiebsschaden der Schwere „B“.
76-80	<b>Essen &amp; Trinken:</b> Ein Fluss-Oger bringt fauliges Essen (Schlachtabfälle) und frisches Wasser.
81-100	<b>Schlachtung:</b> Torkarmar und Agarmorg holen sich einen Gefangenen**, um ihn zu schlachten. Vorher foltern sie ihn zu Tode: jede Minute krit. Hieb- [01-70] oder krit. Stichschäden [71-100] der Schwere „C“ [01-30], „D“ [31-80] oder „E“ [81-100].
* Wähle unter SCs und NPCs gleichermaßen. ** Beim ersten Mal wird es Ha'kash treffen, da er am schwersten verwundet ist. Danach wähle zufällig unter den NSCs, denn den SCs ist ein anderes Schicksal bestimmt...	

Sprache (Vankul) und dann in gebrochener Kriegersprache: „Ich Vanku“. Er wird die SCs bitten, dass sie ihn befreien, mit stolzen Gesten und Worten wie „Ich helfen... ich malen Boden mit Blut von Feind“, „Wir Freunde sein... Alter Spruch sagen: eine Hand streicheln andere...“ oder „Alter Spruch sagen: Kluger Krieger wissen, wann Freund und wann Feind...“.

Tzaras-Thul begehrt die Zungen der Goblins (3.1e, S. 26) – er würde sie ihnen gerne herauschneiden, um sie an seinen Gürtel zu hängen. Das Geschrei der Meute würde aber wahrscheinlich Torkamar und vielleicht auch Agarmorg (S. 31) auf den Plan rufen, die für Ruhe sorgen: wie Folter [01-75] oder Schlachtung [76-100] in Tabelle „T3.2 • Aktivität: Kerker“ mit einem Unruhestifter als Opfer.

►Landeskunde•Vanku: Kleidung und Rüstung sind typisch für die Vanku, einem Volk, dem nachgesagt wird, dass es mit Drachen und Dämonen im Bunde steht.



### 3.1d – Mensch (Ha'kash):

Ein fetter, alter Kerl liegt gegen den Fels gelehnt, sein kostbarer Rock ist zerrissen und blutverschmiert. Schweißperlen laufen über seine Stirn, während er unbekümmert ein Lied vor sich hin summt.

Jedem Spieler in Hörweite von 3 m steht ein Erinnerungswurf zu (ER-Bonus + 1W100 ≥ 100), bei dessen Gelingen er eine Erinnerung „Nr. 1 – Melodie“ erhält (S. 138).

Ha'kash (S. 113) ist verletzt und scheint es zu genießen. Er ist mit einer Eisenkette am Fuß angekettet und wird von sich aus keine Versuche unternehmen, zu fliehen. Reue kennt er nicht und wird diejenigen verhöhnen, die entkommen wollen: „Wenn Dir das Ambiente hier nicht zusagt, solltest Du die Gasthäuser in West-Urda meiden...“, „Was wollt Ihr eigentlich noch? Wir sind hier – wir haben alle Zeit der Welt – wir könnten soviel zusammen anstellen...“, „Bis jetzt scheint so einiges schief gelaufen zu sein... kommt es noch auf ein paar Dummheiten an?“, „Ich möchte niemanden kritisieren, aber die allgemeine Unzufriedenheit schlägt auf die Romantik.“

Holen ihn die Folterknechte, gibt er bis zum Tod Schreie von sich, die nach einer skurrilen Mischung aus Schmerz und Lust klingen.

► **Wahrnehmung**•Hören: Um die Melodie auch in einem Abstand von über 3 m zu hören und sich möglicherweise zu erinnern.

► **Sitten & Gebräuche**•Harro: Um die Melodie des Summens einem berühmten, harroanischen Lied zuzuordnen, das vom Dahinschlachten einer Horde Fluss-Oger handelt.

► **Schlösser öffnen** (+30): Um die primitive Fessel an seinem Fuß zu lösen. Allein die Untersuchung des Schlosses wird einen unanständigen Kommentar hervorrufen wie zum Beispiel: „Du könntest mich vorher wenigstens zum Essen einladen...“. Bei einem erfolgreichen Manöver wird der vielleicht erwartete Dank ausbleiben und die Befreiung mit so was wie „Du gibst eine feste Bindung auf und gehst eine lockere ein...“ kommentiert. Misslingt es, wird man keine Enttäuschung oder weiteren Ansporn von ihm hören – er wird einen vielmehr trösten mit z. B.: „Sei nicht traurig, Kleiner. Du hast es wenigstens versucht...“.

### 3.1e – Goblins (Meute):

Eine kleine Gestalt kauert sich an einen riesigen Schädel. Sie ist in der Dunkelheit kaum zu sehen, nur ihr leises Winseln verrät sie – und das Klirren von Ketten.

Es handelt sich in Wirklichkeit nicht um eine, sondern um drei Gestalten – eine Goblin-Meute, die sich am, im und unter dem Schädel versteckt (Upuk, Apak & Opok, C.2, S. 114 – Ipik, der Vierte der Bande, befindet sich dagegen ein Stockwerk höher bei 4.1d, S. 32). Sie vergraben hockend den Kopf unter den Armen, kauern in der riesigen Augenhöhle des Schädels oder liegen zusammengekrümmt am Boden. Sie tragen Fellkleidung und ein Seil (2 m) als Gürtel. Einem (Opok) fehlt ein Schuh, der nackte Fuß ist zehenlos und mit einer Eisenkette an den riesigen Schädel gekettet (3.1a). Ein anderer (Upuk) ist mit einer Halsfessel an den Schädel gebunden. Apak ist nicht festgebunden, traut sich aber nicht weg.

Die Meute kann kontrolliert werden wie unter C.2 (S. 114) beschrieben – Apak könnte sogar beauftragt werden, da er sich frei bewegen kann (hole dies, gehe dorthin, mache das usw.).

### 3.1f – Abgrund/Steilwand:

Eine hohe Steilwand versperrt den Weg aus der Grube. Die Wand ist grob und uneben – einige scharfe Kanten stehen hervor und ein leises Tropfen ist zu hören.

► **Wahrnehmung** (-30): Die Wand ist etwa 4 m hoch. So etwas wie eine Leiter steht etwa 1 m über die Kante hervor.

► **Klettern** (-20): Um die Wand hochzuklettern. Ein Fehlschlag um bis zu -30 führt zu einer Schnittverletzung („A“ tearing/ripping crit. strike table 12.2.3 [11]), bei -31 oder weniger Sturz (ATS 1 [12]).

### 3.1g – Tunnel:

Die Luft hier oben ist schon besser, aber immer noch kaum zu ertragen. Haufenweise Schädel säumen den aufsteigenden Weg, ihre Schatten tanzen im flackernen Schein vom Ende des Tunnels. Eine lange Leiter, bestehend aus einem einzigen langen Stamm mit Querstreben liegt auf dem Boden und ragt etwas über den Abgrund hervor. Ein grobes Seil liegt hier aufgerollt vor einer Gittertür.

Die Leiter ist 6 m lang und besteht aus einem lagen Holzstamm mit Knochen als Querstreben. Das Seil wurde aus gelb-grünen Fasern gefertigt und besitzt eine Länge von 12 m.

► **Seilkunde** (+10) / **Handwerk** (-20): Um zu erkennen, dass die Qualität des Seils trotz seines groben Aussehens hochwertig ist (B.2.6, S. 107).

### 3.1h – Gittertür:

Ein makaber geschmücktes Eisengitter versperrt den Weg: Mehrere Schrumpfköpfe sind mit ihren Haaren an die Stangen geknotet. Eine Tür – ebenfalls ein Gitter – mit einem plumpen Schloss ist darin eingelassen.

Das Gitter geht nicht ganz bis zur Decke, wo sich ein kleiner Spalt befindet – für Kel-Ogru viel zu klein, aber ein schwächiger Mensch könnte sich durchwinden.

Die Schrumpfköpfe stammen von Gobrul, Menschen und Flussstollen – so abartig es auch sein mag, eine gewisse Ästhetik kann man dem Ganzen nicht absprechen.

Die Tür ist verschlossen (den Schlüssel hat Agarmorg, S. 118) und massiv in der Felswand verankert. Sie steht aber offen, solange sich ein Fluss-Oger im Mordloch befindet, erst beim Verlassen wird sie wieder verschlossen.

► **Schlösser öffnen** (+20): Um das Schloss mit geeigneten Hilfsmitteln (z. B. Knochensplitter) zu öffnen/verschließen.

► **Heimlichkeit** (+30): Um das Tor geräuschlos zu öffnen – bei einem Fehlschlag quietscht sie erbärmlich.

► **Handwerk** (+15): Um die Tür mit der Leiter auszuhebeln. Bei einem Erfolg oder einem Fehlschlag um mehr als 30 alarmiert der Krach die beiden Kel-Ogru auf diesem Stockwerk.

► **Winden**: Um sich durch den Spalt an der Decke zu winden. +0 für Menschengröße mit normaler Statur, +30 für einen Gobrul.

### 3.1i – Inschriften:

Einige Kratzspuren sind in der unebenen Felswand zu erkennen. Sie verlaufen kreuz und quer und stellen vornehmlich eine Reihe von Zeichen dar.

Die Inschriften sind kurz (umfassen ein paar Zeichen) und befinden sich vor allem dort, wo die Eisenketten in den Fels eingelassen sind. Selbst wenn sie ähnliche Symbole oder Buchstaben verwenden, unterscheiden sie sich deutlich in der „Handschrift“ und „Lesbarkeit“ – die Zeichen wurden von verschiedenen Personen mit unterschiedlichen Mitteln in den Fels geritzt. Allen gemein ist nur der improvisierte Graffiti-Charakter.

► **Steinkunde** (+10)/**Steinbearbeitung** (+25): Um zu erkennen, dass lange Zeitspannen (Jahrhunderte) zwischen den verschiedenen Einträgen liegen; damit lassen sich auch die jüngsten Beiträge (in Rhaya und Loaru) vor wenigen Stunden bestimmen; einer wurde mit brauner Farbe (Blut?) nachgezogen.

► **Rhaya**•**Lesen & Schreiben**: Um eine Inschrift als Rhaya zu entziffern; sie besagt: „Mein Leid für Moralis' Freud“; sie ist mit brauner Farbe (Blut?) nachgezogen.

► **Rhiani**•**Lesen & Schreiben**: Um einige Inschriften als Rhiani zu entziffern; sie bestehen meist aus einem Namen und einer Zahl – letztere ist eine Datumsangabe und bestätigt die Vermutung, dass die Beiträge nacheinander zugefügt wurden; sie umfassen eine Zeitspanne von über 50 Jahren. Der letzte Eintrag ist etwa 2 Jahre her („Wer das liest, ist tot“).

► **Loaru**•**Lesen & Schreiben**: Um den Großteil der Inschriften dem Loaru („zwerghisch“) zuzuordnen; Name und Datumsangabe zeigen, dass Zwerge hier seit Jahrhunderten wahrscheinlich kein gutes Ende genommen haben. Der jüngste Beitrag ist W10

Tage in die Zukunft datiert und lautet in etwa: „Larkota – gib Bart und Blut, behalt' den Mut“.<sup>1</sup>

## 3.2 Folterkeller

**Raum:** 11 m Radius, 5 m hoch

**Karte:** S. 24 (S. 149)

**NSC:** Agarmorg (C.6, S. 118)  
Torkamar (C.7, S. 120)

**Besonderes:** Rauch, Dunkelheit, Tröpfeln, Kälte, Rutschgefahr (B&M -20), Magie +10

Eine große Feuerstelle nahe der Felswand taucht den Raum in ein rötlich flackerndes Licht und füllt ihn mit schweren Rauchschwaden, welche die Höhlendecke völlig verschlucken – nur herabhängende Ketten und Seile mit Haken, an denen einige Baumstümpfe hängen, deuten auf sie hin. Nahe der Höhlenwand steht eine primitive Maschine aus Holz. Ein paar Meter davon entfernt sitzt eine riesige Gestalt an der Felswand neben einem Tümpel. Zwei weitere Ausgänge sowie eine Treppe führen aus der Höhle. Ein leises Tröpfeln wird von der Höhlenwand hin- und hergeworfen.

Es besteht eine 60%-Chance, dass sich der alte Kerkermeister (Agarmorg) und der Folterknecht (Torkamar) hier aufhalten. In diesem Fall sind sie damit beschäftigt, etwas von den Haken zu nehmen und tragen es aus der Höhle in das Salzlager (3.4, S. 29) – dort pökeln sie Fleisch.

Sämtliche Bewegungsmanöver auf dem Boden erhalten hier einen Abzug von -20, da der Boden mit Blut und Schlachtabfällen beschmiert und stellenweise sehr rutschig ist.

**Tzaras-Thul:** Bewaffnet sich mit einem Folterwerkzeug (3.2c) und greift damit den angeketteten Troll an, bis er ihn getötet hat. Dann reißt er ihm mit bloßen Händen die Zunge heraus und hängt sie an seinen Gürtel (dauert 2 Runden). Erst danach würde er sich in einem Kampf gegen die Fluss-Oger beteiligen.

**Sothara:** Bewaffnet sich mit einem Beil (3.2b).

**Goblins:** Bewaffnen sich mit Folterwerkzeugen und Beilen (3.2b) – je nachdem, was die anderen übrig lassen.

**Ha'kash:** Im Falle eines Kampfes greift er nicht ein, sondern sieht nur amüsiert zu. Bei einem Angriff verteidigt er sich und kontert reflexartig – dabei stimmt er wieder das Lied aus dem Mordloch an (3.1d, S. 26).

### 3.2a – Ketten & Seile:

Was aus Entfernung wie Baumstümpfe mit Ästen aussah, sind grotesk zusammengeschnürte Bündel von Rumpfteilen, Köpfen und Extremitäten. Offenbar wurden sie zum Ausbluten aufgehängt, denn dünne Rinnsale ziehen sich unter ihnen über den Boden.

<sup>1</sup>Den SCs fehlen durch den Drogenkonsum der letzten Wochen einige Tage – führe den W10 für jeden SC, der das liest, getrennt aus. Tatsächlich ist der Eintrag 3 Tage alt.

An den unteren Enden der Ketten und Seile hängt Fleisch von Menschen [01–45], Gobrul [46–65], Torqu [66–75] oder eine Mischung davon [76–100] an grob geschmiedeten Haken in etwa 2 m Höhe. Die Kompositionen wurden nicht nach Individuen getrennt, was überzählige Extremitäten oder mehrere Köpfe in einem Bündel verraten.

Die menschlichen Überreste weisen Charakteristika auf, an die sich ein SC erinnern könnte (Erinnerungswurf, S. 138): Anhand eines Ringes am Finger (Wert 2W10 KS), einer Narbe im Gesicht oder eines kunstvoll geflochtenen Barts erkennt der SC einen ehemaligen Angehörigen seiner Karawane.<sup>2</sup>

► **Klettern:** Um das Seil 3 m hochzuklettern – oben beißt der Rauch in Augen und Lunge, aber man ist gut getarnt (+40 auf Schleichen/Verbergen). Die Kleidung dürfte nun vollends versaut sein.

### 3.2b – Hölzerne Maschine:

Die mächtige Schlacht- oder Streckbank besteht aus Holz, nur diverse Ketten sind aus Metall. Zwei schwere Beile stecken tief im Holz, das dunkel gefleckt ist von altem und frischem Blut. Auch der Felsboden ringsherum ist blutbefleckt.

Das Konstrukt ist 5 m lang und besitzt Ketten für vier Arme und sechs Beine.

► **Stärke-Manöver (+50):** Um ein Beil aus dem Holz zu ziehen. Es kann von menschengroßen Wesen als zweihändige -15-Streitaxt (ATS 18 [12]) eingesetzt werden.

### 3.2c – Feuerstelle:

Eine große runde Feuerstelle befindet sich etwa einen Meter vor dem Abzug, so dass sich der aufsteigende Qualm unter der Decke sammelt, anstatt durch den Abzug zu entfliehen. Ein großer Kessel hängt an einem Holzgestell über den Flammen. Die feuchten Holzscheite zischen in der Glut – ein Vorrat liegt als unordentlicher Haufen daneben. Einige abartige Metallwerkzeuge hingegen liegen sorgsam bereit.

In der Glut kokeln rote Stoffetzen (Seide) vor sich hin. Wird der Kessel umgerührt, kommt eine Halskette mit Anhänger (B.3.2, S. 108) zum Vorschein.

Der Inhalt des Kessels ist eine der Ursachen für den Gestank in dieser Höhle: In dem Kessel wird Fett eingekocht, das als Brennstoff in Talglichtern Verwendung findet. Im heißen Zustand ist es leicht entzündlich – durch Umkippen lässt sich der gesamte Folterkeller für 10 + W50 Runden in Brand setzen: jeder im Folterkeller erleidet pro Runde einen krit. Hitzeschaden abhängig von einem Athletik-Wurf: Schwere „E“ [weniger als 45], „D“ [46–75], „C“ [76–90], „B“ [91–99], „A“ [100–129] oder keinen Schaden [mehr als 130]. Außerdem muss jeder einen WW gegen Umwelt der Stufe 12 bestehen oder erhält eine Rauch-

<sup>2</sup>Erkennen mehrere SCs einen früheren Gefährten, besteht nur eine 2%-Chance, dass sie das gleiche Individuum identifizieren. In diesem Fall könnten sie frühzeitig herausfinden, dass sie trotz unterschiedlicher Erinnerungen (2.3, S. 17) Mitglieder der selben Karawane waren.

vergiftung: Abzug auf alle Handlungen, die dem WW-Fehlschlag entspricht. Ein Brand alarmiert Agarmorg, falls er sich in der Schmiede (4, S. 32) aufhält.

Bei dem Werkzeug handelt es sich um Foltergeräte mit diversen Spitzen – sie können als -20-Kriegshammer (ATS 13 [12]) verwendet werden.

**Ha'kash:** Ist Ha'kash anwesend, betrachtet er die Folterwerkzeuge mit einem verträumten Lächeln.

► **Klettern (+20):** Durch den Abzug kann man in den Kaminschacht (siehe 3.5, S. 29) gelangen.

► **Akademie:** Um den goldenen Anhänger als Symbol von Moralität, dem „Liebhaber“, zu identifizieren – dem abartigem Gott der Liebe und des Schmerzes.

### 3.2d – Riesige Gestalt:

Ein Troll hängt schlaff in seinen Ketten an der Felswand – entweder ist er tot oder er schläft. Sein massiger Körper ist mit unzähligen Wunden übersät, Blut läuft aus seinem Mund und tropft vom Kinn. Er trägt nur einen Lendenschurz und eine Halskette mit Zähnen.

Er ist nicht tot – sobald der Seetroll geweckt wird, beginnt er laut um sich zu schlagen und greift wahllos Ziele in einem Radius von 3 m an (S. 31). Den Schlüssel zu den Fesseln besitzt Agarmorg (S. 118). Wurden seine Fesseln vorher gelöst (mit Schlüssel oder leichtes +20-Schlösseröffnen-Manöver) greift er zufällige Ziele im ganzen Raum an und kämpft panisch bis zum Tod.

### 3.2e – Tümpel & Abfluss:

Wasser tröpfelt von der Decke und läuft die Wand entlang bis in eine Grube im Felsboden. In der Wand hinter der Grube klafft ein dunkles Loch – wie ein Rachen mit unzähligen Zähnen aus Stein, der das Wasser verschlingt.

An und in der Grube finden sich Schlachtabfälle. Für die Kel-Ogru ist es ein heiliger Ort und sie füttern den „Schlund“ mit allem möglichen – auch mit ihren Toten.

Der Schlund von etwa 1 m Durchmesser führt in einen engen Tunnel, der nach wenigen Metern in der Tiefe des Felsgesteins verschwindet. Er ist kein geeigneter Ausgang aus Orgask, da die Überlebenschancen gering sind (E.4, S. 135). Wenn jemand in das dunkle Loch kriecht, ist ein unheimliches Grollen zu hören und ein Beben des Gesteins zu spüren – dann regt sich ein gefangener Wasserdrahe in seiner unbändigen Gier nach Fleisch.

► **Höhlenkunde:** Der „Schlund“ sowie der Tümpel sind natürlich gewachsen – bei den Zähnen handelt es sich um ungewöhnlich dicke Stalaktiten (Tropfsteine).





### 3.3 Torkamars Schlafstätte

*Raum:* 5 x 3 m, 2 m hoch  
*Karte:* S. 24 (S. 149)  
*NSC:* Torkamar? (C.7, S. 120)  
*Besonderes:* Dunkelheit, Kälte, +10 auf Magie

Es ist eigentlich gar kein eigener Raum, sondern eine hoch gelegene Nische in der großen Höhle. Hier befinden sich ein paar Lederdecken auf einem Haufen trockenen Grases. Obenauf liegen zwei Schädel.

Eine Lederdecke ist mit Gras ausgepolstert, so dass sie wie eine große Puppe wirkt. Ein Schädel mit langen schwarzen Haaren am Kopfende verstärkt den Eindruck. Der zweite Schädel stammt von einem Goblin – er ist umgedreht und wird wohl als Schale verwendet. Nahe den Fellen steckt ein weiterer Schädel in der Felswand, mit groben Kreidestrichen wurde der Umriss eines Körpers hinzugefügt.

Falls sich Torkamar (S. 31/120) nicht im Folterkeller (3.2) aufhält [01–60], liegt er hier auf seiner Schlafstätte und schläft an die „Puppe“ gekuschelt [61–80] oder spielt Würfel mit sich selbst (bzw. mit der Zeichnung auf der Felswand) [81–100].

► *Sitten & Bräuche* • Fluss-Oger (+30) / Akademie (-10): Um eine einzelne Schlafstätte als äußerst ungewöhnlich für einen Fluss-Oger zu empfinden – diese Ungeheuer leben eng im Familienverband und sind sehr mutterfixiert.

► *Seelenheilkunde* (+20): Um eine schwere geistige Störung des

Bewohners zu identifizieren, mit einem ausgeprägten Mutterkomplex und dem offensichtlichen Versuch, den Verlust der Mutter mit einer Puppe zu kompensieren (das ist das kranke Schwein, das den SC beim Foltern gestreichelt hat).

► *Geheimöffnungen entdecken* (+30)/*Wahrnehmung* (+0): Ein Versteck in der Felswand ist mit einigen Steinen schlecht getarnt. Darin befindet sich eine Halskette mit großen Zähnen (Haifisch und Torku), eine kleine Keramikflasche mit dem Wildwasser-Trank der Brool (siehe „Keramikflasche“ in der Tabelle auf S. 107), sowie 1W4 zufällige Gegenstände aus der Spalte „Festung“ in Tabelle „TB.1 • Funde in Orgask“ (S. 105).

### 3.4 Salzlager

*Raum:* 5 m Radius, 3 m hoch  
*Karte:* S. 24 (S. 149)  
*Besonderes:* Dunkelheit, +10 auf Magie, aromatischer, faulig-salziger Geruch

Hinter einem Vorhang aus Häuten erfüllt ein aromatisch-faulig-salziger Geruch die Höhle, in der sich vier Holzfässer befinden. Darüber in Aushöhlungen der Felswand lagern alte Fleischklumpen.

Das Fleisch ist gepökelt und stammt vom Mensch [01–35], Gobrul (Goblins) [36–75], Loaru (Zwerg) [76–80], Torku (Troll) [81–95] und Shuluri (See-Elb) [96–100] (S. 104). Die Holzfässer sind gewachst und gut versiegelt. Nur bei einem Fass ist der Deckel lediglich aufgelegt: es ist zur Hälfte mit blutverklumpten Salz gefüllt. Die anderen Fässer beinhalten reines Salz.

**Tzaras-Thul & Goblins:** Kauen gierig auf dem zähen Fleisch herum, auch wenn sie dessen Herkunft kennen. Der salzige Geschmack lässt sie schließlich davon abkommen. Als wäre das noch nicht widerlich genug, trinken sie anschließend Wasser vom Tümpel (3.2e).

### 3.5 Kaminschacht

*Raum:* 1.5 m Radius, 60 m hoch  
*Karte:* S. 24  
*Besonderes:* Dunkelheit, Kälte/Zugluft, Qualm, +5 auf Magie

Ein enger, senkrechter Schacht mit groben Wänden windet sich empor. Oben sind schwache, rötlich-flackernde Punkte zu sehen. Ein permanenter Luftstrom trägt kalten Qualm aus dem Raum und zieht ihn in die Höhe.

Hier auf dem Boden liegen 1W6 kleine Gegenstände der Fluss-Oger verstreut (Tabelle „TB.1 • Funde in Orgask“ in der Spalte „Persönliches“, S. 105), die bereits vor Jahren in den Schacht gefallen sein können. Durch den Sturz

können sie beschädigt [50–80] oder bis hin zur Nutzlosigkeit zerstört sein [81–100]. Wiederhole Würfe, die zu sperrigen/großen Gegenständen führen.

► *Klettern (+10): Um den Kaminschacht 7 m hochzuklettern bis zu 4.5 (S. 36). Ein Fehlschlag führt zu einem Schaden mit +0 auf ATS 1 [12].*

► *Magie entdecken (+5): Um zu bemerken, dass die Magieströme beim Hochklettern schwächer werden, aber immer noch stark sind (+5 auf Zaubern und magische Fertigkeiten).*

### 3.6 Treppe

*Raum: 2 m breit, 12 m lang, 3 m hoch*

*Karte: S. 24 (S. 163)*

*Besonderes: Dunkelheit, Kälte, +5 auf Magie*

Ein Tunnel mit Stufen windet sich steil aufwärts und verschwindet in der Dunkelheit. Rauch steigt unter der Decke empor. Die Stufen sind uneben und ungleichmäßig aus dem Stein gehauen. In der Mitte sind sie glatt und schimmern glasartig – ein Zeugnis jahrelanger Abnutzung.

► *Magie entdecken (+5): Um zu bemerken, dass die Magieströme beim Hochgehen schwächer werden (+5 auf Zaubern und magische Fertigkeiten).*

Falls sich Agarmorg nicht im Folterkeller aufgehalten hat, befindet er sich in der Waffenschmiede (4.1, S. 32) am Ende der Treppe. In diesem Fall sind dumpfe, metallene Schläge von dort zu hören. Nähert sich jemand mit einer Lichtquelle dem Ende der Treppe, steht Agarmorg ein +25-Wahrnehmungswurf zu, um ihn zu bemerken.

AGARMORG (STUFE 5)					
FERTIGKEITSKATEGORIEN		KAMPFWERTE		WIDERSTAND	
Akademie/Soziales	-2				
Handwerk/Täuschung	-4	Panzerungsart:	P3	Magie	-13
Kampf/Athletik	+32	DB:	-10	Umwelt	+15
Konzentration/Magie	-10	Schildbonus:	-	Willensschwäche	-10
Wahrnehmung/Wildnis	+4	Grundbewegungsweite:	17 m	<i>Mod.: Gift +25, Krankheit +10</i>	
ANGRIFFSARTEN					
[01-80]	Kriegshammer	+60	ATS 13 [12], Patzer: 1-4		
[81-95]	Großer Krallen-Angriff	+60	ATS 38 [12], Patzer: 1-2		
[96-100]	Großer Beißen-Angriff	+48	ATS 37 [12], Patzer: 1-2		
*	Zweihandschwert	+73	ATS 17 [12], Patzer: 1-5, menschentötend, inkl. +25-Bonus		
Trefferpunkte: 108					
Anm.: <i>großes Wesen (krit. Treffer werden um 2 Stufen verringert **)</i>					
Für Ausrüstung und Details siehe C.6 auf S. 118					
* Der bevorzugte Angriff, wenn sich Agarmorg das Schwert „Orgoros“ (4.2a auf S. 34) holen kann.					
** Krit. A-Treffer werden mit -50 modifiziert, B-Treffer werden als A-Treffer mit -20 gewertet, C wird zu A usw.					

TORKAMAR (STUFE 3)					
FERTIGKEITSKATEGORIEN		KAMPFWERTE		WIDERSTAND	
Akademie/Soziales	-3				
Handwerk/Täuschung	-6	Panzerungsart:	P3	Magie	-13
Kampf/Athletik	+29	DB:	-10	Umwelt	+15
Konzentration/Magie	-10	Schildbonus:	-	Willensschwäche	-10
Wahrnehmung/Wildnis	+3	Grundbewegungsweite:	17 m	<i>Mod.: Gift +25, Krankheit +10</i>	
ANGRIFFSARTEN					
[01-50]	Kor-Korok *	+48	ATS 23 [12], Patzer: 1-5, Beschreibung auf S. 106		
[51-80]	Keule *	+34	ATS 11 [12], Patzer: 1-4		
[81-95]	Großer Krallen-Angriff	+52	ATS 38 [12], Patzer: 1-2		
[96-100]	Großer Beißen-Angriff	+39	ATS 37 [12], Patzer: 1-2		
Trefferpunkte: 98					
Anm.: <i>großes Wesen (krit. Treffer werden um 2 Stufen verringert **)</i>					
Für Ausrüstung und Details siehe C.7 auf S. 120					
* Diese Angriffe können nur eingesetzt werden, wenn sich Torkamar eine entsprechende Waffe verschafft hat.					
** Krit. A-Treffer werden mit -50 modifiziert, B-Treffer werden als A-Treffer mit -20 gewertet, C wird zu A usw.					

SEETROLL (STUFE 4)					
FERTIGKEITSKATEGORIEN		KAMPFWERTE		WIDERSTAND	
Akademie/Soziales	-7				
Handwerk/Täuschung	+14	Panzerungsart:	P11	Magie	-10
Kampf/Athletik	+27	DB:	+5	Umwelt	+12
Konzentration/Magie	-3	Schildbonus:	-	Willensschwäche	+5
Wahrnehmung/Wildnis	+21	Grundbewegungsweite:	23 m	<i>Modifik.: Gift/Krankheit +10</i>	
ANGRIFFSARTEN					
[01-10]	Großer Beißen-Angriff	+72	ATS 37 [12], Patzer: 1-2		
[11-45]	Großer Krallen-Angriff	+81	ATS 38 [12], Patzer: 1-2		
[46-80]	Rammen & Zuschlagen	+87	ATS 35 [12], Patzer: 1-2		
[81-100]	Trampeln & Stampfen	+75	ATS 36 [12], Patzer: 1-2		
Trefferpunkte: <del>111</del> 32					
Anm.: <i>Verwende krit. Treffer für große Wesen.</i>					
Ausrüstung: Lendenschurz aus Fell, Halskette aus Leder und Zähnen					

## 4 Schmiede

Die Schmiede liegt ebenso wie der Kerker unter massivem Felsgestein und besitzt keine Öffnungen zur Außenwelt, durch die Tageslicht hineingelangt. Der Fels ist an vielen Stellen unbearbeitet, so dass der natürliche Höhlenverlauf erkennbar ist. Die Schmiede diente einst – wie der Kerker – als Heiligtum und in der zentralen Höhle steht bis heute eine riesige Fluss-Oger-Statue, welche die „Ur-Mutter“ darstellt. Dem hiesigen Glauben nach, ist sie hier aus ihrem eigenen Beutel geschlüpft – ein Umstand, den kein Fluss-Oger von Orgask anzweifelt.

Obwohl nicht gerade formschön, sind Geräte und Ausstattung der Schmiede zweckmäßig und liefern einen Bonus von +15 auf sämtliche Schmiedeversuche und Handwerk-Manöver, um einen Metallgegenstand herzustellen oder zu reparieren (siehe auch Anhang A, S. 103).

Eine Übersichtskarte der Schmiede befindet sich auf Seite 33.

### 4.1 Waffenschmiede

*Raum:* 10 m Radius, 5 m hoch  
*Karte:* S. 33 (S. 150)  
*NSC:* Fluss-Oger (Agarmorg, S. 118)  
Goblin (Ipik, S. 114)  
*Besonderes:* Dunkelheit, Rauch, Wasserplätschern

Die Luft ist hier deutlicher wärmer und feuchter. Rauch qualmt aus einer Esse, die zusammen mit zwei Talglichtern den Raum schwach beleuchtet. Im schummrigen Licht lässt sich ein riesiger Blasebalg und ein Amboss erkennen. Der Boden steigt steil innerhalb der Höhle an und erreicht seinen höchsten Punkt an einer riesigen, sitzenden Oger-Statue. Vier weitere Tunnel führen aus der Höhle heraus – zwei von ihnen verbindet eine breite, schwarze Spur auf dem Boden. Irgendwo plätschert Wasser.

Wurde der alte Kerkermeister (Agarmorg, S. 31/118) nicht im Folterkeller angetroffen, hält er sich hier auf und schmiedet die Klinge einer Stangenwaffe. Bemerkt er einen SC, greift er an – bemerkt er mehrere SCs versucht er in die Feinschmiede (4.2a) zu gelangen, um mit dem Zweihandschwert „Orgoros“ anzugreifen (B.4.3, S. 109).

► *Magie entdecken:* Falls vorher die ungewöhnlich starken Magieströme bemerkt wurden, nimmt man wahr, dass sie sich beruhigt haben – die Magieströme sind hier normal ausgeprägt (+0 auf Zaubern und magische Fertigkeiten).

#### 4.1a - riesige Oger-Statue:

Aus der Felswand ist eine Skulptur gearbeitet, die eine Ogerfrau im Schneidersitz darstellt. Aus ihren Augen plätschert Wasser über den kugelrunden Bauch in ihren Beutel – ähnlich dem eines Kängurus – den sie mit beiden Händen aufhält. An einigen Stellen sind Spuren einer früheren Bemalung zu erkennen.

Das Wasser stammt aus dem darüber gelegenen Aquarium (5.7, S. 43) und gelangt über kleine Spalten in der Felswand hierhin. Mit bloßem Auge nicht ohne weiteres auszumachen, befinden sich auch mehrere Spalten im Felsboden des „Beutels“, die das Wasser in die darunter gelegene Höhle (3.2e, S. 28) weiterleiten.

#### 4.1b - Amboss & Werkzeug:

Ein Amboss steht hier auf einem massiven Holzstumpf, daneben ein großer Stein, dessen Oberfläche dunkel und zerschlagen ist. Auf einem Tisch liegen Hämmer, Zangen, Dorne (Meißel-ähnliche Werkzeuge), Haken und eine unfertige halbkreisförmige Klinge.

Der Stein dient zum groben Vorschmieden, der Amboss zum Feinschmieden. Die Hämmer können als -15-Streitkolben (ATS 12 [12]) eingesetzt werden.

► *Landeskunde* • *Kel Ogru:* Identifiziert die unfertige Klinge als Kopf der typischen Stangenwaffe der Fluss-Oger (B.2.4, S. 106).

#### 4.1c - Esse:

In einer hüfthohen Esse aus Feldsteinen und Lehm glüht Kohle. Ein geschwärzter Rauchfang aus Holz hängt darüber an der Wand. Neben der Esse steht ein Fass, zu einem Drittel mit Kohle gefüllt, in der eine Holzschaufel mit gebrochenem Stiel und ein Metallhaken stecken.

Mit der Schaufel kann glühende Kohle aus der Esse gegen einen Gegner geworfen werden: Angriff auf Tabelle 11.2 „Brawling & Untrained Attack Table“ [6] mit kritischen Hitzeschäden KTM 3 [10].

► *Klettern (+25):* Um die Wand 3 m hochzuklettern und bis zum Kaminschacht zu kriechen (4.5, S. 36).

#### 4.1d - Blasebalg

Eine großer Blasebalg aus Holz und Leder ist mit der Esse verbunden. Ein schwächlicher Goblin hängt schlaff an kurzen Eisenketten von den Hebeln des Blasebalgs – seine Füße berühren nur knapp den Hocker unter ihm.

# 4 · SCHMIEDE

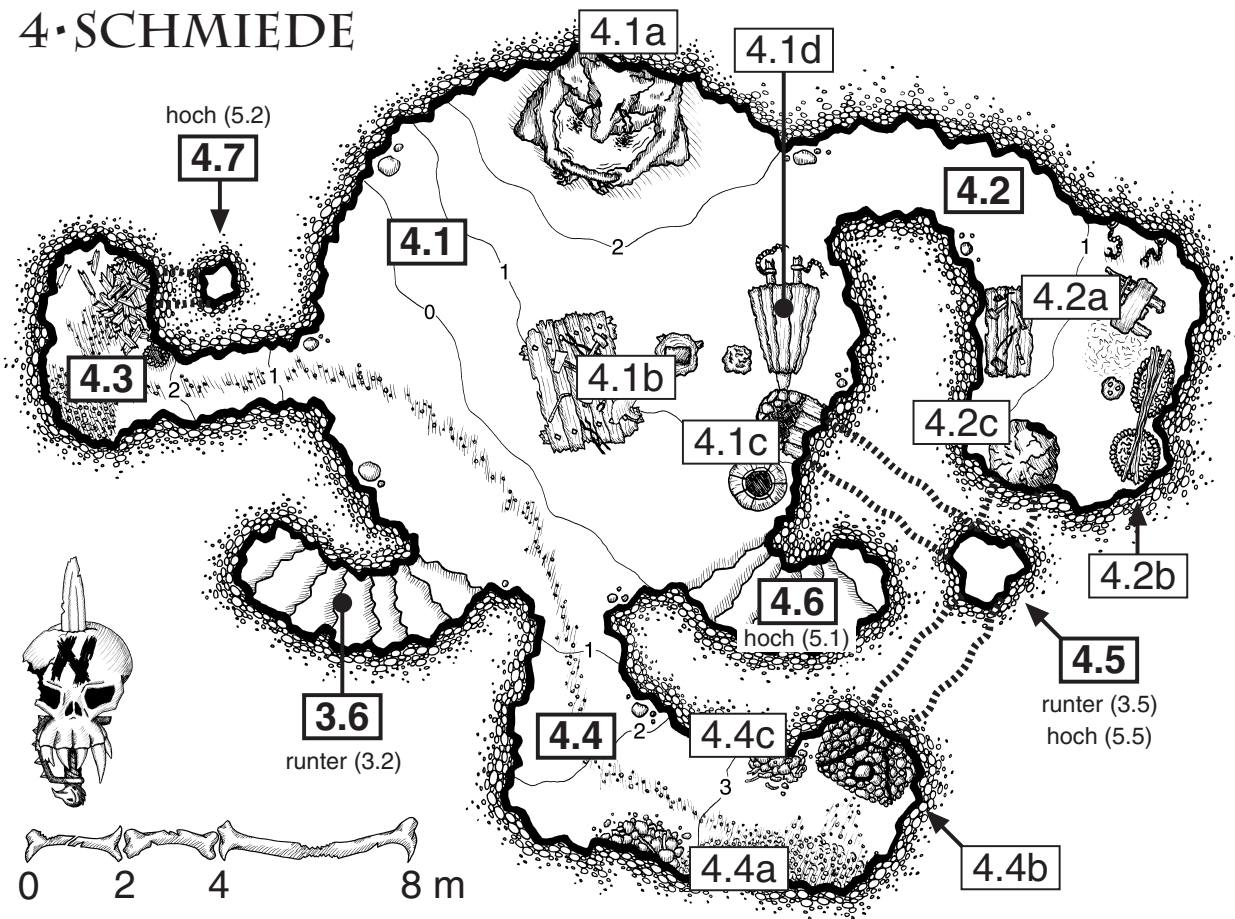


ABBILDUNG 4.1: Übersichtskarte der Schmiede (S. 32). Über die Treppe (4.6), den Kaminschacht (4.5) oder den Transportschacht (4.7) gelangt man in das darüber gelegene Stockwerk. In das darunter gelegene Stockwerk führt die andere Treppe (3.6) und der Kaminschacht (4.5).

Bei dem Goblin handelt es sich um Ipik (C.2, S. 114). Er ist abgemagert und ein jämmerlicher Anblick. Sein Rücken zeigt blutige Spuren von Peitschenhieben. Er ist in schlechter Verfassung, dass er bei großer Anstrengung zusammenbricht und bewusstlos wird. Die Schlösser der kurzen Ketten (0,5 m) lassen sich mit einem Schlüssel von Agarmork öffnen oder mit einem leichten (+25) Schlösseröffnen-Manöver. Bemerkt der Goblin die SCs fängt er ängstlich an, den großen Blasebalg (3 m lang, 1 m hoch) zu betätigen: Funken fliegen aus der Esse empor und eine angenehme Hitze breitet sich aus.

**Opok:** Ist Opok anwesend, klagt er Ipik unter lautstarkem Gekeife einen Holzschuh und zieht ihn an. Er unterliegt dann nicht mehr dem Malus von -20 aufgrund seiner empfindlichen Füße (aber dafür Ipik).

## 4.2 Feinschmiede

- Raum: 5 m x 6 m, 3 m hoch
- Karte: S. 33 (S. 150)
- NSC: Zwerg (Larkota, S. 118)
- Besonderes: Dunkelheit, Kälte

Eine nahezu quadratische Höhle liegt am Ende eines kurzen Tunnels. Auf einem großen Tisch liegen unzählige Werkzeuge verstreut. Im hinteren Bereich steht ein großer, runder Schleifstein, daneben kauert eine Gestalt. Zwei große Körbe sowie ein runder Lehmofen befinden sich an der Wand.

Die Luft ist staubig und riecht metallisch. Von der Gestalt geht ab und zu ein schmerz erfülltes Stöhnen aus – auch das Geräusch einer Kette ist manchmal zu hören.

### 4.2a - Schleifstein & Tisch:

Ein fettleibiger Zwerg mit zotteligem, schwarzen Haar ist an eine Wippe gekettet, die mit einem großen, runden Schleifstein verbunden ist. Der Boden um den Schleifstein ist mit Staub und Metallspänen bedeckt, in dem sich die Spuren von Füßen mit Krallen abzeichnen. Auf dem nahegelegenen Tisch liegt Werkzeug verstreut und ein zusammengerolltes Fell.

Der fette Zwerg besitzt dünne Arme und Beine, was ihm ein unfreiwillig lustiges Aussehen verleiht – im Gegensatz zu seinem ernsten Gesichtsausdruck. Zusammengekniffene Augenschlitze starren aus einem verfilzten Wust von Haaren, der Übergang von Bart- zu Kopfhaar lässt

sich nicht genau bestimmen. Bei dem Zwerg handelt es sich um Larkota (C.5, 118), der misstrauisch bleibt, auch wenn er freundlich angesprochen wird – von ihm stammt die jüngste Inschrift in Loaru (3.1i, S. 27). Er gibt Auskunft über sich, bleibt dabei aber wortkarg. Wahrscheinlich fallen Bemerkungen wie „Habt Euch alle gegen uns verschworen...“ oder „Noch nie einen Zwerg gesehen, der gefangen, gefoltert und versklavt wurde?“

In das braune Fell (B.4.4, S. 110) auf dem Tisch ist das Zweihandschwert „Orgoros“ (B.4.3, S. 109) eingewickelt. Beide Gegenstände besitzen magische Eigenschaften.

Unter dem Werkzeug sind Schleifsteine, kleine Hämmer, Zangen, Meißel, Scheren, Messer und ein kleiner Eisenklotz als Amboss. Außerdem liegen ein Messer-Rohling (ungeschliffen, ohne Griff) sowie Draht- und Lederreste herum.

**Sothara:** Ist Sothara anwesend, nimmt sie sich ein Messer und ritzt damit die Zunge ein. Bei den Worten „Lasst uns jagen...“ rinnt ihr Blut aus dem hübschen Mund. Sie behält das Messer und verwendet es als -10-Dolch.

► **Schlösser öffnen (+60):** Um das Schloss an Larkotas rechtem Handgelenk zu öffnen – im Grunde ist es offen, es klemmt nur. Selbst wenn dieses Manöver misslingt, kann man die Kette von der Wippe mit etwas roher Gewalt lösen. Diese peinliche Situation könnte Larkota kommentieren mit „Ist das bei Euch so eine Art Sport, uns zu demütigen?“. Nach einigem Gebrabbel kommt dann aber auch etwas wie „Die freundschaftliche Geste ist überraschend, aber sehr willkommen – danke“.

► **Sitten & Gebräuche • Rukon (+25):** Um das Einritzen der Zunge als rukonisches Ritual vor einem Kampf zu identifizieren – von den Rukonern auch als Jagd bezeichnet. Der Blutstropfen im Wappen Rukons symbolisiert diesen Brauch.

#### 4.2b - Körbe:

Auf den beiden Körben liegen mehrere lange, mehr oder weniger gerade Holzstangen, teils mit Rinde, teils ohne. In den Körben befinden sich Lederstücke, Hörner und Knochen wild durcheinander – es kleben noch faulige Fleischreste daran.

Die Holzstangen sind etwa 2,5 m lang und 3 cm stark – sie sind für die typischen Stangenwaffen der Fluss-Oger bestimmt. Die anderen Rohmaterialien stammen von Beute (Elefant, Bär, Haifisch ...) und von Feinden (Mensch, Seetroll, Goblin ...).

#### 4.2c - Schmelzofen:

Ein runder Lehmofen mit einer eckigen Öffnung steht an der Wand. Davor liegen Tiegel und Formen aus Stein auf dem Boden.

In den Tiegeln und Formen befinden sich noch Kupfer- und Bronzereste (Kupfer-Zinn-Legierung). Der Ofen (Radius etwa 1 m) ist derzeit kalt und wird bei Betrieb mit einem passenden Stein verschlossen, der davor auf dem Boden liegt.

► **Winden (+10):** Um durch die 40 cm x 40 cm große Ofenöffnung bis zum Kaminschacht zu kriechen (4.5, S. 36).



### 4.3 Lager

Raum: 3 m x 5 m, 2,5 m hoch

Karte: S. 33 (S. 150)

Besonderes: Dunkelheit, Rauch, Kälte

Ein schmaler Gang führt zu einer kleinen Höhle, in der sich verschiedene Schutthaufen befinden. Darüber klafft ein großes Loch in der Felswand. Nahe dem Eingang steht eine Kiepe mit Tragegurten.

Die Schutthaufen sind getrennt nach Holz, Kohle und Erz. Beim Kohlehaufen liegen zwei Schaufeln aus Holz mit metallverstärkter Kante. Die Kiepe kann mit Ledergurten auf dem Rücken getragen werden.

Für jeden Holzgegenstand eines SCs (gehe dazu jeden alten Ausrüstungsbogen durch), besteht eine 60%-Chance [01-60], dass er auf den Holzhaufen geworfen wurde, und eine 5%-Chance, dass er zerbrochen [61] oder beschädigt ist [62-65]; die Gegenstände können in Tabelle „T4.1 • Lager: Gegenstände“ notiert werden.

Über das Loch von etwa 1 Meter Durchmesser gelangt man in den steil nach oben verlaufenden Transportschacht (4.7, S. 37).

### 4.4 Hüttenwerk

Raum: 4 m x 10 m, 4 m hoch

Karte: S. 33 (S. 150)

Besonderes: schummriges Licht, Wärme

Zwei Schutthaufen befinden sich in der länglichen Höhle. Einer türmt sich mannshoch zur rechten auf und ein kleinerer liegt ihm gegenüber auf der linken Seite. Dazwischen befindet sich ein glühender Kreis mitten in der Wand.







- ▶ *Klettern (+20): Um den Kaminschacht 8 m hochzuklettern bis zu 5.5 (S. 42) oder 7 m hinunter zu 3.5 (S. 29). Ein Fehlschlag führt zum Hinunterfallen zu 3.5 mit einem Schaden von +21 auf ATS 1 [12].*
- ▶ *Magie entdecken (-5): Um zu bemerken, dass die Magieströme beim Hochklettern schwächer werden (-5 auf Zaubern und magische Fertigkeiten).*

## 4.6 Treppe

- Raum: 2 m breit, 17 m lang, 3 m hoch*
- Karte: S. 33 (S. 163)*
- Besonderes: Dunkelheit, Kälte, -5 auf Magie*

Grobe Steinstufen führen in einer Kurve steil nach oben, wo manchmal ein schwaches Licht zu flackern scheint. Mit jedem Schritt sind die Stufen sauberer gearbeitet – aus dem Höhlengrund wird schließlich ein fast gleichmäßiger Steinboden.

Die Steigung beträgt 50% oder mehr, man hat beinahe das Gefühl, eine Leiter hochzuklettern. Beim Hochgehen fällt einem die Wärme auf, die von der Wand an der Außenseite kommt – tatsächlich fühlt sie sich bei Berührung warm an (die Wärme stammt vom Ofen 4.4b, die über den Kaminschacht an die Wand abgegeben wird). Auf halber Strecke, nach etwa 7 m, kann man ein schwaches Licht am Ende der Treppe erkennen. Die Treppe führt in die Eingangshalle (5.1, S. 38).

- ▶ *Magie entdecken (-5): Um zu bemerken, dass die Magieströme beim Hochgehen schwächer werden (-5 auf Zaubern und magische Fertigkeiten).*

## 4.7 Transportschacht

- Raum: 1 m Radius, 15 m lang*
- Karte: S. 33*
- Besonderes: Dunkelheit, Kälte, -5 auf Magie*

Ein Schacht windet sich steil empor. Der Boden des rundlichen Tunnels ist mit Kohleresten und losen Steinchen übersät. Am oberen Ende flackert ein schwaches Licht.

Beim Hochklettern lösen sich Steine und Schutt – und rollen nach unten.

- ▶ *Klettern (+25): Um den Transportschacht 15 m hochzuklettern bis zum Wachraum (5.2, S. 40). Ein Fehlschlag führt zu einem Schaden mit +5 auf ATS 1 [12] und dem Alarmieren der Wache im Wachraum (5.2, S. 40): sie erhält ab jetzt einen +30-Bonus auf alle Wahrnehmungswürfe.*
- ▶ *Schleichen (-10): Zusätzlich zum Klettern-Manöver, um den Schacht leise hochzuklettern. Die Wache erhält einen Malus in Höhe des Fertigkeitwürfs -100 auf Versuche, den Schleichenenden zu bemerken.*
- ▶ *Magie entdecken (-5): Um zu bemerken, dass die Magieströme*

## 5 Torhaus

Das Torhaus liegt überirdisch, was aber nicht zu bemerken ist, da der einzige Zugang nach draußen über eine Höhle und einen wassergefüllten Tunnel führt. Störungen und Wirbel in den Essenzströmen führen hier zu einem Malus von -10 auf sämtliche Zauber-Manöver.

Der Fels dieser Ebene ist durch Zauber geschützt und wird somit als magisches Material behandelt. Der Stein widersteht sämtlichen Zaubern mit Stufe 20, bei dessen Gelingen dem Zaubernden ein Zauberfehler unterläuft, modifiziert mit der dreifachen Stufe des Zauberspruchs.

Beispiel: Ein Zauberspruch der Stufe 10 wird auf das Gestein gewirkt. Dem Fels gelingt der WW und der Zaubernde erleidet einen Zauberfehler mit +30-Bonus.

### 5.1 Eingangshalle

*Raum:* 12 m Radius, 4 m hoch

*Karte:* S. 39 (S. 151)

*Besonderes:* schummriges Licht, Plätschern, Wache im benachbarten Wachraum (5.2), frische Luft, -10 auf Magie

Drei Talglichter erhellen spärlich die weitläufige, runde Höhle, in deren Mitte ein rundes Loch im Boden klafft: Es ist von fünf mannshohen Zähnen aus Stein umgeben, dazwischen führen Stufen hinunter. Auf die schroffe Höhlenwand sind primitive Symbole gemalt – Anordnung und Farbgebung sind ohne ersichtliche Ordnung und wirken doch wie ein Muster. Mehrere Wasserlachen befinden sich auf dem Boden. Insgesamt gibt es fünf Wege aus der Höhle: vier kleine, von denen zwei mit Fellen verhängt sind, während in den anderen beiden Stufen nach oben und unten führen, und einen größeren Ausgang durch den man sperrige Konstruktionen in einem schwachen Lichtschein erkennt.

Im benachbarten Wachraum (5.2) hält ein kampfbereiter Fluss-Oger Wache – bei Geräuschen jedweder Art steht der Wache ein Wahrnehmungswurf zu, um darauf zu reagieren.

► *Magie entdecken (-10): Um die Störung in den Essenzströmen und den damit verbundenen Abzug von -10 auf sämtliche Zauber-Manöver und magische Fertigkeiten zu bemerken.*

#### 5.1a - Pool:

Eine Treppe sowie krallenartigen Skulpturen sind direkt aus dem Stein gehauen. Die Stufen führen ein Stück nach unten, wo sie von dunklem Wasser verschluckt werden.

Das Wasser im Loch ist eiskalt und stinkt nach Fisch – Reste aus dem Aquarium (5.7, S. 43). Die Stufen führen in den Eingangstunnel (5.8a, S. 43).

#### 5.1b - Feuernische:

In einer Nische in der Felswand brennt ein stark rußendes Feuer. Nur wenig Qualm gelangt zum Glück in die Halle, so dass die Luft hier angenehm frisch ist.

Die Nische misst 1 Meter in der Höhe und ist einen halben Meter breit. Darin befindet sich ein Loch im Felsboden, das mit Öl gefüllt ist. Ein Stofffetzen dient als Docht und erzeugt die große, rußende Flamme. Oben in der Nische, von außen kaum zu erkennen, führt ein kleiner Abzug (0,5 m Durchmesser) schräg nach oben in den Kaminschacht (5.5, S. 42).

► *Klettern (+20) & Winden: Um durch den Abzug in den Kaminschacht zu gelangen, nachdem das Feuer gelöscht wurde.*

#### 5.1c - Gesteins-Ader:

Eine etwa 2 m dicke, bläulich-grüne Ader steht aus der grauen Felswand hervor. Sie zieht sich vom Boden bis zur Decke und flankiert den Eingang zu einer großen Höhle.

Es scheint sich um eine natürliche Ader zu handeln, die man nicht bearbeiten konnte oder wollte. An einigen Vorsprüngen glänzt das Gestein matt.

Es handelt sich um Arinyark [14], ein Metall, das Essenzströme absorbiert und speichert. Alle Versuche, Essenz-Zaubersprüche in einem Umkreis von 15 m um die Ader zu wirken, besitzen einen Patzerbereich von 01-15.

► *Steinkunde: Um zu ermitteln, dass es sich nicht um ein Gestein handelt.*

► *Metallkunde: Um das Material als Arinyark und seine Eigenschaften zu identifizieren.*

► *Stabmagie: Mit einem erfolgreichen Wurf kann ein Essenzmagiekundiger seine Magiepunkte beliebig oft aufladen – der Vorrat an Magiepunkten kann als unendlich groß angesehen werden. Ein Fehlschlag führt zu einem Patzer für Zauberfehler von Angriffszaubern (S. 136 in [10]) mit einem Bonus von +30 so wie dem Entzug der noch verfügbaren Magiepunkte.*

#### 5.1d - Primitive Symbole:

Es handelt sich um einfache Darstellungen von Haifischen, Ogern, Elefanten und Booten. Wären sie nicht mit solcher Ausdauer über Wand, Decke und Boden gemalt worden, könnte man sie für Kritzeleien von Kindern halten.

Die Symbole sind Bestandteil des Schutz-Zaubers, der die Felswand von Orgask schützt: Der Stein widersteht

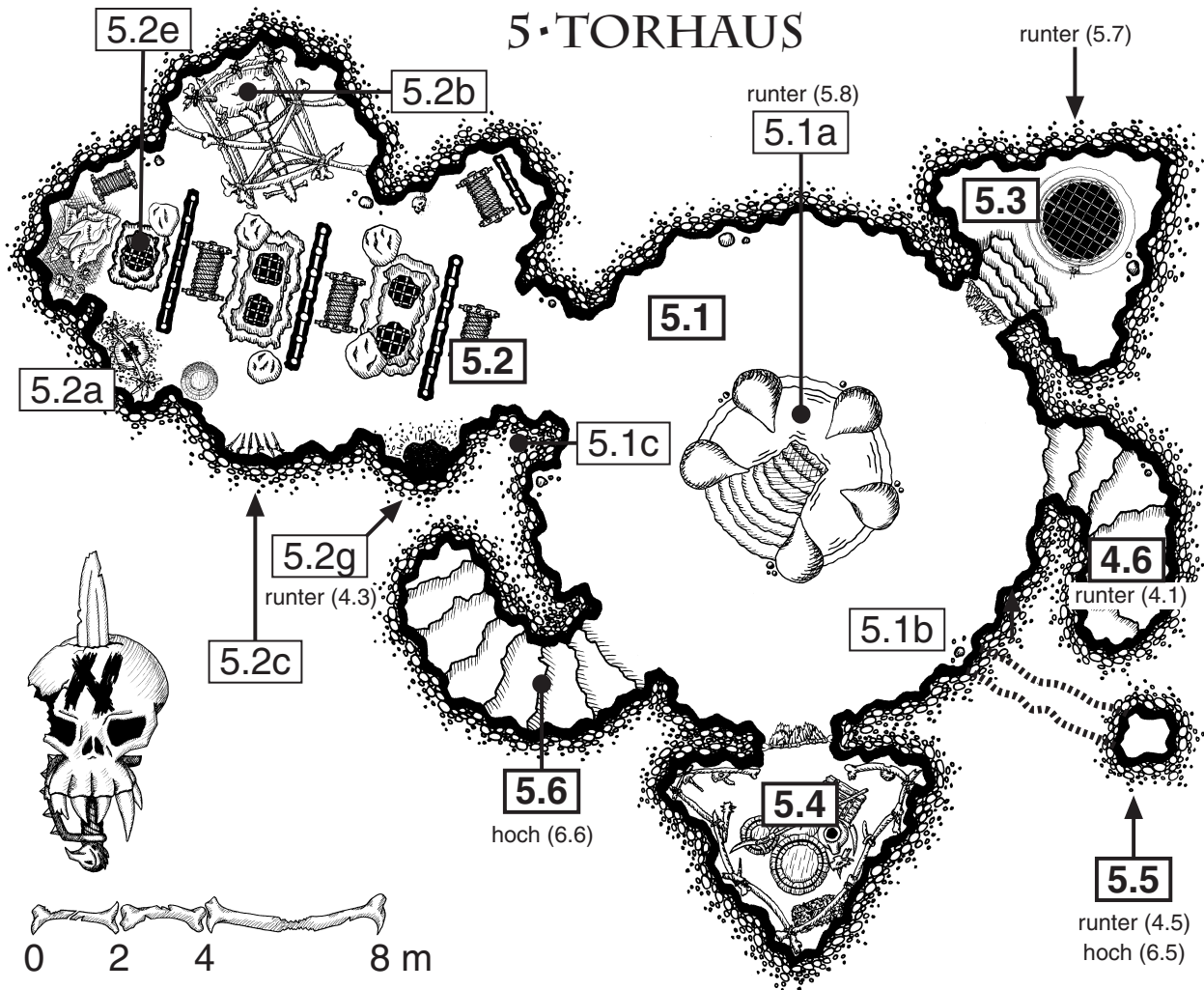


ABBILDUNG 5.1: Übersichtskarte des Torhauses. Über die Treppe (5.6) oder den Kaminschacht (5.5) gelangt man hinauf in die unteren Wohnhöhlen (S. 46). In die unten gelegene Schmiede (S. 32) führt die andere Treppe (4.6), der Transportschacht (5.2g) und der Kaminschacht (5.5). Über die Treppe 5.1a kommt man in den wassergefüllten Hauptzugang (siehe Abb. 5.2).

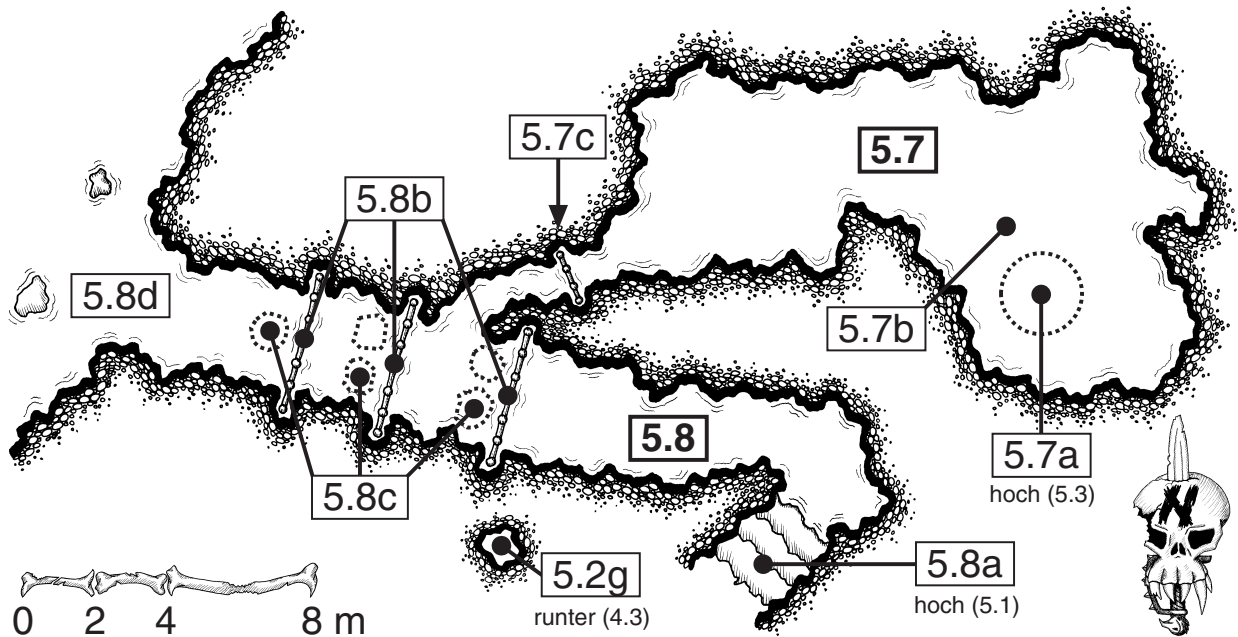


ABBILDUNG 5.2: Übersichtskarte des Eingangsbereichs und des Aquariums (S. 43). Über die Treppe (5.8a) oder das Loch in der Höhlendecke (5.7a) gelangt man nach oben in das Torhaus. Der Ausgang (5.8d) führt in die Torhöhle (S. 91).

sämtlichen Zaubern mit Stufe 20, bei dessen Gelingen dem Zaubernenden ein Zauberfehler unterläuft, modifiziert mit der Stufe des Zauberspruchs (z. B. führt ein Zauberspruch der Stufe 10 zu einem Zauberfehler mit +10-Bonus).

Die Symbole sind mit einem Zauberspruch gegen Wegwischen/Abwaschen/Zerstören geschützt. Versucht jemand, ein Symbol zu entfernen, muss ihm ein WW gegen Magie der 20. Stufe gelingen, oder seine Lungen füllen sich mit Wasser. Er erleidet einen krit. „Drowning“-Schaden (S. 27 in [15]), dessen Schwere davon abhängt, um wie viel der WW fehlgeschlagen ist: „A“ bis -20, „B“ bis -50 und „C“ bei 51 oder mehr.

► *Pflanzenkunde: Um die Basis der Farbe als pflanzlich zu identifizieren.*

► *Magie entdecken: Um zwei aktive Zaubersprüche im Felsgestein zu bemerken.*

► *Spruchkunde: Um den aktiven Zauberspruch als Gesteinsschutzzauber der 20. Stufe zu identifizieren und den Schutzzauber gegen das Entfernen zu bestimmen.*

## 5.2 Wachraum

Raum: 10 m x 7,5 m, 4 m hoch

Karte: S. 39 (S. 151, 152)

NSC: Fluss-Oger-Wache (S. 45)

Besonderes: schummriges Licht, -10 auf Magie

Fünf Winden stehen in einem langgestreckten Raum, von denen Taue bis zur Decke und wieder hinunter reichen. In dem Boden befinden sich drei Vertiefungen, die über Stufen zu erreichen sind. Auf einer Seite der Höhle steht ein groteskes Knochengerüst, in dem eine Metallscheibe hängt, an der gegenüberliegenden Wand lehnen mehrere lange Stangenwaffen. Am hinteren Ende hängt ein verbeulter Topf, daneben befinden sich ein Fass und mehrere Felle auf dem Boden. Die Höhlenwand ist mit primitiven Darstellungen bemalt.

Sofern die Wache (siehe 5.2a) nicht bereits alarmiert wurde, sitzt sie auf den Fellen und starrt auf das Bodenloch davor. Zu den primitiven Darstellungen siehe Eingangshalle (5.1d, S. 38).

► *Magie entdecken (-10): Um die Störung in den Essenzströmen und den damit verbundenen Abzug von -10 auf sämtliche Zauber-Manöver und magische Fertigkeiten zu bemerken.*

### 5.2a - Wachlager & Feuerstelle:

Ein Gerüst mit einem rußgeschwärzten Topf steht über einem sorgfältig aufgeschichteten Holzstapel. Daneben liegen Stroh und Felle auf dem Boden, ein flackerndes Talglicht hängt an der Felswand. Auf der anderen Seite steht ein Holzfass auf dem Boden – es ist mit einem Deckel verschlossen.

Hier hält ein Fluss-Oger Wache (S. 45). Ihm stehen Wahrnehmungswürfe zu, um die Charaktere zu bemerken. Falls ihm das gelingt, versucht er mit dem Gong Hilfe zu holen (falls sich die Charaktere mehr als 5 m entfernt befinden) oder greift an und versucht, sich bis zum Gong durchzukämpfen und Alarm zu schlagen (bei 5 m oder weniger). Kommt es zum Kampf, entstehen in der ersten Kampfrunde Luftwirbel im Wachraum und durch die Bodenlöcher schießt die Gischt des darunter befindlichen Wassers nach oben, überschwemmt den Boden und fließt wieder ab (auch über die Treppen 5.1a und 4.6 hinunter) – die Mutter hat soeben die Tore magisch verschlossen. Danach unterstützt die Mutter die Wache im Kampf mit Zaubern (siehe Tabelle auf S. 45).

Nach dem Tod der Wache schickt die Mutter die junge Schamanin zum Scheiterhaufen 11.1f auf S. 89, um das Feuer als Warnsignal zu entfachen – den SCs bleiben jetzt nur 5–6 Stunden, bis etwa 50 ausgewachsene Fluß-Oger vor den Toren von Orgask erscheinen. Die Schamanin versteckt sich in der Felsnische 11.2 auf S. 89.

Auf den Fellen liegen vier zufällige Gegenstände, die auf der Tabelle „TB.1 • Funde in Orgask“ (S. 105) in der Spalte „Festung“ ermittelt werden.

Der Topf über der Feuerstelle ist mit ranzigem Öl gefüllt. In dem Fass befindet sich zur Hälfte Wasser mit 6 Schwarzwürmern (D.9, S. 131). Diese machen sich erst bemerkbar, sobald man den Deckel anhebt und greifen sofort wahllos an. Sie erhalten einen Malus von -20 auf den ersten Angriff, da sie sich im Fass gegenseitig behindern.

**Tzaras–Thul:** Ist Tzaras–Thul anwesend, kämpft er wie gewohnt sehr defensiv, doch er wähnt seine Flucht in greifbarer Nähe. Jedes mal, wenn einer der Kämpfenden (außer Tzaras–Thul) einen krit. Treffer der Schwere „D“ oder „E“ erleidet, muss Tzaras–Thul ein WW gegen Willensschwäche gelingen, wobei die Stufe 5 plus der Anzahl an Kämpfenden entspricht (ihn ausgenommen). Misslingt der WW, glaubt er alle besiegen zu können und sieht schon ihre Zungen an seinem Gürtel: er greift mit vollem OB an (ohne Parade) und seine Ziele sind sowohl die SCs als auch die Fluss-Oger-Wache.

► *Magie entdecken (+25) / Magie: Um zu bemerken, dass ein mächtiger Schutzzauber gewirkt wurde; ein Ergebnis über 115 liefert zusätzlich die Information, dass die Fallgitter (5.8b) im Eingangstunnel (5.8, S. 43) das Ziel waren.*

### 5.2b - Knochengerüst & Metallscheibe:

An einem makaber wirkenden Gerüst aus Knochen und Seilen hängt ein runder, verbeulter Gong; davor ein schwerer Knochen als Rammbock. Sein runder Kopf ist zersplittert.

Der Gong schimmert grünlich, glänzt aber an einigen Stellen kupfern.

Wird der Gong geschlagen, hallt ein ohrenbetäubender Lärm durch das Felsgestein und alarmiert die Bewohner von Orgask: Sofern Torkarmar (S. 120) und Agarmorg (S. 118) noch handlungsfähig sind, eilen sie hierher. Außerdem werden in den nächsten 6 Runden Begeg-

nungswürfe auf Tabelle „TD.1 • Begegnungen & Ereignisse“ (S. 127) in der Spalte „Festung“ ausgeführt (Ergebnisse unter 82 werden ignoriert).

Die zu Hilfe eilenden Bewohner kommen über die Treppe (5.6) aus den oberen Stockwerken. Danach sind die oberen Stockwerke fast leer – *zufällige* (nicht vorgegebene) Begegnungen mit Fluss-Ogern werden von nun an ignoriert.

**5.2c - Stangenwaffen:**

An einem Knochengerüst an der Wand stehen mehrere lange Schäfte, die in hässlichen Haken oder fiesen Spitzen aus Metall enden.

Die Stangenwaffen sind 3–4 m lang und können als -10-Hellebarden (ATS 23 [12]) verwendet werden.

**5.2d - Bodenlöcher:**

Mehrere nahezu quadratische Löcher mit einer befinden sich in Bodenvertiefungen, die jeweils über zwei Stufen zu erreichen sind. Sie sind mit Eisengittern versperrt, schwere Steinbrocken liegen daneben.

Die Bodenlöcher (0,5 m x 0,5 m) reichen tief in das Gestein; kurz unterhalb des Bodens ist jeweils ein schweres Eisengitter eingelassen, dahinter verschwindet der Schacht in der Dunkelheit. Lässt man ein Steinchen hinunterfallen, hört man ihn ins Wasser fallen. Die Steinbrocken können in die Löcher gerollt werden, um sie zu verschließen.

► *Wahrnehmung•Hören (+20): Um Plätschern von Wasser wahrzunehmen, das vom unteren Ende des Schachts stammt.*

**5.2e - Nebentor:**

Ein etwas größeres Loch im Boden befindet sich am Ende der Höhle. Es ist mit einem Gitter versperrt, das mit zwei schweren Schlössern verschlossen ist. Daneben steht eine Winde, die über ein Tau und einen Flaschenzug mit einem großen Korb verbunden ist.

Die Kantenlänge des quadratischen Lochs misst 70 cm und bietet gerade genug Platz, um einen Fluss-Oger über den Flaschenzug hochzuziehen. Der Korb ist beschädigt, feucht und besitzt mehrere Löcher, wirkt aber recht robust. Am Boden befinden sich Reste von Holz und Kohle. Die Seiten sind mit Blut getränkt.

Um das Schloss und damit das Gitter zu öffnen, benötigt man den Schlüssel der Wache (S. 45) oder den des Klanchefs (S. 120). Doch selbst dann ist es durch den Bann der Mutter verschlossen, solange dieser nicht aufgehoben wurde.

**5.2f - Winden:**

Vier schwere Holzwinden stehen hier. Die aufgerollten Taue laufen erst über einen Flaschenzug zur Decke und verschwinden dann jeweils in langen Bodenspalten.

Die Taue sind mit den schweren Fallgittern des darunter gelegenen Eingangskorridors verbunden (5.7c, S. 43 und 5.8b, S. 43). Solange die Verzauberung noch besteht (die Mutter noch lebt), lassen sich die Fallgitter mit den Winden nicht bewegen.

**5.2g - Transportschacht:**

Ein kleines Loch klafft im Boden. Rundherum liegen Holzsplitter und Kohlereste.

Das Loch ist nahezu kreisförmig und besitzt einen Durchmesser von 0,6 m. Ein Schacht (4.7, S. 37) fällt steil ab und endet im darunter gelegenen Lagerraum (4.3, S. 34).

**5.3 Haifischbecken**

*Raum:* dreieckig mit 5 m Kantenlänge, 3 m hoch

*Karte:* S. 39 (S. 151)

*Besonderes:* Fischgestank, Dunkelheit, Kälte, Plätschern, -10 auf Magie

Mehrere Felle, die wie ein Vorhang den Eingang verdecken, halten einen unerträglichen Fischgestank in dieser Höhle. Vier Stufen führen in einen dreieckigen Raum mit einem großes Loch im Boden, das mit einem Eisengitter verschlossen ist. Der Boden drumherum ist mit Blut und Innereien verschmiert, die Felsoberfläche mit primitiven Malereien beschmiert.

Einen Meter unterhalb des Eisengitters spiegelt sich Wasser – ein Plätschern und Glucksen ist ab und an zu hören. Durch das Loch im Boden gelangt man in das Aquarium (5.7, S. 43), in dem sich zwei Süßwasserhaie befinden.

Es besteht eine 10%-Chance, dass ein Süßwasserhai aus dem Wasser springt und angreift, sobald man sich der Wasseroberfläche nähert. Hat ein Angriff einen krit. Treffer zur Folge, wird das Opfer in das Aquarium (5.7, S. 43) hinuntergezogen und kann nun von beiden Haifischen angegriffen werden.

Befindet sich ein Wesen ohne blutende Wunden im Wasser, gehen die Haifische mit 30% Wahrscheinlichkeit sofort zum Angriff über oder umkreisen ihr Opfer vorher erst 1W4 Runden. Ein Wesen mit blutenden Wunden wird mit 80% Wahrscheinlichkeit angegriffen.

Zu den primitiven Darstellungen siehe Eingangshalle (5.1d, S. 38).

Das Eisengitter ist mit zwei massiven Schlössern gesichert. Das eine lässt sich mit dem Schlüssel der Wache (siehe 5.2a) und das andere mit dem Schlüssel des Klanchefs (S. 120) öffnen.

**Ha'kash:** Ist Ha'kash anwesend und das Eisengitter geöffnet, muss ihm ein WW gegen Willensschwäche der Stufe 1 gelingen oder er springt in das Becken mit den Worten: „Kommt schon! Euch würde ein Bad auch gut tun... und wer weiß, was noch alles passiert“. Gelingt der WW, beugt sich Ha'kash bedenklich weit über das Loch,

um sich im letzten Moment zurückzuhalten. Mit einem verschmitzten Seitenblick nuschelt er etwas wie „Das Leben ist eine Sünde – man kann nicht davon lassen...“

► *Schlösser öffnen*: Um jeweils eines der Schlösser zu öffnen.

► *Wahrnehmung* • *Sehen*: Ein Ergebnis über 90 macht auf ein seltsames Schimmern in der Tiefe des Wassers aufmerksam (siehe 5.7b). Bei einem Ergebnis von 110 oder mehr nimmt man außerdem die Bewegungen von mindestens einem großen Tier im Wasser wahr.

## 5.4 Waffenkammer

Raum: dreieckig mit 5 m Kantenlänge, 2,5 m hoch

Karte: S. 39 (S. 151)

Besonderes: Dunkelheit, -10 auf Magie

Hinter einem Vorhang aus Fellen und Häuten liegt eine dreieckige Höhle. Die Wände entlang zieht sich ein Gerüst aus Knochen und Seilen, an dem Waffen und Rüstungen hängen. Zwei Kisten stehen in der Ecke. Die primitiven Darstellungen aus der Eingangshalle ziehen sich bis hierher – über Wand, Boden und Decke.

Zu den primitiven Darstellungen siehe Eingangshalle (5.1d, S. 38).

Die Waffen und Rüstungen entsprechen der Größe von Fluss-Ogern, d. h. es kommen eventuell Regeln für schwere Waffen zur Anwendung (S. 46 in [11]). Hier lagern:

- 12 Stangenwaffen mit halbmondförmiger Klinge (Klinge: Stahl, Schaft: Holz), davon: 1 mit +15-Bonus, 2 mit +10-Bonus, 4 mit +5-Bonus, siehe S. 106
- 8 Zweihandschwerter (Klinge: Stahl, Griff: Knochen und Leder), davon: 3 mit +10-Bonus, 1 mit -5 Malus
- 17 Keulen mit Nägeln gespickt (Schaft: Holz oder Knochen, Nägel: Eisen oder Knochen), davon: 9 mit +5-Bonus, 3 mit +10-Bonus, 1 mit -5-Malus
- 14 Kriegshämmer (Kopf: Stahl, Schaft: Knochen), davon: 5 mit +10-Bonus, 2 mit +15-Bonus, 1 mit -10-Malus
- 4 Lang- und 2 Kompositbögen (Holz bzw. Horn), davon jeweils einer mit -5-Malus und 1 Langbogen mit +5-Bonus
- 15 Topfhelme (Stahl und Leder), sehr grobe Arbeit
- 19 Rüstungen (P 9) aus dickem Leder mit aufgenähten Zähnen (meistens Haifisch und Troll), davon: 5 mit +5-Bonus, 2 mit +10-Bonus, 1 mit +20-Bonus, siehe S. 106

In den zwei Kisten befinden sich insgesamt 487 Pfeile (Spitze: Stahl, Schaft: Holz oder Knochen, Befiederung: Federn oder Pergament mit Schriftzeichen).

► *Schätzen*: Um die Qualität (Bonus/Malus) der Gegenstände zu ermitteln.

► *Runen lesen (+10)*: Um zu erkennen, dass die Pergament-Befiederung der Pfeile aus Runenpapieren hergestellt wurde.

## 5.5 Kaminschacht

Raum: 1 m Radius, 45 m hoch, 15 m tief

Karte: S. 39

Besonderes: schwaches Licht, beißender Qualm, -15 auf Magie

Ein fast senkrechter Schacht verschwindet oben und unten in der Finsternis. Schwaches Licht und beißender Qualm gelangen seitlich durch ein schmales Loch, das schräg nach unten führt. Der Qualm zieht weiter nach oben, wo mehrere flackernde Lichtpunkte zu sehen sind.

► *Winden (-10)*: Um durch den seitlichen Schacht (0,5 m Durchmesser) bis zur Eingangshalle zu gelangen und dabei das Feuer zu löschen, das direkt unterhalb des Schachtendes brennt (siehe 5.2b, S. 38). Ein Fehlschlag führt zu einem krit. Hitzeschaden „A“ (KTM 3 [12]).

► *Klettern*: Um den Kaminschacht (1 m Durchmesser) 8 m hochzuklettern bis zu 6.5 (S. 53) oder 8 m hinunter zu 4.5 (S. 36). Ein Fehlschlag führt zum Hinunterfallen zu 3.5 (S. 29) mit einem Schaden von +45 auf ATS 1 [12].

► *Magie entdecken (-15)*: Um zu bemerken, dass die Magieströme beim Hochklettern schwächer werden (-15 auf Zaubern und magische Fertigkeiten).

## 5.6 Treppe

Raum: 2 m breit, 17 m lang, 3 m hoch

Karte: S. 39 (S. 162)

Besonderes: Dunkelheit, Kälte, -15 auf Magie

Kunstvoll aus dem Stein gearbeitete Haifische umschwärmen einen Tunneleingang, der nach oben führt. In den Stufen haben sich einige Wasserlachen gesammelt.

Die Stufen winden sich rechts herum nach oben in die Dunkelheit. Selbst wenn die Beleuchtung schlecht ist, kommt man selten ins Stolpern, da die Stufen sauber bearbeitet sind. Nach etwa 6 Metern macht der Tunnel eine scharfe Links- und Rechtskurve – er scheint einer bläulich-grünen Gesteinsader auszuweichen, welche die rechte Wand durchzieht (es handelt sich um die Rückseite von 5.1c, S. 38). Danach wird der Tunnel durch ein schwaches Licht erhellt, das heller wird, bis man zum Treppenabschnitt 6.6 gelangt (S. 53).

► *Magie entdecken (-15)*: Um zu bemerken, dass die Magieströme beim Hochgehen schwächer werden (-15 auf Zaubern und magische Fertigkeiten).

## 5.7 Aquarium

*Raum:* 11 m x 5 m, 8 m hoch  
*Karte:* S. 39 (S. 151, 153)  
*Besonderes:* fast vollständig mit Wasser gefüllt, Kälte, Dunkelheit, Fischgestank, -5 auf Magie

Die Höhle ist fast vollständig mit Wasser gefüllt – es befinden sich nur ein oder zwei handbreit Luft zwischen Wasseroberfläche und Höhlendecke. Die Luft stinkt nach verfaultem Fisch und im Wasser schwimmen weiche, organische Klumpen. Nur wenig Licht fällt durch ein rundes Loch in der Höhlendecke.

Hier befinden sich zwei Flusshaie (D.10, S. 131), die angreifen, sobald sich jemand ins Wasser begibt. Die organischen Klumpen und der Fischgestank sind Futterreste. Der Boden ist mit vermoderten Überresten von Schuhen, Kleidung und Rüstungen sowie Knochen und Schädeln übersät.

Ohne eigene Lichtquelle sieht man tief unten im Wasser etwas schimmern. Mit Lichtquelle ist ein Wahrnehmung•Sehen-Wurf mit -20 erforderlich, um das Schimmern zu bemerken.

- ▶ *Schwimmen:* Um zum Fallgitter (5.7c) zu schwimmen.
- ▶ *Schwimmen (-20):* Um 8 m tief zum Grund der Höhle zu tauchen, wo das Schimmern herkommt.
- ▶ *Magie entdecken (-5):* Um zu bemerken, dass die Magieströme schwach sind (-5 auf Zaubern und magische Fertigkeiten).

### 5.7a - Deckenloch:

In der Höhlendecke befindet sich ein kreisrundes Loch, durch das schwaches Licht auf die Wasseroberfläche fällt.

Das Loch (2 m Durchmesser) führt hoch in das Haifischbecken (5.3, S. 41) und ist durch ein schweres Eisengitter verschlossen. Neben den 50 cm zum Loch müssen noch weitere 50 cm durch das Felsgestein überwunden werden, um bis zum Haifischbecken zu kommen. Da man im Wasser nicht stehen kann, wäre dies auch ohne Eisengitter ein nahezu unüberwindbares Hindernis.

- ▶ *Schwimmen (-40):* Um schwimmend 1 m aus dem Wasser zu springen und zu 5.3 (S. 41) zu gelangen – vorausgesetzt das Eisengitter wurde vorher geöffnet.

**5.7b - Schimmern:** Taucht man nah genug an das Schimmern heran, sieht man folgendes:

Auf dem Grund des Bodens liegt ein Kurzschild, das im Dunkeln des Wassers rötlich schimmert. Es besitzt einen Handschutz mit vier grausamen Spitzen, der Knauf ist einem Vogelkopf nachempfunden. Eine knochige Hand hält es noch fest im Griff – die Reste des Skeletts liegen unordentlich drumherum.

Während „Takil's Schwert“ (B.4.5, S. 110) in tadellosem Zustand ist, finden sich nur noch Überreste der übrigen

Bewaffnung und ihres Trägers: ein verrosteter Helm mit löchrigem Nackenschutz sitzt auf einem Schädel, ein fast gänzlich zersetzter ovaler Schild und Reste lederner Bekleidung bedecken den zermalmt Brustkorb; die Knochen der Arme und Beine fehlen größtenteils.

Es handelt sich um Fürst Takril, der ein rukonisches Heer nach Orgask führte und hier sein Grab fand. Eine Geschichte von der Sothara (S. 116) ein Lied singen kann – nein, im Ernst – sie kann die „Ballade von Takril“ auswendig, die sie bereits als Kind zu hören kriegte. Sothara wird ihre Lieblings-Strophe (die blutrünstigste) zum Besten geben, wenn sie dieses Schwert erblickt und ihr Stauen überwunden hat.

### 5.7c - Fallgitter:

Unter der Höhlendecke führt ein schmaler Tunnel entlang, der nur teilweise mit Wasser gefüllt ist. Ein Fallgitter versperrt den Weg.

Das Fallgitter aus dickem Eisen lässt sich mit der entsprechenden Winde aus dem Wachraum (5.2f) hochziehen – allerdings erst dann, wenn der Fluch der Mutter gebrochen wurde.

- ▶ *Magie entdecken (+10):* Um zu bemerken, dass das Fallgitter mit einem mächtigen Zauber verschlossen ist.

## 5.8 Eingangstunnel

*Raum:* 2,5 m x 20 m, 3 m hoch  
*Karte:* S. 39 (S. 153)  
*Besonderes:* fast vollständig mit Wasser gefüllt, Dunkelheit, Kälte, Fischgestank, -5 auf Magie

Die Stufen führen um eine Ecke hinab in einen Tunnel. Er ist fast vollständig mit Wasser gefüllt, nur ein Kopfbreite Luft verbleibt zwischen Wasseroberfläche und Höhlendecke. Das Wasser ist eisig und stinkt nach altem Fisch. Ein Eisengitter versperrt den Weg, dahinter fällt Licht durch Öffnungen in der Höhlendecke.

Da das Wasser am Ende der Treppe etwa 2,5 m tief ist, müssen die letzten 4 Meter bis zum ersten Fallgitter wahrscheinlich geschwommen werden.

- ▶ *Schwimmen (+20):* Um von der Treppe 4 m zum ersten Fallgitter zu schwimmen.
- ▶ *Magie entdecken (-5):* Um zu bemerken, dass die Magieströme schwach sind (-5 auf Zaubern und magische Fertigkeiten).

**5.8a - Treppe:**

Eine Treppe führt hinunter ins eiskalte Wasser, macht unter der Wasseroberfläche einen scharfen Knick nach Links und führt danach weiter in einen geraden Korridor.

Die letzte Stufe liegt etwa 2,5 m unter Wasser.

► *Magie entdecken (-5): Um zu bemerken, dass die Magieströme beim Heruntergehen schwächer werden (-5 auf Zaubern und magische Fertigkeiten).*

**5.8b - Fallgitter:**

Drei rostige Eisengitter versperren den Weg.

Die Stäbe der Gitter sind fingerdick – obwohl stark angerostet, sind sie immer noch massiv und gewaltsam nicht zu durchbrechen. Die Fallgitter lassen sich mit den Winden aus dem Wachraum (5.2f) hochziehen, aber erst nachdem der Bann der Mutter gebrochen wurde (z. B. nach ihrem Tod).

Ein viertes, kleineres Fallgitter befindet sich in einem Seitengang und versperrt den Weg zum Aquarium (5.7c, S. 43).

► *Magie entdecken (+10): Um zu bemerken, dass die Fallgitter mit einem mächtigen Zauber verschlossen sind (sofern die Wache auf S. 45 besiegt wurde).*

**5.8c - Deckenlöcher:**

Schwaches Licht fällt durch insgesamt fünf Öffnungen in der Höhlendecke, die nur knapp über dem Wasserspiegel liegt.

Jedes Loch führt 1 m durch Felsgestein, bis es durch ein Eisengitter versperrt wird. Darüber befindet sich der Wachraum (5.2, S. 40), aus dem das Licht stammt.

**5.8d - Ausgang:**

Der Tunnel endet plötzlich und öffnet sich zu einer riesigen Höhle. Die Höhlendecke liegt mehrere Meter über dem Wasserspiegel, der in seichter, harmonischer Bewegung ist.

Durch den Ausgang gelangt man in die Torhöhle (12.1f, S. 94).



### Kel-Ogru • Wache (Stufe 10)

Aussehen: Dieser Fluss-Oger besitzt einen schweren Körperbau und Narben im Gesicht und am Hals. Sein langes grau-blaues Haar fällt auf einen Panzer aus hunderten Zähnen, der den Ober- und Unterkörper schützt. Die bläulichen Arme sind nackt und schwarz tätowiert. Er hält eine lange Stangenwaffe mit halbmondförmiger Klinge griffbereit, ein Krummdolch hängt an seinem Gürtel.

FERTIGKEITEN*		KAMPFWERTE		WIDERSTAND	
Akademie/Soziale Fert.	+0				
Handwerk/Täuschung	-2	Panzerungsart:	P7	Magie	-13
Kampf/Athletik	+35	DB:	-5	Umwelt	+15
Konzentr./Magie/Spruchb.	-10	Schildbonus:	-	Willensschwäche	-10
Wahrnehmung/Wildnis	+8	Grundbewegungsweite:	16 m	<i>Mod.: Gift +25, Krankheit +10</i>	
ANGRIFFSARTEN**					
[01-15]	Großer Beißen-Angriff	+56	<i>ATS 37 [12], Patzer: 01-02</i>		
[16-40]	Großer Krallen-Angriff	+68	<i>ATS 38 [12], Patzer: 01-02</i>		
[41-90]	Halbmond-Stangenwaffe	+90	<i>ATS 23 [12], Patzer: 01-07</i>		
[91-100]	Krummdolch	+60	<i>ATS 2 [12], Patzer: 01-01</i>		

Trefferpunkte: 133\*\*\*

Anm.: großes Wesen (krit. Treffer werden um 2 Stufen verringert \*\*\*\*)

Ausrüstung: +10-Stangenwaffe mit halbmondförmiger Klinge, Lederpanzer (P7) mit unzähligen Zähnen verstärkt, Gürtel, Krummdolch mit Scheide, Beutel mit Feuerstein und Zunder (am Gürtel), breiter Silberarmreif (Wert 2 SS), Eisen-Schlüssel an einem Lederband (für 5.2e Nebentor, S. 41), Figur aus Elfenbein (zeigt eine Ogerfrau)

- ▶ *Magie entdecken: Um die Tätowierungen als magisch zu identifizieren.*
- ▶ *Spruchkunde: Um die Tätowierungen als magische Verbindung zu identifizieren, über die jemand Zugang zu den Sinnen des Fluss-Ogers hat.*

\* Für detaillierte Fertigkeitwerte siehe Spalte „Stufe 10“ in Tabelle „TD4 • Kel Ogru: Fertigkeiten“ (S. 134).

\*\* In der 2. 4. 6. usw. Runde wird der Fluss-Oger durch Zauber der Mutter unterstützt (Ziel ist immer der Fluss-Oger): **[01-20]** Angriff +50: (St. 11) Addiert +50 zum Nahkampf-, Schuss- oder Wurfaffenangriff in der nächsten Runde (S. 85 in [16]), **[21-35]** Aura der Verwirrung: (St. 5) Allen im Radius von 3 m muss ein WW gelingen oder sie sind für 1 Runde/10% Fehlschlag verwirrt; eine verwirrte Person kann nur 50% der Handlung nutzen, kann sich aber mit 100% verteidigen („Aura of Confusion“, S. 62 in [17]), **[36-60]** Aura der Furcht: (St. 12) Allen im Radius von 3 m muss ein WW gegen Furcht gelingen oder sie fliehen für 1 Runde/10% Fehlschlag in Panik („Aura of Fear“, S. 62 in [17]), **[61-80]** Angriff des Jägers III: (St. 10) Erzielt der nächste Angriff einen kritischen Treffer, erleidet das Ziel zusätzlich einen heiligen kritischen Treffer gleicher Schwere; der Angriff erfolgt vorzugsweise auf einen Menschen, Goblin, Troll oder Zwerg („Hunter's Strike III“, S. 112 in [18]), **[81-100]** Klingensabwehr II: (St. 16) Die nächsten zwei Nahkampf-Angriffe gegen den Fluss-Oger erhalten einen Abzug von -50 („Bladeturn II“, S. 78 in [18]).

- ▶ *Magie entdecken: Um einen aktiven Zauberspruch zu bemerken.*
- ▶ *Spruchkunde: Identifiziert den entsprechenden Zauber.*

\*\*\* Beim Tod des Ogers (-50 Trefferpunkte) wirkt der Zauber „Schlag der Vergeltung“: Der Oger stirbt mit einer explosionsartigen, energetischen Entladung: Alle Ziele im Radius von 3 m erleiden 1W100 Treffer (S. 85 in [10]).

\*\*\*\* Krit. A-Treffer werden mit -50 modifiziert, B-Treffer werden zu A-Treffern mit -20, C wird zu A usw.

## 6 Untere Wohnhöhlen

Die unteren Wohnhöhlen bestehen aus einer zentralen Schlafhöhle, in der mehrere Familienverbände auf engstem Raum leben, und außen gelegenen Wohn- und Arbeitsräumen, die durch Tageslicht erhellt werden.

In den unteren Wohnhöhlen befinden sich zum ersten Mal direkte Öffnungen nach draußen in Form von schießschartenähnlichen Fenstern, 12 m über dem Boden. Für drei Räume (6.1, 6.2 und 6.3) besteht die Chance einer Begegnung, die auf der Tabelle „TD.1 • Begegnungen & Ereignisse“ in der Spalte „Festung“ ermittelt wird (S. 127, ignoriere Ergebnisse unter 72). Sie sollten alle beim ersten Betreten der Ebene bestimmt werden, um eventuelle Reaktionen, bei z. B. Geräuschen, abschätzen zu können.

Die Essenzströme sind hier massiv gestört und führen zu einem Malus von -20 auf sämtliche Zauber-Manöver.

### 6.1 Schlafhöhle

Raum: 11 m Radius, 5 m hoch

Karte: S. 47 (S. 154)

Besonderes: Begegnung „Festung“ (S. 127),  
frische Luft, indirektes Sonnenlicht, Quieken  
& Vogelgezwitscher, Hühner & Schweine,  
-20 auf Magie

In einer großen, runden Höhle befinden sich mehrere Schlafstätten aus Fellen und Lederhäuten auf dem Boden. Dazwischen liegen Knochen, Gräten, Schädel, Krüge und Unrat herum. An der Höhlenwand stapelt sich eine Unmenge von Schädeln, viele davon sind zersplittert. Mehrere Hängebauchschweine und Hühner laufen frei herum auf der Suche nach Futter. Weit oben verlaufen vier schwarze Baumstämme quer durch die Höhle, gestützt von einem Baumstamm, der senkrecht in der Höhlenmitte steht. Die Stämme sind nur grob entastet, an den verbleibenden Stümpfen hängen kleine Käfige – deren Quieken und Vogelgezwitscher stören die Stille auf angenehme Weise. Neben dem Zugang zur Treppe, an der sich eine große Wasserlache gesammelt hat, gibt es drei weitere Ausgänge. Einer ist mit Skulpturen umrandet und mit Fellen verhängt, die beiden anderen führen zu Räumen mit schmalen Fenstern, durch die Tageslicht fällt.

Sobald ein SC einen Blick in die Höhle wagt, steht der gefangenen Sylphe (6.1e) ein Wahrnehmungswurf zu, bei dessen Gelingen sie die SCs durch ihr Flehen in Verlegenheit bringt.

Vielleicht halten sich hier noch andere Wesen auf. Führe einen Begegnungswurf auf Tabelle „TD.1 • Begegnungen

& Ereignisse“ (S. 127) in der Spalte „Festung“ aus (ignoriere Ergebnisse unter 72). Ermittle auch die Begegnungen für die benachbarten Räume 6.2 und 6.3.

Der verhängte Ausgang führt zur Höhle vom Steinmetz (6.4, S. 52), die anderen beiden zu denen des Bogners (6.2, S. 49) und Lederers (6.3, S. 51).

**Sothara:** Falls anwesend, siehe gleichnamigen Absatz unter 6.6 auf S. 53.

► *Magie entdecken (-20): Um zu bemerken, dass die Magieströme stark gestört sind (-20 auf Zaubern und magische Fertigkeiten).*

#### 6.1a - Schlafstätten:

Die Schlafstätten bestehen aus einem Untergrund aus Pflanzenhalmen, auf dem mehrere Schichten von Lederhäuten und Fellen liegen. Die Häute stammen hauptsächlich von Elefanten und Haifischen. Kissen aus Leder sowie dichte Felle liegen darauf. Sie sind, wie der Boden, mit dem Unrat der herumstreunenden Tiere beschmutzt.

Die Kissen sind mit Pflanzenresten gestopft. Die Größe der Schlafstätten sowie die Anzahl von Kissen und Decken lassen darauf schließen, dass sich mehrere Oger ein Bett teilen. Außerdem liegen hier Gegenstände verstreut, die erst bei genauer Untersuchung zum Vorschein kommen: 1W10 Würfe auf der Tabelle „TB.1 • Funde in Or-gask“ (S. 105) in der Spalte „Festung“.

► *Spuren lesen (+10): Um abzulesen, dass 6–10 Fluss-Oger – Kinder und Erwachsene – angeordnet um einen ausgewachsenen Fluss-Oger in der Mitte herum schlafen; mit dem Kopf zur Mitte und den Füßen nach außen. Vermutlich ist die Familienbande sehr eng...*

#### 6.1b - Knochen, Gräten, Schädel & Krüge:

Die Knochen und Fischgräten weisen Bissspuren auf und bei den Schädeln handelt es sich wohl um improvisierte Trinkgefäße – Reste von einer rötlich-braunen Flüssigkeit weisen darauf hin. Die Krüge sind aus gebranntem Ton und enthalten ebenfalls Reste dieser Flüssigkeit.

Eine Geschmacksprobe identifiziert die Flüssigkeit als ein schales, bierähnliches Getränk mit sehr scharfer Note (104, S. 104). Die Tonkrüge fassen etwa 2–4 Liter, es befinden sich aber nur Reste der Flüssigkeit darin (1–2 Schluck).

## 6 • UNTERE WOHNHÖHLEN

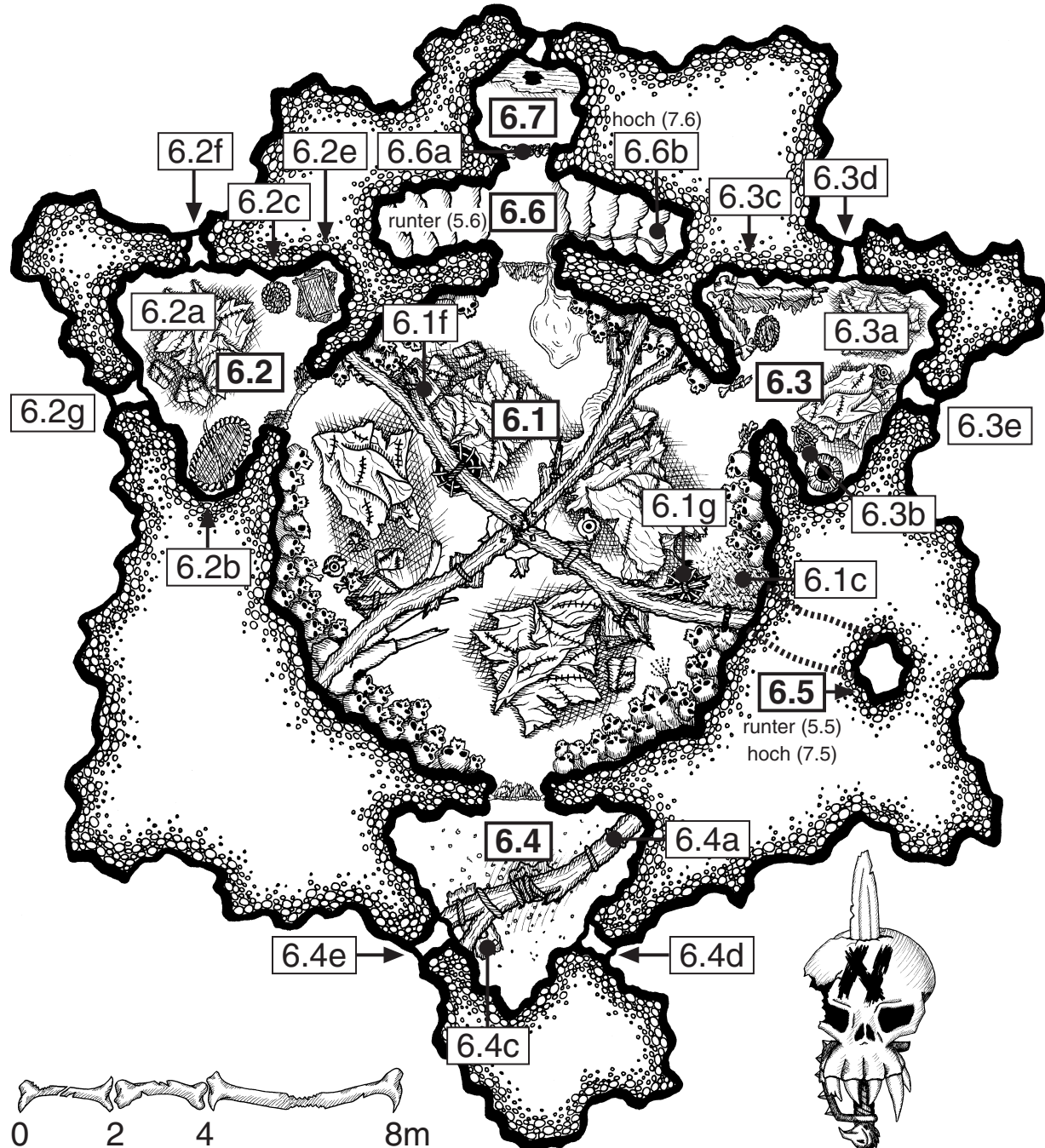


ABBILDUNG 6.1: Übersichtskarte der unteren Wohnhöhlen. Es sind auch die Baumstämme eingezeichnet, die in etwa 4 m Höhe unter der Decke verlaufen. Über die Treppe oder den Kaminschacht gelangt man in das darunter gelegene Torhaus (5, S. 38) und die darüber gelegenen oberen Wohnhöhlen (7, S. 55).

**6.1c - Feuerstelle:**

Die Felswand ist an dieser Stelle von Ruß geschwärzt und eine dicke Ascheschicht bedeckt den Boden. Neben Kohlestücken liegen auch verbrannte Zähne und kleinere, verrostete Metallgegenstände in der Asche.

Bei den Metallgegenständen handelt es sich um Teile von Gürtelschnallen und -beschlägen (rukonisch) sowie um rukonisches Geld (1W10 KS und 1W6 ZS).

Ein Schacht von 70 cm Durchmesser in der Felswand führt hier schräg nach oben in den Kaminschacht (6.5, S. 53) – in der schwarz gefärbten Felswand ist er aus der Entfernung kaum zu entdecken.

► *Klettern: Um die steile Felswand 2 m hoch bis zum Kaminschacht zu klettern.*

**6.1d - Hühner & Hängebauschweine:**

Die Tiere sind in einem jämmerlichen Zustand. Bei den Schweinen sind Ohren ein- und abgerissen, Schwänze fehlen oder sind verstümmelt und große Wunden klaffen am Körper als hätte jemand abgebissen. Den Hühnern fehlen Federn oder ganze Flügel, bei manchen ist der Schnabel eingerissen.

Die Tiere meiden andere Wesen aufgrund schlechter Erfahrungen und weichen den SCs stets aus. Sie halten einen größtmöglichen Abstand.

**6.1e - Käfige:**

Ein paar Käfige hängen an Seilen und enthalten Tiere – den Geräuschen nach Vögel und Nager.

Bei den Tieren handelt es sich um große Wasserratten, Biber und verschiedene Vögel; ihre Käfige hängen in 3 m Höhe. Sie sind im Vergleich zu den Tieren am Boden (6.1d) in einem guten Zustand: Mal ist ein Flügel gebrochen, ein Bein lahmt oder das Tier ist unterernährt.

**6.1f - Käfig mit Sylphe:**

Ein Käfig hängt nahe der Tür an einem Balken. Der Käfig ist aus Holz und Knochen gebaut und ist etwas größer als die anderen. Ein Wesen ist darin eingesperrt, das ihn fast ganz ausfüllt.

Bei dem Wesen handelt es sich um eine Sylphe (S. 49). Sollte sie einen Charakter bemerken, bittet sie um ihre Befreiung. Erst flüsternd, notfalls auch laut schreiend mit Sätzen wie „He, psst, hol mich hier raus“, „Wer bist du?“, „Lauf nicht weg – du hast drei Wünsche frei, wenn Du mich befreist“, „Du willst mich doch nicht dem Tod überlassen, oder?“, „Ich weiß, wo sie ihre Schätze aufbewahren – ja, ich habe sie gesehen...“. Falls sich ein Fluss-Oger in diesem Stockwerk befindet, würde er durch das Geschrei angelockt hierher kommen. Auch wenn er nicht versteht, was die Sylphe sagt, besteht eine erhöhte Chance, dass er auf die SCs aufmerksam wird. Und damit will die Sylphe die SCs erpressen. Im besten Fall, würde der Fluss-Oger nur

groß gegen den Käfig schlagen und die Sylphe mit einem Gegenstand pieken, bevor er wieder verschwindet.

Wird die Sylphe befreit, denkt sie gar nicht daran, die Versprechen einzulösen – mal davon abgesehen, dass sie es gar nicht könnte – und flieht schadenfroh durch eines der Fenster. Doch weit kommt sie nicht, wenn die Mutter noch lebt: Nur wenige Meter fliegt sie in die Freiheit, bevor ein Schwarm kleiner fliegender Ungeheuer (Horribars, S. 132) über sie herfällt. Mehrere Meter fällt die Sylphe in die Tiefe und schlägt auf dem harten Felsboden auf – zum Glück war sie zu diesem Zeitpunkt wahrscheinlich bereits tot.

Bei der Flucht der Sylphe würde ein möglicherweise anwesender Fluss-Oger einen Wutausbruch bekommen, bei dem ihm ein Wahrnehmungswurf zusteht, um die SCs zu bemerken.

**6.1g - Käfig mit Vogel:**

In einem viel zu kleinen Käfig sitzt ein imposanter Vogel. Seine natürliche Gestalt ist nicht zu erkennen, da er fast den gesamten Käfig ausfüllt. Den Kopf eingekquetscht zwischen Gitter und seinem eigenen Körper, beobachtet er aufmerksam die Umgebung. Nur gelegentlich gibt er ein heiseres Krächzen von sich.

Es handelt sich um einen Blaugeier (D.12, S. 132), ein abgerichtetes Tier der Rukoner. Wird er befreit, greift er seinen Befreier zunächst einmal in Panik an und fliegt dann durch ein Fenster in einem der Nebenräume davon. Er bleibt in der Nähe und umkreist den Turm von Orgask in einem Abstand von etwa 50 m. (Im Gegensatz zur Sylphe lässt die Mutter die Flucht des Vogels zu, da sie spürt, dass es sich um ein nicht-intelligentes Wesen handelt.) Wann immer er von draußen sieht, dass sein Befreier in großer Not ist, wird er ihm zu Hilfe kommen und ihn bis zum Tod verteidigen.

**6.1h - Baumstämme:**

Vier mächtige, schwarze Baumstämme verlaufen quer durch die Höhle unterhalb der Decke und treffen sich in der Mitte, wo sie von einem breiten Baumstamm gestützt werden.

Die Stämme verlaufen in etwa 4 m Höhe und etwa 1 m unterhalb der Höhlendecke. Bei genauerem Abschätzen der Gesamtsituation wird klar, dass sie nur schwerlich durch die engen Zugänge hereingebracht werden konnten. Die Stämme sind aus Eisenholz (B.3.4, S. 108), einem ungewöhnlichen Holz mit fast unsichtbarer Maserung.

► *Klettern (-10): Um auf die quer verlaufenden Baumstämme in 4 m Höhe zu klettern, an denen die Käfige hängen.*

Wimm, eine Sylphe (Stufe 7)					
<i>Aussehen: weiblich, hübsch, 35 cm groß, zwei regenbogenfarbige Flügel mit 60 cm Spannweite, ein Flügel ist eingerissen und umgeknickt (-20 auf Fliegen-Manöver).</i>					
FERTIGKEITEN		KAMPFWERTE		WIDERSTAND	
Akademie/Soziales	+11				
Handwerk/Täuschung	+4	Panzerungsart:	P 1	Magie	+15
Kampf/Athletik	+13	DB:	+50	Umwelt	+10
Konzentration/Magie	+30	Schildbonus:	-	Willensschwäche	-5
Wahrnehmung/Wildnis	+18	Grundbewegungsweite:	12 m	<i>Mod.: Krankheiten +100</i>	
ANGRIFFSARTEN					
[01-05]**	Dolch	+10	<i>ATS 22 [12], -50 aufgrund Größe, Patzer: 01-05</i>		
[06-30]**	Schleuder	+30	<i>ATS 25 [12], -50 aufgrund Größe, Patzer: 01-06</i>		
[31-100]	Zauber*	+65	<i>siehe unten (*), Patzer: 01-04</i>		
Magiepunkte: <i>28 21</i>					
Trefferpunkte: <i>60 41</i>					
Ausrüstung: <i>Kleid aus Blättern (vertrocknet), Gürtel aus Weideruten</i>					
* Zauber: <b>[01-30] Hieb I:</b> R: 30 m; St. 2; Das Ziel erleidet einen Schlag wie mit einer Faust (WK-Hieb-1 mit +65, ATS 32 [12]). [10] <b>[31-75] Schlaf X:</b> St. 6; Ziele fallen in einen natürlichen Schlaf; die Stufen der Ziele dürfen zusammenaddiert höchstens 10 betragen. [10] <b>[76-100] Vakuum I:</b> R: 30 m; St. 7; Schafft ein Vakuum mit r 1,5 m; alles darin erleidet beim Ab- und Zuströmen einen krit. Schlagschaden „B“. [10]					
** Kann die Sylphe erst einsetzen, wenn sie sich so ein Waffe beschafft hat.					

## 6.2 Bogner

Raum: *Dreieckiger Raum mit 7 m Kantenlänge, 2,5 m hoch*

Karte: *S. 47 (S. 154)*

Besonderes: *Begegnung „Festung“ (S. 127), frische Luft, direktes Sonnenlicht, -20 auf Magie*

In dem Eingang hängen Felle und Häute, die zur Seite geschlagen sind. Dahinter befinden sich zwei Schießscharten, die den dreieckigen Raum mit Tageslicht erhellen. Ein paar Felle liegen auf dem Boden, daneben ein Krug und ein Becher. Zwei Körbe und eine Kiste stehen in einer Ecke.

Hier halten sich vielleicht Wesen auf. Führe einen Begegnungswurf auf Tabelle „TD.1 • Begegnungen & Ereignisse“ (S. 127) in der Spalte „Festung“ aus (ignoriere Ergebnisse unter 72).

### 6.2a - Lager:

Auf einer Unterlage von Pflanzenhalmen liegen mehrere Felle. Darauf befinden sich neben unzähligen Holzsplittern ein Ziehmesser und ein Messer. Eine haarlose, durchgesessene Stelle auf dem Fell kennzeichnet einen beliebten Sitzplatz.

### 6.2b - Korb mit Ruten:

Mehrere Ruten liegen in einem Korb. Ein fast fertiger Bogen ist quer über den Korbrand gelegt.

Die Ruten sind 1,5 m bis 2 m lang und entrindet – sie stellen geeignete Rohlinge für den Bogenbau dar. Sie eignen sich für Kurz- oder Langbögen. Darunter liegen dünne, gerade Stöcke von etwa 1 m Länge, geeignet als Pfeilschäfte.

### 6.2c - Korb mit Federn & Pergament:

Ein Weidenkorb voll mit Federn und Pergamenten, einige davon sind in dreieckige Stücke geschnitten. Ein Lederbeutel liegt an der Seite des Korbs.

Die Federn stammen hauptsächlich von Gänsen, die Pergamente sind beschrieben. Oben liegt ein sehr wertvoll aussehendes Manuskript (B.4.8, S. 111), das eine Erinnerung bei den SCs auslösen kann. Jedem SC steht ein Erinnerungswurf zu (F.1, S. 138), bei dessen Gelingen ihm eine Erinnerung „Nr. 9 – Manuskript“ (S. 141) ins Gedächtnis gerufen wird.

Außerdem befinden sich in dem Korb Runenpapiere mit folgenden Zaubersprüchen:

- **Unterwerfung:** (St. 8) D: C; R: 30 m • Das Ziel wird dem Willen des Zauberspruchenden unterworfen. [10]



+10 aufgrund der sehr guten Verarbeitung. Verursacht ein Pfeil mit Widerhaken einen krit. Treffer, so kann die dadurch verursachte Verletzung nur geheilt werden, indem die Pfeilspitze aus der Wunde entfernt wird. Die Widerhaken führen dabei zu einem Abzug von -20 auf den Versuch, die Pfeilspitze zu entfernen.

Auf der Pergamentbefiederung befinden sich Buchstaben und Symbole.

► *Sprache(Lesen)•Rhiani/Loaru: Um die Schrift/Symbole als Buchstaben der Rhiani und Loaru zu identifizieren; die Befiederung stammt von ähnlichen Schriftstücken wie unter 6.2c beschrieben.*

**6.2f - Fenster (Aussicht Norden):**

Ein hohes, schmales Fenster gewährt einen Blick durch das meterdicke Gestein nach draußen. Eine kahle Hügellandschaft erstreckt sich kilometerweit zwischen einer wüsten Einöde zur Linken und einem mächtigen Gebirgszug zur Rechten.

Das Fenster ist 20 cm breit sowie 1,5 m hoch und befindet sich auf der Außenseite 12 m über dem Boden in einer fast senkrechten Felswand. Es lässt sich mit einer Fensterlade aus Holz verschließen.

► *Landeskunde•Rukon/Gobru/Loaru/Kel Ogru: Um die Einöde als Aschenlande und das Gebirge als das Folennsische Gebirge zu identifizieren. Damit lokalisiert man sich irgendwo nordöstlich von Rukon in den Ausläufern des Folennsischen Gebirges, nur wenige Kilometer östlich des zuletzt eingeschlagenen Weges.*

► *Klettern (-40): Um die senkrechte Felswand 12 m hinunterzuklettern oder 9 m hoch zum darüber gelegenen Fenster (7.2d, S. 59). Ein Fehlschlag führt zum Hinunterfallen zu 13.1 (S. 99) mit einem Schaden von +36 auf ATS 1 [12]. Eine zusätzliche Gefahr durch die Mutter ist in E.3 auf S. 135 beschrieben.*

**6.2g - Fenster (Aussicht Südwesten):**

Mehr eine schmale Schießscharte als ein Fenster führt hier durch meterdickes Felsgestein nach draußen. Der schmale Schlitz lässt abfallende Hügel erkennen, zwischen denen in einiger Entfernung ein Fluss hervorbricht, der sich abwärts schlängelt. Der Wind ist kalt aber angenehm.

Das Fenster ist 20 cm breit sowie 1,5 m hoch und befindet sich auf der Außenseite 12 m über dem Boden in einer fast senkrechten Felswand. Es lässt sich mit einer Fensterlade aus Knochen verschließen.

Es besteht eine 20%-Chance, dass sich 1W4 Gruppen von je 3+1W6 Gestalten mit einem großen, drachenähnlichen Wesen erkennen lassen. Sie durchqueren die Hügellandschaft mit weitem Abstand zueinander und einige bewegen sich auf die SCs zu.

► *Landeskunde•Rukon/Gobru/Loaru/Kel Ogru: Um den Fluss als den Pferdewasser zu identifizieren. Damit lokalisiert man sich irgendwo nordöstlich von Rukon in den Ausläufern des Folennsischen Gebirges.*

► *Landeskunde•Vanku (+20): Um die Gruppen als typische*

*Einheiten der Vanku zu identifizieren.*

► *Klettern (-40): Um die senkrechte Felswand 12 m hinunterzuklettern oder 9 m hoch zum darüber gelegenen Fenster (7.2d, S. 59). Ein Fehlschlag führt zum Hinunterfallen zu 13.1 (S. 99) mit einem Schaden von +36 auf ATS 1 [12]. Eine zusätzliche Gefahr durch die Mutter ist in E.3 auf S. 135 beschrieben.*

**6.3 Lederer**

*Raum: Dreieckiger Raum mit 7 m Kantenlänge, 1,5–2,5 m hoch*

*Karte: S. 47 (S. 154)*

*Besonderes: Begegnung „Festung“ (S. 127), frische Luft, direktes Sonnenlicht, -20 auf Magie*

Ein großer zerbrochener Knochen im Eingang, an dem kleine Fell- und Lederreste hängen, sind wahrscheinlich die Überbleibsel eines einstigen Verhangs. Dahinter befinden sich zwei Lager aus Fellen vor schießschartenähnlichen Fenstern, durch die Tageslicht fällt. In einer Ecke, in der die Höhlendecke besonders niedrig ist, hängen mehrere Häute und Felle an einem Gerüst; davor steht ein Korb aus Knochen und eine alte Holzkiste.

Hier halten sich vielleicht Wesen auf. Führe einen Begegnungswurf auf Tabelle „TD.1 • Begegnungen & Ereignisse“ (S. 127) in der Spalte „Festung“ aus (ignore die Ergebnisse unter 72).

Außerdem liegen hier zwei Gegenstände, die auf der Tabelle „TB.1 • Funde in Orgask“ (S. 105) in der Spalte „Festung“ ermittelt werden.

**6.3a - Lager:**

Direkt vor den Fenstern, wo das Tageslicht am hellsten ist, befinden sich zwei Lager aus Pflanzenresten und Fellen. Lederstücke und -reste sind auf dem Boden verstreut. Auf einem Lager liegen mehrere Lederstücke mit aufgenähten Zähnen, auf dem anderen halb fertige Lederbeutel. Mehrere Messer sind auf einer Holzkiste aufgereit.

Auf beiden Lagern liegen mehrere Knochennadeln, einige sind zerbrochen. Dazwischen befinden sich kurze und lange Fäden von gepichtem Zwirn. Ein umgedrehter Menschenschädel ist fast vollständig mit Pech gefüllt. In einem geflochtenen Haarschopf (zwerghisch) stecken Nadeln aus Knochen, Kupfer und Eisen. Auf einer kleinen Holzkiste liegen verschiedene Messer. In der Kiste befinden sich sorgfältig verknottete Büschel von Zwirn.

**6.3b - Knochenkorb & Fass:**

So etwas wie ein Korb ist aus Knochen zusammengebunden und mit Haut ausgelegt. Er ist voll mit unterschiedlichen Zähnen. Ein hüfthohes Fass aus dunklem, maroden Holz enthält trübes Wasser.

Die Zähne stammen von Beute wie Haien, Bären, Elefanten oder von Feinden wie Menschen, Trollen, Goblins (wobei die Übergänge bei den Fluss-Ogern fließend sind). In dem Wasser schwimmen Haut- und Lederstücke herum.

### 6.3c - Felle und Häute:

Über ein kunstvolles Knochengerüst sind Felle und Häute geworfen. Es befinden sich noch Teile von Händen oder Klauen daran, auch das halbe Gesicht eines Goblins ist zu erkennen. In einem Korb liegen Fellkleidung sowie Gürtel und Taschen aus Leder.

Bei den Häuten handelt es sich hauptsächlich um die von Elefanten- und Haifischen, aber auch Goblin- und sogar Menschenhaut sind darunter. Daraus bestehen auch die Produkte.

**6.3d - Fenster (Aussicht Norden):** Beschreibung der Fenster und Aussicht sind identisch mit 6.2f (S. 51), außer dass die Fensterlade aus einem Holzgerüst mit Pergamentbespannung besteht.

### 6.3e - Fenster (Aussicht Südosten):

In der Felswand klafft ein schmales Fenster – ähnlich einer Schießscharte, die durch die dicke Felswand getrieben wurde und einen Blick ins Umland gewährt: Mächtige Gebirgszüge türmen sich vor einer bläulichen Gebirgskette auf. Erst in einiger Entfernung beginnen spärliche Wälder in Tälern und Berghängen aufzutauchen.

Das Fenster ist 20 cm breit sowie 1,5 m hoch und befindet sich 12 m über dem Boden in einer fast senkrechten Felswand. Es lässt sich mit einer Fensterlade aus einem Holzrahmen mit Pergamentbespannung verschließen. Die Pergamentbespannung hat stark gelitten und weist tiefe Risse auf.

► **Landeskunde**•Rukon/Gobrul/Loaru/Kel Ogru (+50): Um das Gebirge als Westseite des Follennsischen Gebirges zu identifizieren.

► **Klettern** (-40): Um die senkrechte Felswand 12 m hinunterzuklettern oder 9 m hoch zum darüber gelegenen Fenster (7.3f, S. 60). Ein Fehlschlag führt zum Hinunterfallen zu 13.1 (S. 99) mit einem Schaden von +36 auf ATS 1 [12]. Eine zusätzliche Gefahr durch die Mutter ist in E.3 auf S. 135 beschrieben.

## 6.4 Steinmetz

**Raum:** Dreieckiger Raum mit 7 m Kantenlänge, 4 m hoch

**Karte:** S. 47 (S. 154)

**Besonderes:** frische Luft, direktes Sonnenlicht, -20 auf Magie

Ein Tunnel ist mit Häuten verdeckt – an einem befinden sich noch Haarschopf und Bart, die auf zwergische Art geflochten sind. Licht fällt durch die Spalten an der Höhlenwand und man hört ein unregelmäßiges, dumpfes Schlagen.

Die Geräusche stammen von einer losen Fensterlade, die im Wind gegen die Höhlenwand schlägt (siehe 6.4e). Durch die schmalen Spalten zwischen Verhang und Wand kann man keine Lebewesen erkennen, aber es bietet sich das folgende Bild:

Durch zwei schmale Fenster dringen Streifen von Tageslicht und kalte, klare Luft in den dreieckigen Raum. Die Wände sind mit Ornamenten verziert, die sich zur Decke hochziehen und Nischen in der Höhlenwand kunstvoll umranken. Dicht unter der Decke verläuft ein schwarzer Baumstamm von einer Ecke zur gegenüberliegenden Wand. Ein Flaschenzug und mehrere Seile hängen von ihm herab. In der Mitte des Raums steht ein großer Stein, dahinter eine Holzbank. Der Boden ist mit Steinsplittern übersät.

Die Ornamente an der Höhlenwand stellen hauptsächlich Fische und Wasserpflanzen dar.

► **Bildhauerei** (+30): Bei der Qualität der Steinmetz-Arbeit gibt es erstaunliche Unterschiede: einige scheinen stümperhafte Übungsobjekte zu sein, während andere bei etwas mehr Sorgfalt als Meisterstücke durchgehen könnten.

### 6.4a - Baumstamm & Flaschenzug:

Ein Baumstamm verläuft quer unter der Decke. Um ihn ist ein dickes Seil mehrfach herumgeschlungen, an dem ein Flaschenzug hängt. Direkt darunter steht ein großer bläulicher Stein. Rechts und links davon hängen weitere Seile vom Balken herunter.

Der bläuliche Stein ist bearbeitet aber unfertig und könnte bisher auf einen sitzenden Oger, eine Pflanze oder einen Phallus hinauslaufen – es liegt beim Betrachter. Bei den Seilen handelt es sich um sehr feste Taue, die mit 600 kg belastet werden können, bevor sie reißen. Bis auf das Seil mit dem Flaschenzug sind sie nur lose über den Stamm geworfen und können einfach heruntergezogen werden. Der Baumstamm ist aus Eisenholz (B.3.4, S. 108).

### 6.4b - Wandfächer:

Etwa ein Dutzend Fächer sind in die Höhlenwand gearbeitet – einige nicht mehr als unförmige Löcher, andere sind nahezu rechteckig und kunstvoll verziert. In ihnen liegen Werkzeug und Gesteinsbrocken.

Die Nischen befinden sich in unterschiedlicher Höhe, einige dicht über dem Boden, die meisten aber in etwa 1,5 m Höhe. Auch die Größe ist sehr unterschiedlich, sie sind bis zu 2 m breit, 1 m hoch und 1 m tief. Bei dem Werkzeug handelt es sich um schwere Hämmer, Spitzhacken und Meißel. Die Gesteinsbrocken besitzen farbige Einschlüsse,



sind aber größtenteils von grauem Felsgestein umrandet, welche dem Gestein der Wände hier entspricht.

► **Steinkunde (+10):** Bei den Steinen handelt es sich um farbige Mineralien und Halbedelsteine von geringem Wert mit zwei Ausnahmen: (1) Eine grünliche Koralle (1kg), die in Rukon und bei den Loaru als Schmuckstein begehrt und bis zu 15 GS wert ist; (2) Ein Blutstein („Bloodstone“, S. 69 in [14]) – ein weicher, sandiger, dunkelroter Stein mit 1+1W6 Dosen. Mit einer Dosis können Blutungen von bis zu 5 Treffer/Runde innerhalb weniger Sekunden gestoppt werden, indem man den Stein über die Wunde reibt. Eine Dosis wiegt 5 g.

**6.4c - Holzbank:**

Eine grob bearbeitete Holzbank steht vor einem der Fenster. In einer Vertiefung ist ein faustgroßer Stein mit einem Holzkeil befestigt.

Die Oberfläche der Bank ist zerfurcht und besitzt tiefe Kerben – vor allem um den Stein herum. Der Stein zeigt Spuren der Bearbeitung, drumherum liegen kleine Steinsplitter verteilt. Ein Hammer befindet sich auf der Bank, ein Meißel liegt auf dem Boden darunter.

**6.4d - Fenster (Aussicht Südosten):** Beschreibung der Fenster und Aussicht sind identisch mit 6.3e (S. 52), außer dass eine Fensterlade aus Holz über dem Fenster im Gestein befestigt und mit Hilfe eines langen Knochens nahezu waagrecht aufgestellt ist.

**6.4e - Fenster (Aussicht Südwesten):** Beschreibung der Fenster und Aussicht sind identisch mit 6.2g (S. 51), außer dass eine Fensterlade aus Knochen in unregelmäßigen Abständen gegen die Höhlenwand schlägt.

**6.5 Kaminschacht**

Raum: 2 m Radius, 29 m hoch, 31 m tief  
 Karte: S. 47  
 Besonderes: schwaches Licht, Qualm, Magie -15

Ein senkrechter Schacht weitet sich nach oben hin. Von unten zieht Rauch hinauf, wo in einiger Höhe Licht flackert. Ein schmaler Abzweig fällt schräg nach unten weg. An seinem Ende ist Licht zu sehen.

Der Schacht weitet sich nach oben hin von 1 m auf 2 m. Der etwa 70 cm breite Abzweig endet nach mehreren Metern über der erkalteten Feuerstelle in der Schlafhöhle (6.1c, S. 48).

► **Klettern:** Um den Kaminschacht 9 m hochzuklettern bis zu 7.5 (S. 61) oder 8 m hinunter zu 5.5 (S. 42). In 5 m Höhe lauert eine Wollspinne (D.6, S. 128) in einer Nische des Schachts. Sie greift sofort an. Entscheidet sich ein Charakter zu kämpfen, muss ihm in dieser misslichen Lage jedes mal ein Klettermanöver gelingen, wenn er angreifen will oder er einen kritischen Treffer erleidet. Ein Fehlschlag führt zum Hinunterfallen zu 3.5 (S. 29) mit einem Schaden von +69 auf ATS 1 [12].

► **Magie entdecken (-15):** Um zu bemerken, dass die Magieströme beim Hochklettern stärker werden, aber immer noch gestört sind (-15 auf Zaubern und magische Fertigkeiten).

**6.6 Treppe**

Raum: 2 m breit, 17 m lang, 3 m hoch  
 Karte: S. 47  
 Besonderes: Schwaches Licht, Gestank (Fäkalien), entferntes Quieken und Vogelgezwitscher, -20 auf Magie

Ein Lichtschimmer ist oben an der Treppe zu erkennen – kein flackerndes Feuer sondern der konstante Schein schwachen Tageslichts. Es fällt durch die Ritzen einer Tür aus Knochen, die links von der Treppe liegt. Ihr gegenüber liegt ein Abzweig, der durch Felle verdeckt ist, während die Treppe geradeaus weiter hoch führt. Von dort oben schlängelt sich ein Rinnsal die Treppe hinunter und verschwindet unter dem Fellverhang zur Rechten. Von dort ist auch Quieken und Vogelgezwitscher zu hören. Der Geruch von Fäkalien liegt in der Luft.

Mit jedem Schritt wird der Geruch nach Fäkalien stärker, bis er fast nicht mehr auszuhalten ist. Bei dem Rinnsal handelt es sich um Wasser, das durch Unrat vom Boden einen unangenehmen Beigeschmack erhalten hat.

Durch die Knochentür rechts gelangt man in den Abort 6.7, während der verhangene Abzweig links zur Schlafhöhle (6.1, S. 46) führt. Die Treppe aufwärts (6.6b) führt zu der darüber gelegenen Ebene.

**Sothara:** Ist Sothara anwesend, erkennt sie unter dem Vogelgezwitscher den Ruf ihres Blaugeiers. Ihr Volk richtet diese Vögel ab, um Orte auszukundschaften oder einzelne Ziele anzugreifen. Sie drängt darauf, den Blaugeier zu befreien (siehe 6.1g), und wird es notfalls auch alleine versuchen.

► **Wahrnehmung•Geruch:** Um zu bestimmen, dass der Fäkaliengeruch aus Richtung der Knochentür kommt.

► **Magie entdecken (-20):** Um zu bemerken, dass die Magieströme stark gestört sind (-20 auf Zaubern und magische Fertigkeiten).

**6.6a - Knochentür:**

Eine Tür aus senkrecht zusammengebundenen Knochen versperrt den Weg. Gedämpftes Licht fällt durch die Ritzen zwischen den Gebeinen, deren Rückseite mit Pergament oder ähnlichem bespannt sein muss. Sie ist mit einem Knochen verriegelt, ein kleiner Goblin Schädel dient als Türknäuf.

Durch die Pergamentbespannung (Goblinhaut) lässt sich nicht erkennen, was sich im Raum befindet. Auch durch die Spalten am Rand wird man vom Tageslicht geblendet.<sup>2</sup>

<sup>2</sup> Es wird davon ausgegangen, dass die SCs hier zum ersten Mal

Die Tür lässt sich öffnen und führt in den Abort 6.7.

### 6.6b - Treppe aufwärts:

Grobe Steinstufen winden sich steil empor. Oben aus der Finsternis entspringt ein Rinnsal und schlängelt sich Stufe um Stufe an der rechten Felswand hinab.

Nach wenigen Metern lässt die Steigung deutlich nach und die Stufen werden flacher und länger. Schließlich handelt es sich eher um einen ansteigenden Tunnel mit einer Rechtsbiegung, der nur gelegentlich eine Stufe aufweist.

► *Magie entdecken (-15): Um zu bemerken, dass die Magieströme beim Hochgehen stärker werden, aber immer noch gestört sind (-15 auf Zaubern und magische Fertigkeiten).*

► *Wahrnehmung (+10): Um ein Rascheln und/oder eine wache Bewegung am Ende des Tunnels wahrzunehmen (siehe 7.6, S. 61).*

ernähren. Aber selbst wenn man diese überwunden hat, wird die Mutter dies bemerken und die Flucht zu verhindern suchen (siehe E.3, S. 135).

Sobald die SCs den Abort verlassen, müssen sich ihre Augen wieder an die Dunkelheit gewöhnen, um sich auf der Treppe zu orientieren.

**Goblin-Meute:** Sind die Goblins anwesend, meiden sie das Tageslicht im Abort und kauern knurrend auf der dunklen Treppe.

## 6.7 Abort

*Raum: 2 m x 2 m, 2,5 m hoch*

*Karte: S. 47 (S. 154)*

*Besonderes: blendendes Tageslicht,  
Gestank (Fäkalien), Fliegen,  
-20 auf Magie*

Nachdem sich die Augen gegebenenfalls ein bis zwei Minuten an das Licht gewöhnt haben, sieht man einen kleinen Raum mit einem schmalen Fenster:

Der kleine quadratische Raum wird schon fast vollständig von der geöffneten Tür eingenommen. An der Wand befindet sich eine solide Holzbank, darüber ein schmales Fenster, durch das Tageslicht fällt. Eigentlich ist es ein beschaulicher Ort, wären da nicht der bestialische Gestank und die unzähligen Fliegen. Nachdem sich die Augen an die Lichtverhältnisse gewöhnt haben, erkennt man ein Loch in der Bank.

Das Fenster ist etwa 1 m hoch und 20 cm schmal – nicht mehr als eine Schießscharte. Die Aussicht ist identisch mit der von 6.2f (S. 51).

Das Loch im Balken misst etwa 40 cm im Durchmesser und setzt sich steil nach unten durch das Felsgestein fort. Seine Wände sind mit Fäkalien beschmiert und schaut man genauer hin, lassen sich Bewegungen in dem Tunnel ausmachen. Es handelt sich um Steinkäfer (D.5, S. 128), die sich vom Unrat ernähren, aber aufgrund ihrer natürlichen Tarnung nur schwer zu identifizieren sind.

Sollte ein SC versuchen, durch den Abort zu entkommen, hat er es nicht nur mit den 2W10 Steinkäfern zu tun, sondern auch mit 1W4 Wollspinnen (D.6, S. 128), die am unteren Ende lauern und sich von den Steinkäfern

seit ihrer Gefangennahme das Tageslicht erblicken – es sollte nur das erste Mal als besonderes „blendendes“ Erlebnis beschrieben werden.

## 7 Obere Wohnhöhlen

Die oberen Wohnhöhlen entsprechen vom Aufbau dem darunter gelegenen Stockwerk und bestehen aus einer zentralen Schlafhöhle mit angrenzenden Arbeitsräumen. Hier befindet sich eine wasserführende Konstruktion, die Wasser aus dem Kaminschacht in ein Becken und dann unterirdisch bis zum Abort führt, wo es die Funktion einer Spülung mit Regenwasser übernimmt. Auch wenn sie diese Funktion aufgrund einer Verstopfung momentan nicht erfüllt, ist sie ein Zeugnis von der hoch entwickelten Fluss-Oger-Kultur.

In der Schlafhöhle befindet sich ein Oger-Kleinkind und seine Mutter. Für die Seilerei (7.3) und die Höhle des Fass- und Korbmachers (7.4) besteht die Chance einer Begegnung, die auf der Tabelle „Orgask•Begegnungen & Ereignisse“ (S. 127) in der Spalte „Festung“ ermittelt wird; Ergebnisse unter 72 werden ignoriert. Sie sollten beim ersten Betreten der Ebene bestimmt werden, um entsprechende Reaktionen realistisch darzustellen.

Die Essenzströme weisen starke Wirbel auf, was zu einem Malus von -10 auf sämtliche Zauber-Manöver führt.

### 7.1 Schlafhöhle

*Raum:* 10 m Radius, 4 m hoch  
*Karte:* S. 56 (S. 155)  
*NSC:* Kleinkind & Mutter  
*Besonderes:* frische Luft, indirektes Sonnenlicht, Hühner & Hängebauchschweine, -10 auf Magie

In der Mitte der großen Höhle befindet sich ein Becken mit Wasser, drumherum ein Durcheinander von Lagern aus Pflanzen, Fellen und Häuten. Es ist schwer auszumachen, wo ein Lager endet und das nächste beginnt. Zerzauste Hühner und Schweine humpeln zwischen Tonkrügen, Schalen und Fellen herum. Dabei halten sie respektvoll Abstand zu einem Oger-Kleinkind, das damit beschäftigt ist, auf einem Schlüsselbund herumzukauen. Neben ihm liegen zwei große Gestalten – sie sind in Felle eingewickelt und bewegen sich nicht. Durch zwei Ausgänge fällt Licht in die Höhle und ein anderer ist mit Fellen verhängen.

Bei den zwei in Felle gewickelte Gestalten handelt es sich um einen toten Fluss-Oger und die schwer verletzte, schlafende Mutter des Kleinkinds (7.1h). Das Kleinkind (7.1g) interessiert sich nicht für Fremde, der Mutter stehen aber Wahrnehmungswürfe zu (-30 wegen Schlafens).

Die Ausgänge, aus denen Licht kommt, führen zum Knochenschnitzer (7.2) und zur Seilerei (7.3). Durch den

mit Fellen verhängenen Ausgang gelangt man zum Fass- & Korbmacher (7.4), durch den dunklen Ausgang zur Treppe (7.6).

#### 7.1a - Steinplatten:

Steinplatten auf dem Boden führen von der Treppe bis zu einem Wasserbecken in der Höhlenmitte.

Die Steinplatten sind grob bearbeitet und nur ungenau in eine Rinne im Felsboden eingepasst. Eine der Steinplatten ist zerbrochen und darunter verläuft eine schmale Rinne. Die Wände dieser Rinne sind feucht, es befindet sich aber nur wenig Wasser darin.

► *Athletik-Manöver (+30):* Um eine Steinplatte (70 cm x 70 cm, 10 cm dick) anzuheben und daneben auf den Boden zu legen. Ein Ergebnis von 120 oder mehr zeigt an, dass dies lautlos gelungen ist. Bei 119 oder weniger werden Geräusche gemacht, die eventuell die Fluss-Oger auf diesem Stockwerk alarmieren (siehe 7.1g, 7.3 und 7.4).

► *Winden (+10):* Um die Steinrinne (60 cm hoch und breit) unter den Steinplatten entlangzukriechen. Der +10-Bonus gilt für menschengroße Wesen.

#### 7.1b - Becken:

Ein großes, rundes Becken ist in der Höhlenmitte aus dem Steinboden gearbeitet. Es ist mit Wasser gefüllt.

Das Becken ist am Rand etwa 1 m tief und erreicht in der Beckenmitte eine Tiefe von 2 m. Der Boden ist mit Schädeln und Knochen übersät, an der Wasseroberfläche schwimmt ein totes, zerzaustes Huhn mit verdrehtem Hals. Dicht über der Wasseroberfläche befinden sich zwei Zu- oder Abflüsse – einer führt zu den Steinplatten (7.1a), der andere zur gegenüberliegenden Wasserrinne (7.1c).

#### 7.1c - Wasserrinne:

Eine schmale Rinne im Felsboden führt vom Wasserbecken bis zu einem Vorsprung in der Wand.

Die Rinne ist etwa 20 cm breit und 10 cm tief. In der Rinne befindet sich Wasser in einigen Vertiefungen – es läuft aber kein Wasser nach.

#### 7.1d - Felsvorsprung & Abzug:

Die Felswand ragt weit in den Raum hinein. Dieser Teil des Gesteins scheint weitgehend unbearbeitet zu sein: schroff, mit tiefen Furchen und Einschlüssen eines rötlichen Gesteins. Oben in der Felswand klafft ein Loch, das den Rauch aufzusaugen scheint, der sich unter der Höhlendecke gesammelt hat.

## 7·OBERE WOHNHÖHLEN

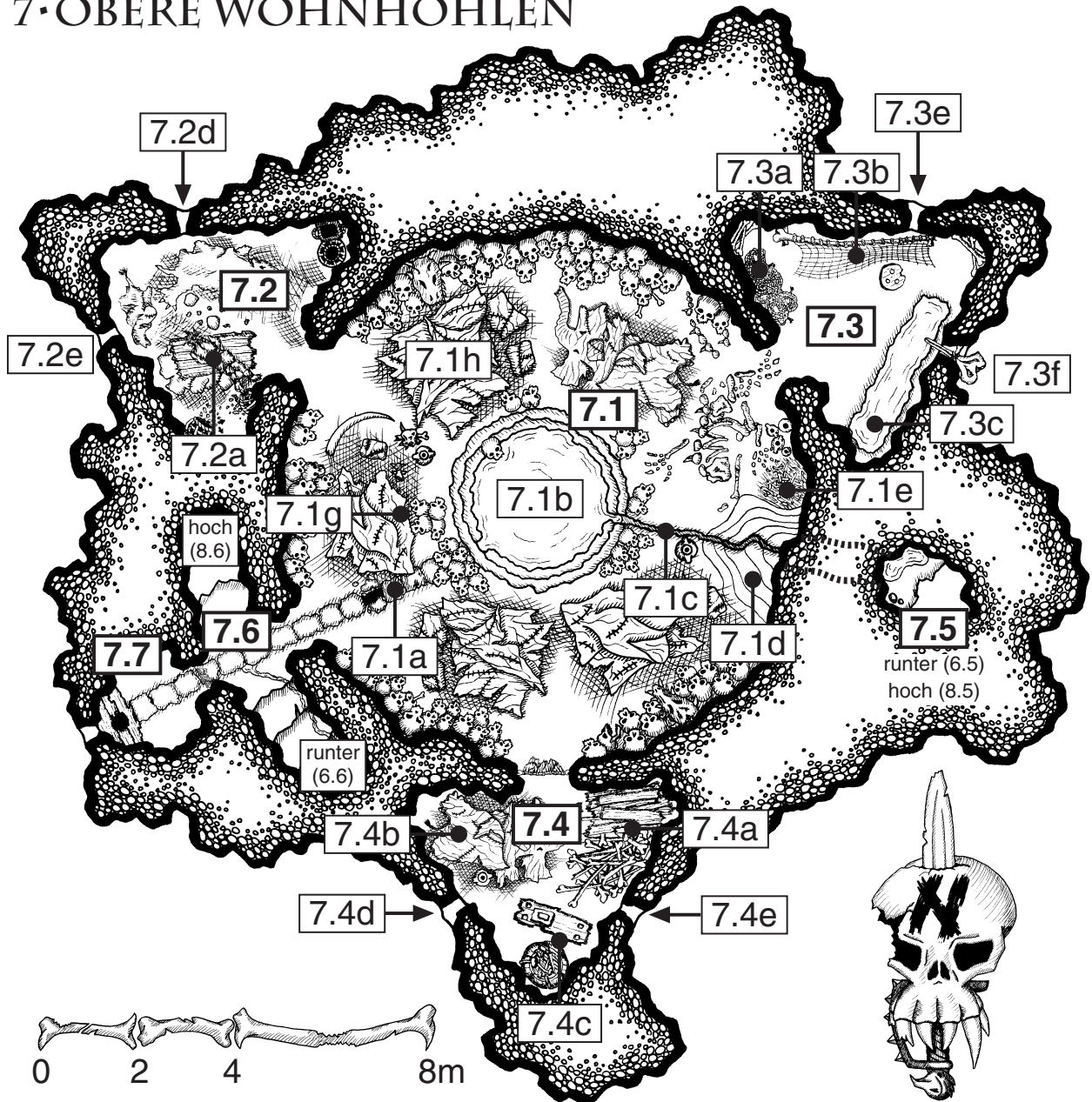


ABBILDUNG 7.1: Übersichtskarte der oberen Wohnhöhlen. Über die Treppe (7.6) oder den Kaminschacht (7.5) gelangt man in die darunter gelegenen unteren Wohnhöhlen (6, S. 46) oder in den darüber gelegenen Thronsaal (8, S. 63).

Durch das Loch oben in der Felswand gelangt man durch einen schmalen Tunnel von etwa 70 cm Durchmesser und 4 m Länge in den Kaminschacht (7.5, S. 61).

► *Spuren lesen (+30): Die sonst rauen Furchen sind innen von Wasser glatt gespült. Über diesen Vorsprung und der Rinne im Felsboden wird das Becken mit Wasser versorgt.*

► *Steinkunde: Die roten Einschlüsse sind ein äußerst hartes, aber wertloses Mineral.*

► *Klettern (+25): Um den Felsvorsprung bis zum Loch und dann zum Kaminschacht (7.5, S. 61) hochzuklettern.*

### 7.1e - Feuerstelle:

An der geschwärzten Felswand brennt ein Feuer, das Skelett eines riesigen Ungeheuers liegt daneben. Der Rauch kriecht die Höhlendecke entlang bis zu einem Loch, das sich oben in der Höhlendecke befindet.

Neben der Feuerstelle befinden sich vier Grapen aus gebranntem Ton mit Essensresten (Getreide, Früchte) sowie unzählige Tonscherben. Die pflanzlichen Essensreste in den Grapen sind gekocht, während sich an dem Skelett rohe Fleischklumpen befinden. Obwohl dem Skelett der Kopf fehlt, besitzt es eine Länge von 5 m.

► *Drachenkunde (-5): Identifiziert die Überreste als Walddrache.*

► *Landeskunde•Vanku: Identifiziert die Überreste als ein Ullthulla, einen Walddrachen, der von den Vanku als Reittier verwendet wird.*

### 7.1f - Lager:

Auf dem Boden der Höhle befinden sich mehrere Schlafstätten, die nur durch Unrat und Abfall voneinander getrennt sind. Sie bestehen aus einem pflanzlichen Untergrund mit darüber geworfenen Fellen und Häuten.

Neben wertlosen Gebrauchsgegenständen wie Schalen aus Goblinschädeln, Tonkrügen und mit Pflanzen gestopfte Lederkissen finden sich hier noch 1W6 zufällige Gegenstände, die auf der Tabelle „Orgask•Funde“ (S. 105) in der Spalte „Festung“ ermittelt werden. Auf einer Schlafstätte finden sich zwei mit Schnüren zusammengebundene Schrumpfköpfe (ähnlich denen, die im Kerker am Gitter 3.1h auf S. 27 hängen).

Die Größe der Schlafstätten sowie die Anzahl von Kissens und Decken lassen darauf schließen, dass sich mehrere Oger ein Bett teilen.

► *Spuren lesen (-30): Um abzulesen, dass 6–10 Fluss-Oger (Kinder und Erwachsene) angeordnet um einen ausgewachsenen Fluss-Oger in der Mitte herum schlafen, mit dem Kopf zur Mitte und den Füßen nach außen.*

► *Wahrnehmung•Riechen (-10): Um einen ätherisch-würzigen Geruch unter dem Gestank des Unrats wahrzunehmen, der von der Moosfüllung eines Kissens stammt.*

► *Kräuterkunde (+15): Um die Füllung des Kissens als 1W6 Dosen vom Moos „Reglen“ zu identifizieren (Kochen und Einnahme heilt 50 Treffer pro Dosis, S. 130 in [2]).*

### 7.1g - Kleinkind:

Ein hässliches Oger-Kleinkind sitzt neben dem Wasserbecken und beißt auf einem Schlüsselbund herum. Ab und zu gibt es Knurrgeräusche oder ein Schnauben von sich.

Es handelt sich um ein Kleinkind der Fluss-Oger. Das Kind hat das Schlüsselbund des toten Fluss-Ogers aus der Höhle des Knochenschnitzers (7.2a, S. 59) und spielt genüsslich damit (mit einem bronzenen Schlüssel aus dem Bund lässt sich das Schloss an der Tür 8.1e auf S. 65 im Thronsaal öffnen). Es zeigt keinerlei Scheu vor Fremden, wird aber sein neues Spielzeug nicht einfach hergeben. Es kann über niedere Instinkte manipuliert werden – feinere Fertigkeiten wie Diplomatie oder Handel helfen nicht weiter.

► *Taschendiebstahl (+20) / Betteln (-10) / Einschüchtern (-30) / Überlisten (+30) / Tierbändigung oder Tierdressur: Um das Schlüsselbund des Kleinkinds zu bekommen, ohne seine Oger-Mutter zu wecken. Bei einem Fehlschlag um mehr als 25 fängt das Kleinkind an zu weinen und alarmiert damit seine Mutter (7.1h), die sofort angreift.*

► *Landeskunde•Loaru (+10) / Schlosskunde (+5) / Schmieden (-15): Um einen bronzenen Schlüssel vom Bund als zwerghische Arbeit zu identifizieren; die übrigen sind aus grobem Eisen und scharfkantig – sie machen einen eher unfertigen Eindruck (sie wurden von den Fluss-Ogern hergestellt).*

### 7.1h - Mutter & Leichnam:

Hier liegen zwei ausgewachsene Fluss-Oger in Felle gewickelt – dem schweren Atmen nach schlafen sie.

Es handelt sich um die schwer verwundete (und schwer atmende) Mutter des Kleinkinds (7.1g) sowie einem toten Fluss-Oger. Sobald die Mutter die SCs bemerkt, greift sie an und kämpft aufgrund ihrer Mutterinstinkte bis zum Tod.

Der tote Fluss-Oger ist verblutet und sein Blut hat die um ihn gewickelten Felle durchtränkt. Gesicht und Arme weisen tiefe Wunden auf, in der blutigen Hand hält er eine Halskette aus Zähnen (siehe B.4.6, S. 110). Außerdem liegt ein zufälliger Gegenstand von Tabelle „Orgask•Funde“ (S. 105) aus der Spalte „Persönliches“ bei ihm.

► *Spuren lesen / Diagnose (+15) / Wundheilung (-5): Um zu bestimmen, dass die Wunden des Leichnams von Krallen und Zähnen stammen – nicht von Waffen.*

### 7.1i - Knochen & Schädel:

Haufenweise angenagte Knochen und eingeschlagene Schädel säumen die Felswand und das Wasserbecken.

Die Schädel stammen von Goblins, Menschen, Trolen aber auch von großen Tieren und abscheulichen Ungeheuern.

Kel-Ogru • Frau, verletzt (Stufe 5)					
FERTIGKEITEN		KAMPFWERTE		WIDERSTAND	
Akademie/Soziales	-2				
Handwerk/Täuschung	-4	Panzerungsart:	P3	Magie	-13
Kampf/Athletik	+32	DB:	-5	Umwelt	+15
Konzentration/Magie	-10	Schildbonus:	-	Willensschwäche	-10
Wahrnehmung/Wildnis	+4	Grundbewegungsweite:	16 m	<i>Mod.: Gift +25, Krankheit +10</i>	
ANGRIFFSARTEN					
[01–15]	Großer Beißen-Angriff	+48	<i>ATS 37 [12], Patzer: 01–02</i>		
[16–45]	Großer Krallen-Angriff	+60	<i>ATS 38 [12], Patzer: 01–02</i>		
[46–100]	Keule	+60	<i>ATS 11 [12], Patzer: 01–04</i>		
Trefferpunkte: <i>108 31*</i>					
<i>schwere Bauchwunde: -30 auf alle Handlungen, großes Wesen (krit. Treffer werden um 2 Stufen verringert **)</i>					
Ausrüstung: <i>Fellkleidung, Keule</i>					
* Stirbt die Mutter, sieht das Kleinkind (siehe unten) von nun an denjenigen als seine Mutter, der sie getötet hat. Es krabbelt ihm überall nach und wird versuchen, in dessen Bauchbeutel zu kriechen (als Ersatz auch unter Kleidung oder Rüstungsteile). Oger-Kinder brauchen viel Zärtlichkeit – für Nicht-Oger aufgrund der scharfen Krallen und Zähne eine schmerzhaft Angelegenheit. Der SC wird mit Schrammen in Gesicht und Bauchgegend aufwachen, deshalb regeneriert er nur die Hälfte an Trefferpunkten pro Nacht.					
** Krit. A-Treffer werden mit -50 modifiziert, B-Treffer werden als A-Treffer mit -20 gewertet, C wird zu A usw.					

Kel-Ogru • Kleinkind (Stufe 0)					
FERTIGKEITEN		KAMPFWERTE		WIDERSTAND	
Akademie/Soziales	-12				
Handwerk/Täuschung	-10	Panzerungsart:	P2	Magie	-13
Kampf/Athletik	+7	DB:	-15	Umwelt	+15
Konzentration/Magie	-16	Schildbonus:	-	Willensschwäche	-10
Wahrnehmung/Wildnis	-8	Grundbewegungsweite:	2 m	<i>Mod.: Gift +25, Krankheit +10</i>	
ANGRIFFSARTEN					
[01–75]	Winziger Beißen-Angriff	+7	<i>ATS 37 [12], Patzer: 01–02</i>		
[76–100]	Kleiner Krallen-Angriff	+7	<i>ATS 38 [12], Patzer: 01–02</i>		
Trefferpunkte: <i>10</i>					
Ausrüstung: <i>Schlüsselbund des toten Fluss-Ogers (7.1h, S. 57)</i>					

**7.1j - Hühner & Schweine:**

Hühner und Hängebauschweine humpeln und stolpern in der Höhle herum. Keines der Tiere ist unverletzt: Beine sind unnatürlich verdreht, Augen zermatscht und kahle Stellen am Körper zeigen blutige Wunden.

Die Tiere meiden andere Wesen aufgrund schlechter Erfahrungen und weichen den SCs stets aus. Sie halten einen größtmöglichen Abstand zu allen nicht-tierischen Kreaturen.

**7.2 Knochenschnitzer**

- Raum:* Dreieckiger Raum mit 6 m Kantenlänge, 3 m hoch
- Karte:* S. 56 (S. 155)
- Besonderes:* frische Luft, direktes Sonnenlicht, Oger-Leiche, -10 auf Magie

Licht fällt durch zwei Schießscharten in den völlig verwüsteten Raum. In der Mitte liegt ein blutüberströmter Fluss-Oger auf einem Holzbrett. Felle und Stroh sind wahllos über den Boden verstreut, in der Mitte befinden sich drei flache Steine. An der Wand stehen Körbe, einige sind umgefallen und haben ihren Inhalt über den Boden verschüttet.

► *Spuren lesen (+10): Um zu rekonstruieren, dass hier zwei Fluss-Oger in Streit geraten sind und unbewaffnet (mit Zähnen und Krallen) gegeneinander gekämpft haben. Der Ablauf des Kampfes und die Tatsache, dass keine Waffen eingesetzt wurden, lassen darauf schließen, dass es sich um eine spontane (nicht vorsätzliche) Auseinandersetzung handelte; ein leichtes (+5) Soziales-Manöver lässt weiterhin vermuten, dass soziale Spannungen zur Auseinandersetzung führten.*

**7.2a - Leichnam:**

Ein Fluss-Oger liegt quer über einer Holzplatte auf dem Bauch. Seine Unterarme sind unter dem Körper vergraben, die Beine unbequem abgewinkelt. Sein langes, grau-blaues Haar bedeckt den Kopf und ist mit Blut verklebt.

Der Fluss-Oger ist tot und wurde unter massiver Gewaltanwendung schrecklich zugerichtet. Sein Schädel ist zertrümmert, ein Ohr und mehrere Zähne fehlen, diverse Knochenbrüche und Fleischwunden befinden sich an Körper und Gliedmaßen. Er führt nur seine blutdurchtränkte Kleidung aus Leder und Fellen mit sich sowie zwei Gegenstände von der Tabelle „Orgask•Funde“ (S. 105) aus der Spalte „Persönliches“.

Unter der Holzplatte befindet sich ein Fell, darauf liegen drei Messer mit kurzen, schmalen Klingen, mehrere Feilen, kleine Handsägen und Spiralbohrer. Außerdem kommen unfertige Knochenschnitzereien (Oger-Figur, Messergriff und Angelhaken) zum Vorschein.

► *Wundheilung: Um zu bestimmen, dass die Wunden am Leichnam von Krallen und Zähnen stammen.*

**7.2b - Felle & Steine:**

Mehrere Felle und Pflanzenhalme liegen um drei flache Steinbrocken herum. Zwischen den Steinen liegen Tonscherben, Knochenreste und zwei blutige Reißzähne.

Die Reißzähne stammen von dem toten Fluss-Oger (7.2a) und die Tonscherben gehörten zu einem Krug. Die Felle wurden aufgewühlt und an mehreren Stellen ist der Untergrund aus Pflanzenhalmen zu sehen; die Halme finden sich auch überall auf den Fellen. Die flachen Steine von etwa 30 cm Höhe dienten vermutlich als Auflage für die Holzplatte. Die Unterseite eines Steines ist mit Blut verschmiert.

Zwischen den aufgewühlten Fellen finden sich einige Tongefäße, eine weitere Feile und jede Menge Knochensplitter. Bei den Splintern handelt es sich um Abfallprodukte der Knochenschnitzerei.

**7.2c - Körbe:**

An der Wand stehen kleine Körbe, zwei von ihnen sind umgefallen und haben ihren Inhalt über den Boden verstreut: Angelhaken und Speerspitzen aus Knochen.

Neben den Angelhaken und Speerspitzen (zum Speerfischen), die neben den umgefallenen Körben auf dem Boden liegen, enthalten die anderen Körbe noch Nadeln, Pfeilspitzen und kleine Figuren aus Knochen (Fische, Haie, einige sollen vielleicht Zähne imitieren).

**7.2d - Fenster (Aussicht Norden):** Beschreibung der Fenster und Aussicht sind identisch mit 6.2f (S. 66), außer dass die Fensterlade aus Knochen teilweise aus der Halterung gebrochen ist und herunterhängt.

► *Klettern (-40): Um die senkrechte Felswand 19 m hinunterzuklettern oder 6 m hoch zum darüber gelegenen Fenster (8.2a, S. 60). Ein Fehlschlag führt zum Hinunterfallen zu 13.1 (S. 99) mit einem Schaden von +57 auf ATS 1 [12]; eine zusätzliche Gefahr durch die Mutter ist in E.3 auf S. 135 beschrieben.*

**7.2e - Fenster (Aussicht Südwesten):** Beschreibung der Fenster und Aussicht sind identisch mit 6.2g (S. 51).

► *Klettern (-40): Um die senkrechte Felswand 19 m hinunterzuklettern oder 6 m hoch zum darüber gelegenen Fenster (8.2b, S. 66). Ein Fehlschlag führt zum Hinunterfallen zu 13.1 (S. 99) mit einem Schaden von +57 auf ATS 1 [12]; eine zusätzliche Gefahr durch die Mutter ist in E.3 auf S. 135 beschrieben.*

### 7.3 Seilerei

*Raum:* Dreieckiger Raum mit 6 m Kantenlänge, 3 m hoch

*Karte:* S. 56 (S. 155)

*Besonderes:* Begegnung unter „Festung“ in „TD.1 Begegnung & Ereignisse“ (S. 127), frische Luft, direktes Sonnenlicht, -10 auf Magie, Fischgeruch

Ein schmales Wasserbecken verläuft auf der rechten Seite bis unter ein Fenster. An der gegenüberliegenden Wand hängt ein großes Netz an einem Knochen, davor steht ein Hocker. In zwei Ecken befinden sich Ablagen aus Knochen, in der anderen ist ein Haufen mit Seilen.

Hier halten sich vielleicht Wesen auf. Führe einen Begegnungswurf auf Tabelle „Orgask•Begegnungen & Ereignisse“ (S. 127) in der Spalte „Festung“ aus (ignoriere Ergebnisse unter 76).

#### 7.3a - Seile:

Gelblich-grüne Seile in verschiedenen Stärken liegen hier mehr oder weniger sauber aufgerollt. Sie scheinen neu zu sein, da sie recht widerspenstig und rau sind.

Die Seile sind aus den Fasern einer Wasserpflanze gemacht und äußerst widerstandsfähig. Sie tragen 200–500 kg und sind bis zu 25 m lang (B.2.6, S. 107).

► *Handwerk(-10)/Seilkunde(+10):* Identifiziert die Seile als besonders tragfähig und leicht.

#### 7.3b - Netz & Hocker:

Ein Netz hängt vor einem der schmalen Fenster. Davor steht ein Hocker aus Holz.

Das Netz misst etwa 4 m x 4 m und war lange in Gebrauch, was mehrfache Reparaturen und Beschädigungen bezeugen – abgesehen vom modrigen Fischgeruch.

#### 7.3c - Wasserbecken:

Eine rechteckiges Becken befindet sich im Felsboden entlang der Wand. Es ist mit einer trüben Brühe gefüllt. Ein langer Ast steht daneben in einem alten Holzeimer an der Wand.

Das Becken ist etwa 4 m lang, 1 m breit und 1 m tief. Aufgrund der Trübung sieht man nicht, dass auf dem Boden des Beckens dünne Stricke (jeweils 20 m lang) zum Einweichen liegen. Der Ast ist 3 m lang und zeigt deutliche Gebrauchsspuren – offensichtlich wird er zum Rühren im Becken verwendet. Der modrige Holzeimer enthält etwa 2 Liter Wasser und kann bis zu 20 Liter fassen.

#### 7.3d - Knochen:

In zwei Ecken sind Knochen zwischen die Felswände geklemmt. Darunter liegt jeweils ein Haufen von abgeschnittenen Seilenden.

Es handelt sich um eine Konstruktion mit der lange Seile hergestellt werden.

**7.3e - Fenster (Aussicht Norden):** Beschreibung der Fenster und Aussicht sind identisch mit 6.2f (S. 51), außer dass das Fenster keine Fensterläden besitzt.

► *Klettern (-40):* Um die senkrechte Felswand 19 m hinunterzuklettern oder 6 m hoch zum darüber gelegenen Fenster (8.3c, S. 67) bzw. dem Nordwest-Balkon (8.4, S. 67). Ein Fehlschlag führt zum Hinunterfallen zu 13.1 (S. 99) mit einem Schaden von +57 auf ATS 1 [12]; eine zusätzliche Gefahr durch die Mutter ist in E.3 auf S. 135 beschrieben.

**7.3f - Fenster (Aussicht Südosten):** Beschreibung der Fenster und Aussicht sind identisch mit 6.3e (S. 52), außer dass es keine Fensterlade gibt, sondern einen Vorhang aus einem Stück grauer, dicker Haut, der zur Seite geschlagen ist. Außerdem befindet sich eine Rinne aus einem langen Knochen im Fenster, der auf der Außenseite des Fensters in einem breiten Schulterblatt endet. An der Knochenrinne hängt ein Seil. Wird die Knochenrinne mit dem Seil nach unten gezogen und an einem am Boden liegenden Stein befestigt, kann Regenwasser drauß mithilfe des Schulterblatts aufgefangen und über die Rinne nach innen zum Wasserbecken befördert werden.

► *Klettern (-40):* Um die senkrechte Felswand 19 m hinunterzuklettern oder 6 m hoch zum darüber gelegenen Fenster (8.3d, S. 67) bzw. dem Nordwest-Balkon (8.4, S. 67). Ein Fehlschlag führt zum Hinunterfallen zu 13.1 (S. 99) mit einem Schaden von +57 auf ATS 1 [12]; eine zusätzliche Gefahr durch die Mutter ist in E.3 auf S. 135 beschrieben.

### 7.4 Fass- & Korbmacher

*Raum:* Dreieckiger Raum mit 6 m Kantenlänge, 3 m hoch

*Karte:* S. 56 (S. 155)

*Besonderes:* Begegnung „Festung“ (S. 127), Dunkelheit, -10 auf Magie

Der Raum ist dunkel und nur am anderen Ende fallen schmale Lichtstreifen von der Wand auf ein Lager aus Fellen. Davor steht eine Fass und eine Bank, in der Ecke stapeln sich Holzscheite. Die Luft ist staubig und abgestanden.

Hier halten sich vielleicht Wesen auf. Führe einen Begegnungswurf auf Tabelle „Orgask•Begegnungen & Ereignisse“ (S. 127) in der Spalte „Festung“ aus (ignoriere Ergebnisse unter 77).



**7.4a - Holz- & Knochenhaufen:**

In der Ecke sind Holzplanken und Ruten gestapelt, daneben liegt ein Haufen mit Knochen.

Die Holzplanken sind 30 cm breit und 1.5 m lang. Die Ruten haben einen Durchmesser von 1–2 cm und eine Länge von 1–2 m. Unter den Knochen findet sich nahezu jede Größe und Form – zwischen 10 cm und 2 m Länge, gerade oder gebogen.

**7.4b - Lager:**

Ein Lager aus Fellen befindet sich in der Mitte des Raumes.

Darauf ist ein Korb aus Knochen, in dem Schnüre liegen – einige bestehen aus den gleichen Fasern wie die Seile (7.3a, S. 60), andere aus Leder. Ein schwarzer Tonkrug steht daneben mit Resten einer stechenden Flüssigkeit (B.2.3 auf S. 104). Ein Zwergenschädel dient vermutlich als Trinkgefäß – zwei Goldzähne ragen aus dem Oberkiefer (Wert 3 SS)).

**7.4c - Fass & Bank:**

Auf einem umgedrehten Fass liegt Werkzeug. Daneben steht eine Schnitzbank.

Das Werkzeug ist zur Bearbeitung von Holz und Knochen. Es handelt sich um verschiedene Stechbeitel, ein Ziehmesser, zwei Holzhämmer, eine Handsäge, zwei Feilen und ein kurzes, scharfes Messer. Das Fass (1,5 m hoch, 1 m Durchmesser) ist alt und besteht aus Holzdauben, die von vier Fassreifen aus Ruten gehalten werden – wahrscheinlich wurde es aussortiert und wird jetzt als Tisch benutzt. Die Schnitzbank ist aus dunklem Holz und weist viele Kerben, Risse sowie Gebrauchsspuren auf, ist aber voll funktionstüchtig. Rundherum liegen Holzsplitter auf dem Boden.

**7.4d - Fenster (Aussicht Südwesten):** Beschreibung der Fenster und Aussicht sind identisch mit 6.2g (S. 51), außer das es keine Fensterlade besitzt, sondern ein Vorhang aus Schlangenhaut, der fast kein Licht durchlässt. Bei genauer Inspektion zeigt sich, dass die Schlangenhaut sehr dick ist.

► *Drachenkunde (+20): Um die vermeintliche Schlangenhaut als Haut eines Höhlendrachens zu identifizieren.*

► *Klettern (-40): Um die senkrechte Felswand 19 m hinunterzuklettern oder 14 m hoch zur darüber gelegenen Plattform (9.2d, S. 75). Ein Fehlschlag führt zum Hinunterfallen zu 13.1 (S. 99) mit einem Schaden von +57 auf ATS 1 [12]; eine zusätzliche Gefahr durch die Mutter ist in E.3 auf S. 135 beschrieben.*

**7.4e - Fenster (Aussicht Südosten):** Beschreibung der Fenster und Aussicht sind identisch mit 6.3e (S. 52), außer dass das Fenster mit drei Häuten verhängen ist. Das schmale Fenster hinter den Fellen ist halbmondförmig – scheinbar weicht es einer harten Gesteinsader aus, die sich

bläulich auf der rechten Seite entlangzieht.

► *Klettern (-40): Um die senkrechte Felswand 19 m hinunterzuklettern oder 14 m hoch zum darüber gelegenen Fenster (9.2e, S. 75). Ein Fehlschlag führt zum Hinunterfallen zu 13.1 (S. 99) mit einem Schaden von +57 auf ATS 1 [12]; eine zusätzliche Gefahr durch die Mutter ist in E.3 auf S. 135 beschrieben.*

**7.5 Kaminschacht**

*Raum: 2 m x 1 m, 30 m hoch, 23 m tief*

*Karte: S. 56*

*Besonderes: schwaches Licht, beißender Qualm, Magie -10*

In dem beißenden Qualm fällt die Orientierung schwer: Der von unten kommende Schacht scheint einen Knick zu machen und verläuft dann versetzt nach oben weiter, so dass ein kleiner Vorsprung entsteht. Die Wand ist feucht und eine kleine Pfütze hat sich gesammelt. Am Ende des nach oben verlaufenden Schachts ist Licht zu sehen.

Ein seitlich schräg abfallender Tunnel führt zu 7.1d (S. 55).

► *Klettern: Um den Kaminschacht 8 m hochzuklettern bis zu 8.5 (S. 68); ein Fehlschlag führt zum Hinunterfallen mit einem Schaden von +24 auf ATS 1 [12], wobei man auf dem Vorsprung hier landet. Ein Fehlschlag um mehr als 50 beim Nach-Oben-Klettern oder ein (einfacher) Fehlschlag beim 9-m-Nach-Unten-Klettern zu 6.5 (S. 53) lässt einen noch weiter bis zum unteren Ende des Kaminschachts (3.5, S. 29) stürzen, wobei man einen Schaden von +102 auf ATS 1 [12] erleidet – und du hattest gehofft, Klysus als Ganzes gegenüberzutreten...*

**7.6 Treppe**

*Raum: 2 m breit, 18 m lang, 2,5 m hoch*

*Karte: S. 56*

*Besonderes: Spärliches Licht, Fäkaliengeruch, entferntes Quieken und Gegacker, -10 auf Magie*

Ein paar Stufen aufwärts springen Hühner auf der schwach beleuchteten Treppe herum und suchen nach Futter. Neben ihnen befinden sich zwei Abzweige – der rechte ist mit Fellen verhängen, der linke führt in eine schummrige Höhle. Quer über den Boden sind Steinplatten eingelassen, die wie eine Straße von einer Seite zur anderen verlaufen. Ein Rinnsal tritt zwischen den Steinplatten hervor und bahnt sich seinen Weg die Stufen hinunter. Geradeaus windet sich die Treppe weiter nach oben. Der Gestank von Fäkalien liegt in der Luft.

Es handelt sich um fünf Hühner, die gackernd nach rechts in die Höhle (7.1) flüchten, sobald sie die SCs bemerken. Behandle die 5 Hühner hierfür als ein einziges Wesen mit

einer Wahrnehmung von +65. Ihre Flucht und das Gega-cker bleiben aber ohne weitere Folgen.

Durch den linken Abzweig gelangt man zum Abort (7.7), während man durch den rechten in die Schlafhöhle (7.1, S. 55) kommt. Die Stufen geradeaus führen nach oben zur Treppe des Thronsaals (8.6, S. 68).

Sobald die SCs die beiden Abzweige passieren, können sie einen Blick in die Schlafhöhle rechts werfen und sehen das Oger-Kleinkind (7.1g, S. 57) wie es mit einem Schlüsselbund spielt.

► *Magie entdecken (-10): Die Essenzströme sind gestört und erschweren die Manipulation (-10 auf Zaubern und magische Fertigkeiten).*

► *Wahrnehmung•Riechen (+20): Um zu bemerken, dass der Fäkaliengeruch aus der Richtung des mit Fellen verhangenen Abzweigs kommt.*

#### 7.6a - Steinplatten:

Die Steinplatten sind grob gearbeitet und schlecht in die Aussparung im Boden eingepasst. Etwa in der Mitte ist etwas Wasser hervorgetreten und die Stufen hinunter geflossen.

Trockene Lücken in dem Rinnsal weisen darauf hin, das im Moment kein Wasser mehr von den Steinplatten nachfließt. Unter den Steinplatten verläuft eine Rinne mit etwa 50 cm Breite und 30 cm Höhe. An der Stelle, an der das Wasser hervortritt, verstopft ein halb-verwestes Schwein die Rinne. Im Augenblick ist die Rinne zwar nass, aber nicht mit Wasser gefüllt.

► *Athletik-Manöver (+30): Um eine Steinplatte (70 cm x 70 cm, 10 cm dick) anzuheben und daneben auf den Boden zu legen. Ein Ergebnis von 120 oder mehr zeigt an, dass dies lautlos gelungen ist. Bei 119 oder weniger werden Geräusche gemacht, die eventuell die Fluss-Oger auf diesem Stockwerk alarmieren (siehe 7.1h, 7.3 und 7.4).*

► *Winden (+10): Um die Steinrinne unter den Steinplatten entlangzukriechen. Der +10-Bonus gilt für menschengroße Wesen.*

## 7.7 Abort

Raum: 2 m x 2 m, 2,5 m hoch

Karte: S. 56 (S. 155)

Besonderes: Tageslicht, Fäkaliengeruch, Fliegen, -10 auf Magie

Hinter dem Vorhang aus Fellen wird der Gestank stärker. Dort befindet sich eine kleine Zelle mit einer Schießscharte, die mit einer Rohhaut verhangen ist und so den Raum in ein diffuses, weiches Licht taucht. Der Weg aus Steinplatten setzt sich vom Eingang bis unter die Schießscharte fort, wo er unter einer Bank aus massiven Holzbalken verschwindet. Fliegen und andere Insekten schwirren durch den Raum.

In der Bank ist ein Loch direkt unterhalb der Schießscharte. Darunter befindet sich ein Schacht im Felsboden von

etwa 0,5 m Radius, der schräg nach unten führt und an einer fast senkrechten Felswand 15 m über dem Boden ins Freie mündet. Seine Wände sind mit Fäkalien und Unrat beschmiert.

Einen Fluchtversuch durch dieses Loch wird die Mutter bemerken und zu verhindern suchen (E.3, S. 135).

Abgesehen von der Rohhaut ist die Beschreibung des Fensters und die Aussicht identisch mit 6.2f (S. 51).

#### 7.7a - Steinplatten:

Die schweren Steinplatten führen von der Treppe bis direkt unter die Holzbalken, darunter scheinen sie sich noch fortzusetzen.

Sie stellen ein Spülsystem für den Abort dar, der allerdings seit einiger Zeit durch das halb-verweste Schwein blockiert ist (7.6a).

► *Athletik-Manöver (+30): Um eine Steinplatte (70 cm x 70 cm, 10 cm dick) anzuheben und daneben auf den Boden zu legen. Ein Ergebnis von 120 oder mehr zeigt an, dass dies lautlos gelungen ist. Bei 119 oder weniger werden Geräusche gemacht, die eventuell die Fluss-Oger auf diesem Stockwerk alarmieren (siehe 7.1h, 7.3 und 7.4).*

► *Winden (+10): Um die Steinrinne unter den Steinplatten entlangzukriechen. Durch diese gelangt man zur Treppe oder durch den mit Fäkalien verschmierten Schacht nach draußen, was die Mutter zu verhindern sucht (E.3, S. 135). Der +10-Bonus gilt für menschengroße Wesen.*

## 8 Thronsaal

Das Zentrum dieser Ebene bildet der große Thronsaal, in dem der schwer verwundete Klanchef auf den Tod wartet. Angrenzend liegen ein Baderaum, eine Schatzkammer sowie ein Schlafräum, in dem sich weitere Fluss-Oger aufhalten können. Die Treppe, die weiter nach oben ins Vorratslager (9, S. 72) führt, ist verschlossen und lässt sich mit dem Schlüssel des Oger-Kleinkinds (7.1g, S. 57) aus der darunter liegenden Ebene öffnen. Aus dem Bad (8.3, S. 66) führt ein unter Wasser liegender Geheimgang bis zum Heiligtum (10, S. 79).

Zum ersten Mal führt ein Ausgang ins Freie – auf eine Art Balkon (8.4, S. 67), 17 m über dem Felsboden. Obwohl sie der Flucht so nah sind wie nie zuvor, wird sich bewahren, was sie bereits ahnten: Sie können nicht entkommen – nicht aus Orgask, nicht so lange die Mutter lebt...

Die Essenzströme beruhigen sich hier, so dass ein Bonus von +0 auf Zaubern und auf die Anwendung magischer Fertigkeiten gilt.

### 8.1 Thronsaal

*Raum:* 9 m Durchmesser, 5 m hoch

*Karte:* S. 64 (S. 156)

*NPC:* Kartar, der Klanchef (S. 120)

*Besonderes:* indirektes Licht, schweres Atmen, +0 auf Magie

In der Mitte der Höhle liegt ein riesiger Schädel auf einer Tafel, rundherum befinden sich Felle und Häute auf dem Boden. Am Ende kauert eine große Gestalt auf einem Knochenthron – sie atmet schwer. In der Felswand stecken unzählige Schädel, die so etwas wie ein unregelmäßiges Muster bilden. Es führen drei weitere Tunnel aus der Höhle und eine Treppe windet sich die Höhlenwand empor, um oben in der Dunkelheit zu verschwinden.

Bei der großen Gestalt auf dem Thron handelt es sich um den schwer verletzten Klanchef (8.1c).

**Larkota:** Ist Larkota anwesend, ruft er beim Anblick eines Zwergenschädels in der Wand flehend: „Wann... wann werdet Ihr endlich aufhören, unser Volk zu unterdrücken? Tiefe der Erde, gib mir Kraft...“ Ist außerdem Ha'kash anwesend, folgt ein Gespräch über „tiefe Spalten“, in dem Larkota seine Verehrung für tiefe Erdspalten zum Ausdruck bringt und Ha'kash ganz offensichtlich Parallelen zu Hinterteilen und weiblichen Geschlechtsorganen zieht – ohne dass Larkota es bemerken würde. Jedem Zuhörer mit einem Intelligenzbonus von -5 oder mehr muss ein WW gegen Willensschwäche der Stufe 3 gelingen, um in

diesem unpassenden Moment ein Lachen zu verhindern und Larkota nicht zu verärgern.

**Ha'kash:** Ist Ha'kash anwesend, nimmt er sich einen Tonkrug, füllt damit einen Schädel vom Tisch, setzt sich auf ein Fellager und trinkt verträumt.

**Sothara:** Ist Sothara anwesend, wird sie spätestens jetzt murmeln: „Kaum Krieger... nur Alte und Verletzte“ – vielleicht fügt sie noch „und Kinder“ hinzu, falls ihr welche begegnet sind. Den Schlafstätten nach müssten mehrere Dutzend dieser Ungeheuer hier leben.

#### 8.1a - Holztisch:

Auf dem Holztisch liegen die Überreste eines gewaltigen Echsenkopfes. An vielen Stellen bis auf den Knochen abgenagt, ist der Schädel nur an wenigen Stellen mit bräunlichem Fleisch oder grünen Schuppen bedeckt. Im Maul der Echse befindet sich der Kopf eines Menschen. Um den Schädel herum stehen Tonkrüge und Schädel, am Ende vor dem Thron brennt ein Talglicht.

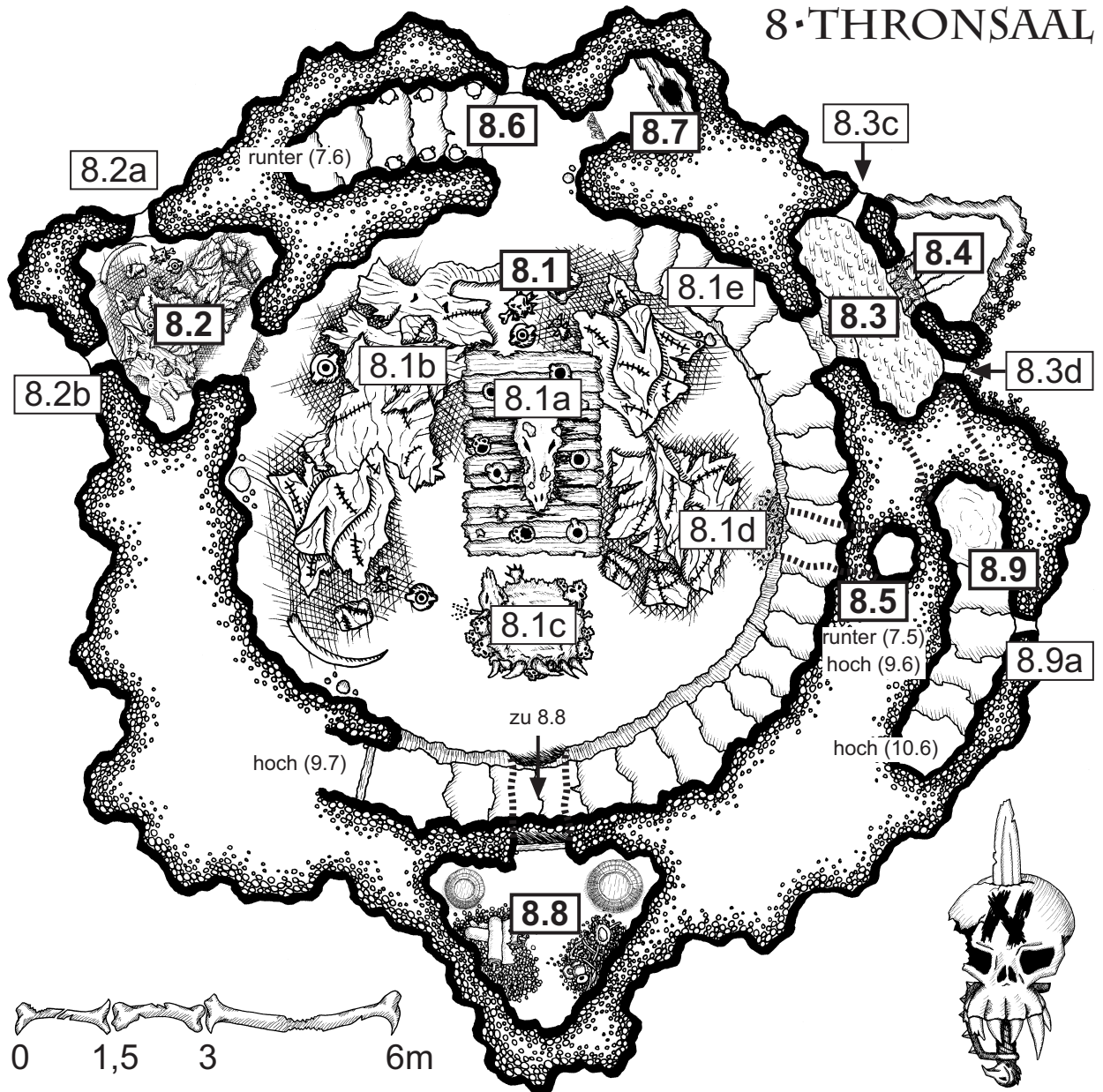
Der angenagte Echsen- als auch der Menschenkopf sind roh. An dem Menschenkopf hängen Büschel von langen, schwarzen Haaren, das übrig gebliebene, halbe Gesicht ist das einer jungen, hübschen Frau.

An den schwarzen Tonkrügen sind Zähne und ein Bauchbeutel angedeutet. Die Tonkrüge enthalten mehr oder weniger von einer stechende Flüssigkeit (B.2.3, S. 104), aber einer enthält Reste eines Rotweins mit einem strengen Harzaroma. Der Wein ist der gleiche wie der in der Amphore, die unter B.3.6 auf S. 108 beschrieben ist, und jedem SC in unmittelbarer Nähe steht ein Erinnerungswurf zu, der jedoch aufgrund der geringen Menge an Wein einen Malus von -10 erhält.

Die Schädel stammen von unterschiedlichen Wesen (Zwerg, Goblin, Mensch) und dienen vermutlich als Schalen oder Trinkgefäße. In einigen Schalen befinden sich die Überreste einer stechenden Flüssigkeit (B.2.3, S. 104), in anderen kleine rote Beeren (B.2.2, S. 104) oder ein gekochter Getreidebrei. Aus einem Schädel ragt ein brennender Docht und erhellt das Tischende vor dem Thron. Der Tisch besteht aus langen Brettern eines dunkelroten Holzes und ist an einigen Stellen mit langen, bleichen Knochen ausgebessert. Aus rotem Holz sind auch die beiden, etwa einen halben Meter hohen Böcke, auf denen die Tischplatte liegt.

► **Drachenkunde (+25):** Um den vermeintlichen Echsenkopf als Kopf eines Ulthulla zu identifizieren – einem wenig intelligenten Walddrachen.

► **Landeskunde • Vanku (+15):** Um den vermeintlichen Echsenkopf als Kopf eines Ulthulla zu identifizieren, dem typischen Reittier der Vanku, und um den Frauenkopf dem üblicherweise weiblichen Reiter zuzuordnen.



**ABBILDUNG 8.1:** Übersichtskarte des Thronsaals. Über die Treppe (8.6) oder den Kaminschacht (8.5) gelangt man in die darunter gelegenen oberen Wohnhöhlen (7, S. 55). Die Treppe im Thronsaal (8.1e) sowie der Kaminschacht (8.5) führen in das darüber gelegene Vorratslager (9, S. 72). Die verborgene Treppe (8.9) führt durch das darüber gelegene Vorratslager (9.8, S. 78) direkt in das Heiligtum (10, S. 79).

**8.1b - Felle:**

Längs des Tisches liegen die Häute und Felle von Elefanten, Säbelzahn Tigern und Bären auf dem Boden.

Die Häute und Felle zeigen starke Gebrauchsspuren in Form von kahlen Stellen, Rissen und Flecken. Sie liegen in 2–3 Schichten direkt auf dem Steinboden.

**8.1c - Knochenthron & Klanchef:**

Schädel und Knochen unaussprechlicher Kreaturen sind zu einem Thron komponiert. Auf ihm sitzt ein schwer atmender Fluss-Oger auf einem abgenutzten, weiß-gräulichem Elefantenfell. Er trägt eine Rüstung aus Zähnen, seine Arme sind tätowiert, auf seinen Beinen liegt ein Stück gepökeltes Fleisch und in der Hand hält er einen Schädel. Sein Kopf ist nach vorne gekippt und wird von langem Haar verdeckt – als wäre er beim Essen eingeschlafen. Ein verbeulter Helm, ein zerbrochenes, gekrümmtes Zweihandschwert und eine Keule liegen zu seinen Füßen.

Bei dem Fluss-Oger handelt es sich um den schwer verletzten Klanchef (C.8, S. 120), der nicht schläft, sondern lauend die Bewegungen der Eindringlinge verfolgt. Er spricht nur Ogru und gibt verächtliche Wortfetzen von sich, falls er angesprochen wird. Er kann sich nicht vom Thron erheben und nimmt ab und zu einen Schluck aus seiner Schale. Er verhält sich nicht aggressiv, sondern abwartend und lauend. Er greift mit seinem Dolch an, falls ein Charakter in seine Reichweite (1 m) kommt. In diesem Fall, mobilisiert er seine letzten Kräfte und stürzt sich auf ihn.

Der Topfhelm wurde durch gewaltige Schläge zertrümmert. Das Zweihandschwert ist oberhalb der Parierstange in zwei Teile zerbrochen, beide Klingenteile besitzen tiefe Scharten. Die Keule ist aus einem Knochen geschnitzt – sie ist hart und zugleich leicht – der Griff ist mit grauer Schlangenhaut umwickelt. Zweihandschwert und Keule liegen außerhalb seiner Reichweite auf dem Boden.

**Tzaras-Thul:** Versuchen die Spieler mit dem Klanchef zu kommunizieren, muss jedem SC ein schweres Wahrnehmungsmannöver (-20) gelingen, um zu bemerken, dass Tzaras-Thul auf die Zunge des Klanchefs starrt, wann immer dieser redet. Ein so gewarnter SC darf versuchen, einen Angriff von Tzaras-Thul zu verhindern, der den Klanchef plötzlich töten und ihm die Zunge herausschneiden will. Wird Tzaras-Thul daran gehindert, eskaliert die Situation und er kämpft gegen die SCs bis zum Tod.

**Sothara:** Versuchen die SCs, dem Klanchef zu helfen, spricht sich Sothara (falls anwesend) dagegen aus. Ist die Vergiftung des Klanchefs geheilt (z. B. mit dem Runenpapier von 6.2c auf S. 50), verhält er sich wie unter E.2 auf S. 135 beschrieben.

► **Wahrnehmung** • **Sehen** (+10): Um zu bemerken, dass der Fluss-Oger nicht schläft, sondern die Anwesenden aufmerksam beobachtet. Ein Ergebnis über 120 ist nötig, um außerdem den Dolch zu bemerken, den er an seinem Gürtel trägt.

► **Erste Hilfe:** Um zu erkennen, dass der Fluss-Oger im Sterben

liegt.

► **Wundheilung:** Um zu erkennen, dass der Fluss-Oger im Sterben liegt und ihm nur wenige Stunden zu Leben bleiben. Ein Ergebnis über 120 identifiziert die Vergiftung als Ursache.

► **Diagnose:** Um zu erkennen, dass der Fluss-Oger aufgrund einer Vergiftung im Sterben liegt.

► **Sitten&Bräuche** • **Kel Ogru** (+15): Um das Fleischstück und den Trank als „letztes Mahl“ zu identifizieren. Die Kel Ogru verfügen über sehr begrenzte Heilmethoden und versehen ihre Verletzten traditionell mit einem letzten Stück Pökelfleisch (Karkar, S. 104) und einer letzten Schale Bier (Um-Agaran, S. 104) – können sie sich danach nicht aus eigener Kraft Nahrung beschaffen, sterben sie.

► **Drachenkunde:** Um zu erkennen, dass der Knochen der Keule und die vermeintliche Schlangenhaut am Griff von einem Höhlendrachen stammen.

**8.1d - Feuerstelle:**

Ein Haufen von Asche- und Kohlereste befindet sich in einer Aushöhlung des Felsgesteins. Es riecht nach verbranntem Haar.

Es handelt sich um einen Kamin. An einigen Stellen ist noch etwas Glut – das Feuer ist nicht lange erloschen. In der Asche befinden sich angekohlte Stoffstücke aus Wolle, die nach verbranntem Haar riechen. Außerdem sind hier einige verrostete Metallgegenstände unter der Asche versteckt: eine Gürtelschnalle, 1W4 Wurfpeile und Reste eines Helms. Der Helm zeigt das grotesk entstellte Gesicht einer menschlichen Frau.

Etwa 4 m über der Feuerstelle befindet sich ein Loch in der Felswand, über das ein Teil des Rauchs abzieht, der übrige Rauch sammelt sich unter der Felsdecke. Das Loch hat einen Durchmesser von 0,5 m und führt zum Kaminschacht (8.5, S. 68).

► **Landeskunde** • **Vanku** (+10): Um die Überreste von Kleidung und Helm den Vanku zuzuordnen und damit dem Frauenkopf im Ulthulla-Schädel (8.1a); Die Vanku tragen Helme, die Karikaturen des eigenen Gesichts darstellen.

► **Klettern** (+10): Um den Abzug über dem Kamin bis zum Kaminschacht 8.5 (S. 68) hochzuklettern.

**8.1e - Treppe:**

Entlang der Felswand krümmt sich eine breite Treppe nach oben bis zu einer Holztür.

Die Treppe ist etwa 2 m breit und endet in 4 m Höhe vor einer massiven Holztür mit Eisenbeschlägen, die mit einem Vorhängeschloss verschlossen ist. Das Schloss ist mit Bronzebeschlägen kunstvoll verziert und lässt sich mit dem verzierten Schlüssel vom Schlüsselbund des Oger-Kleinkinds öffnen (7.1g, S. 57). Durch die Tür gelangt man zur Treppe 9.7 (S. 78).

Bei besonderen Anlässen, sitzen die Fluss-Oger aus den unteren Ebenen auf der Treppe, während der Klanchef mit seinem engsten Familienkreis unten um den Tisch sitzt. Sie vergessen manchmal etwas hier: Es finden sich 1W4 zufällige Gegenstände, die auf der Tabelle „TB.1 • Funde



in Orgask“ (S. 105) in der Spalte „Festung“ ermittelt werden.

- ▶ *Landeskunde* • *Loaru* (+20) / *Schlosskunde* (+10) / *Schmieden* (-10): Um das Schloss als zwerghische Arbeit (Loaru) zu identifizieren.
- ▶ *Schlösser öffnen* (-35): Um das Schloss mit einem Dietrich zu öffnen.
- ▶ *Schätzen*: Um den Wert des Schlosses samt Schlüssel zu erkennen und auf 12 SS zu schätzen.

#### 8.1f - Schädel in der Felswand:

In der Felswand befinden sich Schädel von verschiedenen Wesen. Sie sind in kleinen Nischen eingeklemmt und erstrecken sich in unregelmäßigen Abständen bis unter die Decke.

Die Schädel stammen überwiegend von Menschen und Zwergen – einige tragen noch verrostete Kettenhauben oder Helme. Es finden sich aber auch die Schädel von Trollen und abscheulicheren Kreaturen.

## 8.2 Schlafhöhle

*Raum:* Dreieckiger Raum mit 5 m Kantenlänge, 3 m hoch  
*Karte:* S. 64 (S. 156)  
*Besonderes:* Begegnung „Festung“ (S. 127), direktes Sonnenlicht, +0 auf Magie

Der Zugang ist mit der bläulich-schwarzen Haut einer unaussprechlichen Kreatur verhängt.

- ▶ *Dämonologie*: Um die Haut als dämonischen Ursprungs zu identifizieren.
- ▶ *Wahrnehmung* • *Hören*: Um eventuell Lebewesen zu bemerken, die sich hinter dem Vorhang befinden könnten.

Hinter dem Vorhang bietet sich folgendes Bild:

Der Boden des Raumes ist mit Lederhäuten und Fellen bedeckt. Darauf liegen Ledersäcke, umgekippte Krüge, Schädel und verschiedene Knochen.

Es besteht die Chance, dass sich Lebewesen in diesem Raum aufhalten: Führe einen Wurf auf der Tabelle „TD.1 • Begegnungen & Ereignisse“ in der Spalte „Festung“ aus (S. 127) und ignoriere Ergebnisse unter 77.

Die Häute und Felle liegen in mehreren Schichten auf einer dicken Lage aus getrockneten Pflanzen. Die Ledersäcke sind mit Pflanzenfasern gefüllt und an zwei Enden verschnürt – die abgenutzte Stelle in der Mitte legt Nahe, dass sie als Kissen verwendet werden.

Es finden sich hier 1W10 zufällige Gegenstände, die auf der Tabelle „TB.1 • Funde in Orgask“ (S. 105) in der Spalte „Festung“ ermittelt werden.

**8.2a - Fenster (Aussicht Norden):** Beschreibung des Fensters und Aussicht sind identisch mit 6.2f (S. 51).

**8.2b - Fenster (Aussicht Südwesten):** Beschreibung des Fensters und Aussicht sind identisch mit 6.2g (S. 51), außer dass das Fenster zur Hälfte mit einer bläulich schwarzen Haut verhängen ist, die der gleiche, die auch vor dem Eingang hängt.

## 8.3 Bad

*Raum:* Ovaler Raum von 5 m Breite, 3 m Tiefe und 3 m Höhe  
*Karte:* S. 64 (S. 156)  
*Besonderes:* Tageslicht, hohe Luftfeuchtigkeit, fauliger Gestank, rutschig, Magie +0

Ein paar Steinstufen führen einen kurzen Tunnel hinab bis zu einem kleinen, ovalen Raum. Die Luft ist feucht und riecht faulig. Auf der gegenüberliegenden Seite befinden sich zwei hohe, schmale Fenster, die bis zum moosbedeckten Boden reichen. Dazwischen führen zwei Stufen bis zu einem Ausgang, der mit Häuten verhängen ist – sie werden sanft vom Wind bewegt und lassen immer wieder Strahlen von Tageslicht hinein.

Es handelt sich nicht um Moos, sondern um eine rutschige Algenschicht. Beim Betreten des Raumes muss ein Athletik-Manöver mit +30-Bonus gelingen oder man rutscht auf der glitschigen Algenschicht aus, die sich über den Boden ausgebreitet hat, und fällt in das modrige Becken. Die schmalen Fenster gehen auch nicht bis zum Boden, sondern begrenzen nur die Höhe des Wasserpegels.  
 ▶ *Wahrnehmung* (-10) / *Pflanzenkunde*: Um zu erkennen, das es sich nicht um Moos, sondern um eine dichte Algenschicht handelt.

**8.3a - Becken:**

Drei steile Steinstufen führen in ein ovales Becken mit einer grünlich-grauen Plörre. Auf der gegenüberliegenden Seite führen die Stufen wieder aus dem Wasser bis zu einem Vorhang aus Fellen und Häuten.

Die Stufen sind wegen Algenbewuchs glitschig, und auch das Wasser im Becken fühlt sich schleimig an. Das Becken misst 5 m x 3 m und besitzt in der Mitte eine Tiefe von 2 m. Es birgt am Grund einen geheimen Tunnel von etwa 1 m Durchmesser, der unter Wasser liegt und zur verborgenen Treppe (8.9, S. 71) führt.

► **Schwimmen (+20):** Um 3 m durch das Becken bis zur gegenüberliegenden Seite zu schwimmen.

► **Geheimöffnungen entdecken:** Um den unter Wasser liegenden Geheimgang zu entdecken, der zum Tunnel führt 8.9 (S. 71).

► **Schwimmen:** Leichtes Bewegungsmanöver (MT 1 in [2]), um durch den in 2 m Tiefe gelegenen Tunnel 3 m bis zur verborgenen Treppe 8.9 (S. 71) zu tauchen. Benötigt man mehr als zwei Würfe, muss ein Luft-anhalten-Manöver gelingen oder man erleidet kritische „Drowning“-Schäden (S. 27 in [15]), deren Schwere mit der benötigten Zeit steigt: „A“ bei dem 3. und 4. Wurf, „B“ bei dem 5. und 6. Wurf, „C“ ab dem 7. Wurf.

**8.3b - Fellvorhang:**

Felle und Häute hängen in dem Durchgang bis dicht über den Boden, darunter strahlt Licht auf das algenbedeckte Wasser. Rillen verlaufen unter den Fellen die Steinstufen entlang bis zum Becken.

Hinter den Fellen befindet sich eine kleines Tor aus zwei rostigen Eisengitter-Flügeln. Durch das Gitter spürt man einen leichten Wind und man erkennt einen Balkon sowie den Himmel. Das Tor ist nur mit einem Riegel verschlossen und lässt sich unter lautem Quietschen öffnen. Es führt zum Nordwest-Balkon (8.4).

**8.3c - Fenster (Aussicht Norden):** Das Fenster ist etwa 20 cm breit, 1,5 m hoch und führt durch 1 m Felsgestein nach draußen. Die Aussicht ist identisch mit 6.2f (S. 51).

**8.3d - Fenster (Aussicht Südosten):** Es handelt sich um eine 1,5 m hohe Aussparung mit einer Breite von 20 cm, die 0,5 m durch den Felsen führt. Auf der Außenseite ist sie mit einer Rankepflanze fast zugewachsen. Die Aussicht ist identisch mit 6.3e (S. 52).

**8.4 Nordwest-Balkon**

**Raum:** dreieckiger Balkon, 3 m Kantenlänge

**Karte:** S. 64 (S. 156)

**Besonderes:** Tageslicht, freier Himmel, Wind, +0 auf Magie

Hinter dem Eisengitter erstreckt sich ein keilförmiges Felsplateau unter dem freien Himmel. Die Seiten sind von einer natürliche gewachsenen Felsbrüstung umgeben, die etwa hüfthoch über den Boden ragen. Teile davon sind mit einer blass-grünen Rankepflanze überwuchert. Der Boden ist mit mehreren Rillen durchzogen, die bis hinein zum Wasserbecken führen.

Sobald man das Gitter durchschritten hat, wird man von einer kühlen Böe erfasst. Wenn die Rillen im Felsboden künstlich gearbeitet wurden, dann vor langer Zeit, in der Spuren davon verwischt wurden.

Bei Berührung verursacht die Rankepflanze (D.4, S. 127) einen kritischen Kälteschaden der Schwere „A“.

Der Ausblick von hier ist identisch mit 6.2f (S. 51) und 6.2g (S. 51). Unterhalb des Balkons fällt die Felswand 25 m steil ab, nach oben bis zur Spitze von Orgask sind es noch 25–30 m.

Man bemerkt graue Rauchschwaden, die oberhalb des Felsens aufsteigen. Erst zaghaft, dann immer stärker werdend, bis sich schließlich eine hohe Rauchsäule über dem Fels in den Himmel erstreckt, vom Wind in Richtung Gebirge getrieben. Das ist ein Alarmsignal, das die Mutter auslösen lässt. Sämtliche Fluss-Oger in der Umgebung machen sich jetzt zurück nach Orgask auf – von nun an sollte der SL die verstrichene Zeit abschätzen und notieren.

In jeder Runde, die sich die SCs hier aufhalten, besteht eine 15%-Chance, dass sie von 2 Horribars (D.11, S. 132) angegriffen werden, welche die Mutter beschwört (C.9, S. 120).

**Goblin-Meute:** Sind die Goblins anwesend, trauen sie sich nicht ins Tageslicht hinaus, sondern bleiben keifend und murrend in der Dunkelheit.

**Sothara:** Ist Sothara anwesend, erkennt sie den Rauch als Alarmsignal: „Orgask brennt – die Mutter ruft ihre Kinder zurück... uns bleibt nicht viel Zeit.“

**Ha'kash:** Ist Ha'kash anwesend, lehnt er sich gefährlich weit über die Felsbrüstung. Misslingt ihm ein WW gegen Willensschwäche der Stufe 3, stürzt er sich lachend hinunter. Gelingt ihm der WW, reagiert er auf womöglich entsetzte Blicke oder vermeintliche Rettungsversuche mit einem verhöhnenden Spruch wie zum Beispiel „Keine Sorge, Süße/Süßer – ich gehe doch nicht, ohne mich zu verabschieden...“.

► **Signale geben (+50) / Soziales (+10):** Um die Rauchschwaden als mögliches Alarmsignal einzuordnen, das kilometerweit sichtbar ist.

► **Wahrnehmung•Sehen(-20):** Um zu bemerken, dass sich die Blätter der Pflanze ein wenig zu einem hin bewegen, sobald man sich ihnen nähert.

► **Pflanzenkunde:** Ein Ergebnis von 81-99, um zu bemerken, dass die Pflanze auf der Schattenseite wächst. Ein Ergebnis von 100 oder mehr, um die Pflanze als Eiswein zu identifizieren (D.4, S. 127).

► **Klettern:** Um die Felswand nach oben oder unten zu klettern, ist ein schweres Bewegungsmanöver notwendig (MT 1 in [2]). Ein Fehlschlag führt zum Hinunterfallen mit einem Schaden

von +75 auf ATS 1 [12], wobei man 25 m unterhalb auf hartem Felsboden aufschlägt – aber dafür in Freiheit außerhalb der Bergfestung (13, S. 97). Eine zusätzliche Gefahr durch die Mutter ist in E.3 auf S. 135 beschrieben.

## 8.5 Kaminschacht

Raum: 1 m x 1 m, 22 m hoch, 8 m tief  
Karte: S. 64  
Besonderes: schwaches Licht, Qualm, Magie +0

Ein enger Schacht verläuft senkrecht durch das Gestein. Einige Meter unterhalb scheint Licht, der Schacht oberhalb verschwindet in der Finsternis. Ein schmaler Schacht geht seitlich ab, an dessen Ende ein schummriges Licht zu sehen ist.

Der seitlich verlaufende Schacht führt zur Feuerstelle (8.1d, S. 65).

► *Klettern: Um den Kaminschacht 8 m hoch zu klettern bis zu 9.6 (S. 78) oder 8 m hinunter zu 7.5 (S. 61). Ein Fehlschlag führt zum Hinunterfallen mit einem Schaden von +24 auf ATS 1 [12], wobei man auf dem Vorsprung von 7.5 (S. 61) landet.*

## 8.6 Treppe

Raum: 2 m breit, 12 m lang, 2,5 m hoch  
Karte: S. 64  
Besonderes: Dunkelheit, +0 auf Magie

Rechts und Links neben der Treppe verlaufen jeweils drei Stämme bis zur Höhlendecke. Dahinter windet sich die Treppe nach rechts durch einen kunstvoll behauenen Felsbogen.

Die Baumstämme stehen in einem Abstand von etwa 30 cm beieinander und verlaufen nahezu senkrecht nach oben. Sie stützen einen großen Felsen in der Höhlendecke, der beim Wegschlagen der Stämme herunterfällt und die Treppe versperrt – dies ist die letzte Verteidigungslinie der paranoiden Kel Ogru.

An der Rechts-Biegung flankieren zwei aus der Felswand gehauene, überlebensgroße Fluss-Oger-Statuen den Tunnel. Neben ihnen ist ein Dickicht aus Seepflanzen, über ihren Köpfen Haifische in einem Fischschwarm dargestellt. Der Tunnel endet im Thronsaal (8.1, S. 63).

► *Belagerungskunde (+30) / Architektur (+20) / Akademie (-5): Um die Konstruktion über der Treppe als eine Art Notverriegelung zu identifizieren.*

## 8.7 Abort

Raum: 2 m x 2 m, 2,5 m hoch  
Karte: S. 64 (S. 156)  
Besonderes: Fäkalien-Gestank, Tageslicht, +0 auf Magie

Ein dichter Vorhang aus Häuten versperrt einen schmalen Tunnel. Vom Rand der Häute hängen kunstvoll geflochtene Zöpfe herunter, es riecht streng nach Fäkalien.

An den Seiten des Vorhangs dringt Licht hindurch – dahinter muss sich Tageslicht befinden. Die Zöpfe an den Rändern stammen von Zwergen, deren Häute zusammengenäht wurden. Sobald man den Vorhang berührt, schreckt man zahlreiche Fliegen auf, die im dahinter liegenden, kleinen Raum herumschwirren. Im Raum befinden sich ein paar Bretter in Sitzhöhe mit einem kleinen Loch (20 cm Durchmesser). Dieses Loch führt sich schräg nach unten fort durch 2 m Felsgestein bis ins Freie – die Wände des Schachts sind mit Fäkalien verschmutzt.

In der Ecke steht ein langer Knochen senkrecht an der Wand, am unteren Ende befindet sich der abgeschlagene Kopf eines Zwergs – Haare und Bart sind mit Fäkalienresten verklebt.

**Larkota:** Ist Larkota (C.5, S. 118) anwesend, gerät er beim Anblick der „Klobürste“ in Raserei und will den Klanchef töten (8.1c, S. 65): „Das ist genug! Welche Schmach sollen wir noch ertragen? Blut für die Tiefen der Erde!“

## 8.8 Schatzkammer

Eine Tür versperrt den Weg:

Eine massive Tür aus schwarzem Holz ist tief in den Fels eingelassen. In ihrer Mitte befindet sich das Abbild eines Oger-Schädels aus Metall mit weit aufgerissemem Maul. Zwischen den Fangzähnen ist ein rechteckiges Schlüsselloch zu erkennen.

Bei dem Holz handelt es sich um unzerbrechliches Eisenholz (B.3.4, S. 108), daher kommt man hier mit roher Gewalt nicht weiter. In der Mitte der Tür ist ein großer Schädel aus brüniertem Eisen angebracht, mit geöffnetem Kiefer, in dem sich ein rechteckiges Schlüsselloch befindet. Dieser offensichtliche Schließmechanismus löst jedoch eine Falle aus: Aus den acht Nietköpfen, die den Eisenschädel vermeintlich an der Tür halten, springt jeweils ein vergifteter Pfeil heraus. Jeder, der vor der Tür steht, wird Ziel eines Angriffs mit einem OB von +75 auf „11.1 Dart Attack Table“ (S. 102 in [6]). Wird ein kritischer Treffer zugefügt, muss dem Ziel außerdem ein WW gegen ein Gift der 3. Stufe gelingen oder es erleidet die Auswirkungen von Ugrhyth [20]: Lähmung des betroffenen Körperteils für eine Anzahl von Stunden, um die der WW fehlschlägt (siehe auch 10.4c auf S. 85).

Es befindet sich ein weiteres Schlüsselloch in der Nasenhöhle des Schädels, der die Tür öffnet. Beide Verriegelungen lassen sich mit dem „Holz-Amulett“ des Klanchefs öffnen (8.1c oder S. 120).

► *Schlosskunde (+40)/Akademie•Schlösser öffnen (+25): Um das Schloss als primitives Fallriegelschloss aus Holz zu identifizieren, zu dem gewöhnlich auch ein Schlüssel aus Holz gehört.*





**8.8b - Glasperlen:**

Bunte Glasperlen von unterschiedlicher Größe, einige sind klein wie Johannisbeeren, andere groß wie Kirschen.

Insgesamt finden sich hier 1W50 kg dieser Perlen.

► **Steinkunde:** Um das Material als Obsidian, einem natürlich vorkommenden Vulkanglas, zu identifizieren.

► **Landeskunde•Rukon/Rill (+10):** Um die Glasperlen als geschliffene und polierte Obsidiane zu identifizieren, die wahrscheinlich aus Rill stammen – von der anderen Seite des follensischen Gebirges. In Rill ist das natürlich vorkommende Vulkanglas wertlos und wird manchmal über die Berge gebracht, um sie in Rukon zu verkaufen oder als Bestechung einzusetzen.

► **Schätzen:** Um den Verkaufswert auf 3 SS/kg zu schätzen.

**8.8c - Gold und Silber:**

Schmuck, Besteck, Teller und Trinkgefäße aus Gold und angelaufenem Silber. Die meisten Stücke sind zerkratzt und verbeult.

Es handelt sich um insgesamt 1W4 kg Edelmetall. Es ist auch eine kleine Silberschatulle mit Goldverzierungen darunter, die mit Leder ausgepolstert ist (passend zum Glasfläschen 8.8h).

► **Landeskunde•Shuluri/Loaru:** Um einige der Gegenstände den Zwergen (Loaru) oder See-Elben (Shuluri) zuzuordnen.

► **Schätzen:** Um den Verkaufswert auf 14 GS/kg zu schätzen.

► **Fein-Schmieden (+15):** Um die Kratzer und Beulen zu entfernen und damit den Verkaufswert zu verdoppeln. Dauert einen Arbeitstag pro kg.

**8.8d - Taschenuhren:**

Kunstvolle Taschenuhren liegen auf einem Haufen. Viele sind kaputt oder verrostet.

Es lagern hier 1W6 kg dieser mechanischen Geräte; diese Ware ist empfindlich und verliert an Wert bei unsachgemäßem Transport.

► **Landeskunde•Loaru (+20):** Die feinen mechanischen Uhren der Zwerge sind berühmt und unerschwinglich für den Großteil der Bevölkerung in den Kriegerreichen.

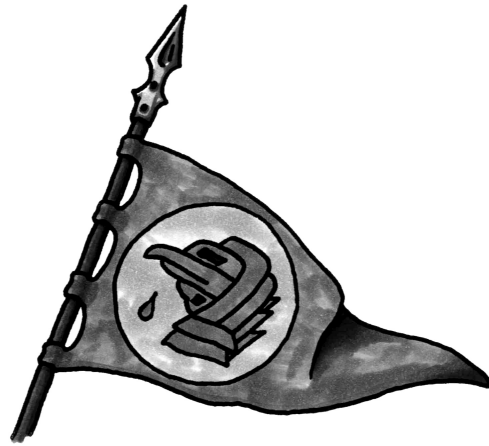
► **Schätzen (-10):** Um den Verkaufswert unversehrter Ware auf 1 GS/kg zu schätzen.

► **Maschinerie:** Um intakte oder wertvolle Uhren auszuwählen. Modifiziere das Gewicht um den Fertigkeitswert -100 in Prozent, ohne den Gesamtwert zu reduzieren (es werden wertlose Stücke ausgesondert).

**8.8e - Banner & Pferdegeschirr:**

Ein ledernes Pferdegeschirr mit Silber und Emaille-Einlegearbeiten, das zur Hälfte in einen grünen Stoff eingewickelt ist.

Das Pferdegeschirr besitzt versilberte Eisenteile sowie kunstvolle Emaille-Einlegearbeiten, die einen Vogelkopf



zeigen. Der Stoff ist der Rest einer Fahne, die einen blauen Geierkopf mit einem stilisierten Blutstropfen auf hellgrünem Feld zeigt. Das Pferdegeschirr wiegt 2 kg, die Fahne 0,5 kg.

**Sothara:** siehe Absatz unter 8.8, S. 68.

► **Landeskunde•Rukon (+30):** Es handelt sich bei den Gegenständen um rukonische Produkte. Die Fahne wurde wahrscheinlich in einer Schlacht erbeutet.

► **Schätzen:** Um den Verkaufswert des Pferdegeschirrs auf 12 GS zu schätzen. Die Fahne hat lediglich ideellen Wert.

**8.8f - Tabak-Pfeifen:**

In die dunklen Pfeifen aus Wurzelholz sind Motive geschnitzt wie Wellen, Schiffe, Muscheln, Fische oder Dreizack. Die meisten sind zusätzlich mit Kupfer-, Silber-, oder Goldschmiedearbeiten verziert.

Die Kupfer- und Silberbleche sind zwar angelaufen, lassen sich aber leicht wieder instandsetzen. Insgesamt befinden sich 1W10 kg dieser Pfeifen hier.

► **Landeskunde•Abdera (+15):** Um das Herkunftsland der Pfeifen als Abdera zu bestimmen, das auch für seine feinen Tabaksorten bekannt ist.

► **Schätzen (-5):** Um den Verkaufswert auf 5 SS/kg zu schätzen.

**8.8g - Seidenstoff:**

Zwei Rollen von feinem Seidenstoff mit eingewebten Gold- und Silberfäden liegen zwischen den Pfeifen.

Es befinden sich noch Reste einer Lederhülle an den Stoffen, den die Lagerbedingungen sichtlich stärker zugesetzt haben. Die beiden Stoffe sind auf Holzstäbe gerollt und jeweils 17 m lang bei einer Breite von 75 cm (die äußeren 2 m sind jedoch nicht mehr zu gebrauchen). Ein Stoff ist hell- und dunkelblau gemustert mit invertierten Haifisch-Ornamenten und Silberfäden. Der andere Stoff ist dunkelrot und mit feinen Goldfäden durchwirkt. Jede Stoffrolle wiegt 5 kg.

► **Schätzen (-5):** Um den Verkaufswert auf 4 GS/kg zu schätzen.

**8.8h - Glasfläschchen:**

Eine kleine, in ein Goldnetz eingefasste Glasflasche befindet sich unter den Glasperlen. Sie ist mit einem Glas-Stopfen verschlossen, der mit einem aus Golddrähten geflochtenen Band an dem Flaschenhals befestigt ist.

Das Fläschchen ist aus dickem matten Glas gearbeitet und enthält 0,2 Liter einer leuchtenden, zähen Flüssigkeit. Eine passende Schatulle aus Silber und Gold befindet sich unter den Gold- und Silbergegenständen (8.8c). Das Glasfläschchen samt Inhalt wiegt 1 kg.

► *Alchimie (+30) / Artefaktkunde (+50) / Stabmagie (+25): Um die Flüssigkeit als Juwelenschleim zu identifizieren. Ein Stoff von ungeahnter magischer Macht, um den Kriege geführt werden. Der Inhalt ist nahezu unbezahlbar und jeder, der es bei sich trägt, ist seines Lebens nicht sicher.*

► *Schätzen: Um den Verkaufswert des Fläschchens ohne Inhalt auf 15 GS zu schätzen.*

**8.9 Verborgene Treppe**

*Raum: 1,5 m breit, 4 m lang, 2,5 m hoch*

*Karte: S. 64*

*Besonderes: Spärliches Tageslicht, +0 auf Magie*

Der wassergefüllte Tunnel endet in einem schmalen Wasserloch, das von senkrecht abfallenden Felswänden umgeben ist. Nur auf der gegenüberliegenden Seite führen Steinstufen einen schmalen Gang hinauf. Etwas Licht fällt von der Seite auf die Treppe.

Die SCs und ihre Kleidung dürften nass sein – berücksichtige das: Fackeln sind erloschen, ihnen ist kalt, die Sachen sind schwerer und damit sollte Erschöpfung schneller einsetzen, Bewegungsmanöver sind schwieriger, die Griffigkeit von Waffen lässt womöglich nach und Patzer sind wahrscheinlicher, Zunder ist nass und kann nicht zum Feuermachen verwendet werden usw.

Das Licht stammt von einem schiefsscharten-ähnlichen Fenster auf der linken Seite. Es ist etwa 40 cm hoch, 20 cm breit und führt einen Meter durch den Fels nach draußen. Die begrenzte Aussicht zeigt ein Gebirge und ist identisch mit 6.3e (S. 52).

Geht man die Treppe weiter hinauf führt sie zu der verborgenen Treppe im Lager 9.8 (S. 78).

► *Schwimmen: Schweres Bewegungsmanöver (MT 1 in [2]), um durch den in 2 m Tiefe gelegenen Tunnel 3 m bis zum Bad 8.3 (S. 66) zu tauchen. Benötigt man mehr als zwei Würfe, muss in jeder Runde ein Luft-anhalten-Manöver gelingen oder man erleidet kritische „Drowning“-Schäden (S. 27 in [15]), deren Schwere steigt: „A“ bei der 3. und 4. Runde, „B“ bei der 5. und 6. Runde, „C“ ab der 7. Runde.*

## 9 Vorratslager

Dieses Stockwerk ist im Vergleich zu den anderen recht niedrig und misst nur etwa 3–4 m in der Höhe. Für gewöhnlich halten sich hier keine Fluss-Oger auf, denn es dient als Vorratslager für Nahrung und Waffen. Und es ist eine Sackgasse – kein Weg führt weiter hinauf zur Mutter... die Spieler müssen den geheimen Zugang im Bad finden (8.3a, S. 67) oder durch den Kaminschacht im Thronsaal (8.1d, S. 65) nach oben klettern.

Die Essenzströme sind in dieser Ebene ungewöhnlich stark: +10 auf Zaubersprüche und magische Fertigkeiten.

### 9.1 Lager

*Raum:* 8 m Durchmesser, 3,5 m hoch

*Karte:* S. 73 (S. 157)

*Besonderes:* abgestandene Luft, +10 auf Magie

In einer runden Höhle sind Netze unter der Decke gespannt. Sie sind mit unzähligen Säcken und Beuteln beladen und hängen so tief, dass man oft nur gebeugt darunter durchgehen kann. Auf dem Boden häufen sich Holz und Kohle bis fast unter die Netze. Zwischen ihnen führen Pfade hindurch zu drei weiteren Ausgängen – zwei davon sind mit Fellen verhängen, durch den anderen fällt Tageslicht. An der Felswand zieht sich eine blau-grüne Ader hoch. Daneben steht eine Kiepe.

Auch zwischen den Haufen muss man aufpassen, wo man hintritt, denn überall liegen Holzsplitter und Kohlereste herum.

#### 9.1a - Amphoren:

Vier große Amphoren aus grauem Ton stehen beisammen.

Die Machart der Amphoren (Material und Formgebung) hat nichts mit der groben, schwarzen Keramik zu tun, der die Spieler bisher hier begegnet sind.

Eine Amphore und ihr Inhalt sind genauer in B.3.6 auf S. 108 beschrieben. Der darin befindliche Wein ist der gleiche wie im Thronsaal (8.1a, S. 63).

► *Spuren lesen (+20) / Wahrnehmung:* Um Kratz- und Schleifspuren an der Keramik zu bemerken, die nicht älter als eine Woche sind – den Spuren nach, hat wohl der Transport einige Umstände bereitet.

#### 9.1b - Holz, Kohle und Bernstein:

Der Großteil des Raumes wird von einem großen Holzstapel eingenommen und einigen maroden Fässern.

Der Holzstapel besteht aus Ästen, Baumstümpfen und unbrauchbaren Holzgeräten (Holzhammer, Holzspaten, zerbrochenes Ruder usw.) – sogar der zersplitterte Rumpf eines primitiven Einbaums und Teile eines Holzkarrens befinden sich darunter.

Die Fässer sind alle stark beschädigt und drohen auseinanderzufallen. Sie weisen tiefe Risse auf, durch die Kohle und Bernstein auf den Boden gebröckelt ist. Zwei der Fässer sind mit rohem Bernstein und getrockneten Baumharzen gefüllt, die übrigen enthalten Kohle.

Außerdem befinden sich hier die restlichen Gegenstände aus dem Besitz der Charaktere, die nicht bereits im Lager (4.3, S. 34), im Hüttenwerk (4.4a, S. 35), beim Bogner (6.2, S. 49) oder in der Schatzkammer (8.8, S. 70) gefunden wurden; siehe Tabelle „T9.1 • Vorratslager: Gegenstände“ auf S. 74. Sie sind wild in der Höhle verstreut. ► *Landeskunde • Kel Ogru (+10):* Um den Bootsrumpf als Skiff zu identifizieren, einer Art primitiven Katamaran, dem typischen Boot der Fluss-Oger.

► *Landeskunde • Rukon:* Um den Holzkarren als typisch rukonisches Transportgerät zu identifizieren. Üblicherweise ziehen ein oder zwei Esel den Karren durch die unwegsamen Aschenlande.

► *Handel / Schätzen / Steinkunde / Landeskunde • Kel Ogru:* Um zu bemerken, dass die Fluss-Oger die Harze mühsam gesammelt haben müssen, da sie selten in der Gegend sind.

#### 9.1c - Gesteins-Ader:

Eine bläulich-grüne Gesteins-Ader zieht sich schräg den Fels entlang vom Boden bis zur Höhlendecke.

Es handelt sich um die Arinyark-Ader, die aus den Tiefen der Erde am Torhaus entlang bis zum Heiligtum verläuft. Näheres siehe 5.1c auf S. 38.

#### 9.1d - Netze:

Mehrere Netze sind unter der Felsdecke gespannt. Auf ihnen liegen prall gefüllte Leinen- und Ledersäcke, Bündel von Dörrfisch und große Stücke Pökelfleisch.

Der Dörrfisch und das Pökelfleisch sind von den Kel Ogru und der Vorrat kann als unbegrenzt angesehen werden (mehr als 100 kg; 4 kg Dörrfisch ernähren 1 Person 1 Woche; Pökelfleisch siehe B.2.1 auf S. 104). In den Leinen- und Ledersäcken ist erbeuteter Proviant:

- 2W10 kg rukonische Wegzehrung (6,5 kg ernähren 1 Person 1 Woche, haltbar).
- 1W10 kg zwergisches Wegbrot (1,8 kg ernähren 1 Person 1 Monat, haltbar).
- 1W10 kg Malzbrot (2,0 kg ernähren eine Person 1 Woche, haltbar) – eine Spezialität aus Harro. Isst jemand

## 9·VORRATSLAGER

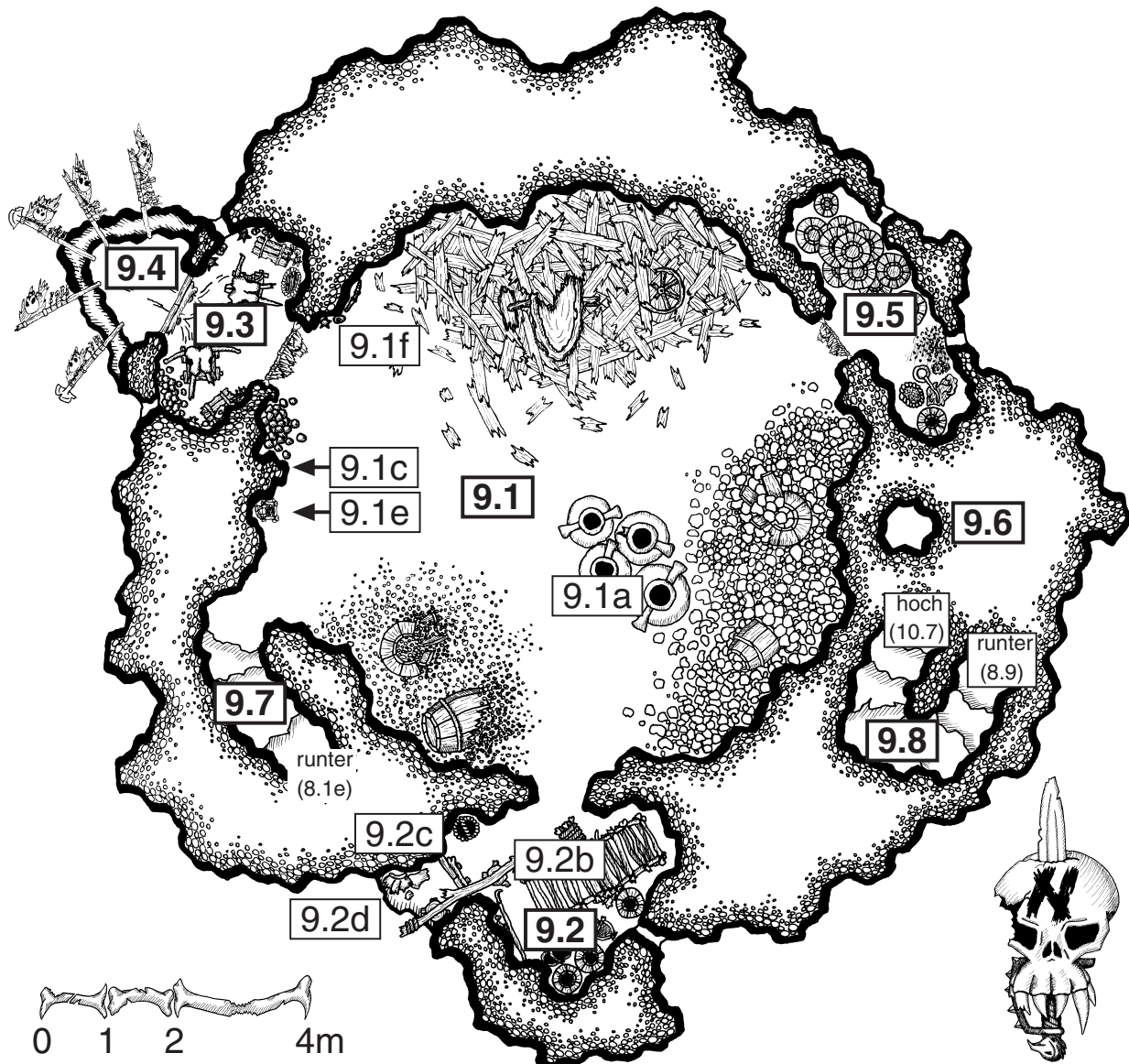


ABBILDUNG 9.1: Übersichtskarte des Vorratslagers. Über die Treppe (9.7, S. 78) gelangt man in den darunter gelegenen Thronsaal (8, S. 63). Nur über den Kaminschacht (9.6, S. 78) oder die verborgene Treppe (9.8, S. 78), die über das Bad (8.3, S. 66) zugänglich ist, gelangt man weiter nach oben in das Heiligtum (10, S. 79).



Die Knochenhaken an den Stangen sind unbearbeitet (die gebrochenen Rippen unglücklicher Kreaturen) und werden zum Heranziehen der Ladung vom Kran benutzt.

### 9.2b - Balken & Tretrad:

Eine eigentümliche Konstruktion aus Holz und Knochen nimmt fast den ganzen Raum ein. Sie besteht aus einem großen Tretrad und mehreren Pfeilern, die einen Holzbalken unter der Decke abstützen. Ein Seil verläuft vom Rad, über mehrere Rollen, den Balken entlang bis zu einer schmalen Holztür.

Ohne Zweifel stellt dies eine Mechanik dar, um einen Lastkran zu betreiben, der sich hinter der Holztür (9.2c) befinden muss: Durch das Laufen im Tretrad („Hamster“-Rad mit 3,5 m Durchmesser) wird ein Seil um die Achse auf- oder abgerollt. So improvisiert das gesamte Konstrukt auf den ersten Blick wirkt, desto robuster und durchdachter erweist es sich auf den zweiten. Obwohl auf minderwertiges Material wie Knochen zurückgegriffen wurde, lassen sich damit Lasten von bis zu 1000 kg heben.

### 9.2c - Holztür:

Eine schmale Tür aus Holz ist in die Felswand gesetzt. Der zerborstene Knochen irgendeiner Bestie dient als Querbalken und verschließt sie. Ein massiver Holzbalken und ein Seil verlaufen unter der Decke durch einen Spalt im Türrahmen. Durch den Spalt fallen schmale Streifen Tageslicht.

Der Querbalken in Form eines Knochens ist verklemmt, lässt sich aber mit einem +10-Stärkewurf lösen und herausheben. Die Tür öffnet sich nach außen und führt auf eine trichterförmige Plattform von etwa 2 m Tiefe (siehe 9.2d).

### 9.2d - Plattform:

Hinter der Tür befindet sich ein kurzer Tunnel im Fels, der sich trichterförmig öffnet und an der Außenseite des Felsens endet. An der Decke verläuft der Holzbalken aus der Höhle bis über den Abgrund, an dessen Ende schaukelt ein Flaschenzug im Wind. Der Felsboden ist mit Splintern, Krümeln und Kohlestücken übersät. An der Seite liegen große Tonscherben zwischen rötlichen Lachen und Rinnsale, die sich bis zum Abgrund ziehen. Ein würzig-harziger Geruch wird ab und zu von den Luftböen herübergeweht.

Der Abgrund fällt 33 m in die Tiefe, dort unten sieht man diversen Abfall liegen. Ein Sturz würde einen Schaden von +90 auf ATS 1 [12] verursachen. Die Aussicht ist identisch mit der von 6.2g (S. 51).

Die Tonscherben scheinen die Überreste einer Amphore (B.3.6, S. 108) zu sein, von der gleichen Art wie 9.1a – in der Tat findet sich der gleiche Stempelabdruck bei genauer Untersuchung. Die Lachen sind zähflüssig und klebrig – und verströmen den würzig-harzigen Geruch. Der Erinnerungswurf (B.3.6, S. 108) erhält jedoch einen Malus von -15 aufgrund des gealterten und verflogenen Aromas.

**Goblin-Meute:** Sind die Goblins anwesend, meiden sie das Licht auf der Plattform und verstecken sich im Schatten des Speichers.

**Ha'kash:** Ist Ha'kash anwesend, muss ihm ein WW gegen Willensschwäche der Stufe 6 gelingen oder er geht bis zum Abgrund und einen Schritt weiter, so dass er lautlos in die Tiefe stürzt – die Situation ist so abstrus, dass man sich fragt, ob sie wirklich gerade passiert ist (zumindest bis man den Aufschlag des Körpers unten hört). Gelingt der WW bleibt Ha'kash am Abgrund zögernd stehen und kehrt schließlich lächelnd zurück mit Worten wie „Noch eine Sünde...“

**9.2e - Fenster (Südosten):** *Beschreibung und Aussicht entsprechen denen von 6.3e (S. 52), außer dass eine Fensterlade fehlt.*

## 9.3 Zeughaus

*Raum: Ovaler Raum von 4 m Breite, 3 m Tiefe und 3,5 m Höhe*

*Karte: S. 73 (S. 157)*

*Besonderes: Diffuses Licht, hohe Luftfeuchtigkeit, +10 auf Magie*

Hinter dem Vorhang aus Häuten befindet sich eine kleine Höhle. Diffuses Licht fällt durch zwei Schießscharten, die ein großes Holztor flankieren. In der Mitte stehen zwei skurrile Konstruktionen, an der Felswand häufen sich primitive Waffen und Rüstungen.

Auf den zweite Blick wird klar, dass es sich um minderwertige Waffen handelt – davon aber haufenweise.

### 9.3a - Waffen & Rüstungen:

In Kisten, Körben und an den Wänden lagern grausame Waffen und schwere Rüstungen.

Es handelt sich hauptsächlich um nicht-metallische Waffen von geringer Qualität – die letzte Reserve von Orgask:

- Gespickte Keulen (5W10); aus einem Knochen geschnitzt mit natürlich gewachsenen Spitzen; benutze ATS 14; abgebrochene Spitze und tiefe Kerben zeigen, dass sie in Gebrauch waren; Modifikationen von -20 bis +0.
- Wurfhämmer (4W10); Knochenschaft mit Steinkopf; die Köpfe sind an vielen Stellen abgesplittert; Modifikationen von -30 bis -10.
- Lang- und Kompositbögen (jeweils 1W10), die Sehnen aus gelblich-grünen Fasern sind um den Schaft gewickelt (B.2.6, S. 107), bei den Langbögen variiert die Holzart, die Kompositbögen sind mit Echsenhaut umwickelt, Modifikationen von -20 bis +0.

- Pfeile (4W100), pech-verklebte Pfeilspitzen mit Widerhaken und eine Befiederung aus Federn oder beschriebenen Pergament (6.2e, S. 50), die Holzart des Schaftes variiert und bestimmt die Qualität eines Pfeils: Modifikationen von -15 bis +5.
- Wall-Armbruste (5 Stück), inklusive Krähenfuß zum Laden; Gewicht: 8 kg, Länge: 150 cm, Reichweiten/Angriff: siehe „Medium“ in „12.3.1 Arbalest Attack Table“ auf S. 118 in [11], Ladezeit: 4 Rd, Modifikationen: -10, -5, -5, +0, +10.
- Bolzen (2W100) in 2 Kisten, Munition für Wall-Armbruste, 10 Stk. wiegen 1 kg, Modifikationen von -15 bis +5.
- Rüstungen (3W10) aus dickem Leder mit aufgenähten Zähnen (S. 106), alle weisen Gebrauchsspuren auf und sind an mehreren Stellen geflickt oder beschädigt, Modifikationen von -25 bis -5.
- Steine (1W100) von jeweils 1W4 kg zum Herunterwerfen (ATS 1 [12], die Fallhöhe entspricht der Sturzhöhe).

Wählt man nur einige von der jeweils großen Stückzahl aus (Wall-Armbruste ausgenommen), kann man davon ausgehen, dass jede Modifikation oft genug vorhanden ist und man nur die besten Stücke identifizieren muss.

► *Schätzen/Waffen- bzw. Rüstungspflege: Um die qualitativ besten Stücke auszuwählen (Wall-Armbruste ausgenommen). Der Fertigkeitwurf gibt die Modifikation des Gegenstands innerhalb der angegebenen Spanne in Prozent an (von 0 oder weniger: „schlechteste Qualität“ bis 100 oder mehr: „beste Qualität“).*

*Ein Beispiel: Ein Fertigkeitwurf von 50 wählt Pfeile mit einem (durchschnittlichen) Bonus von -5 aus (Mod.-Spanne 20 = 5 - (-15), 50% von 20 sind 10, -15 + 10 ergeben eine Modifikation von -5). Es können beliebig viele -5-Pfeile genommen werden.*

### 9.3b - Ballistas:

Zwei große, armbrust-artige Konstruktionen mit Rädern stehen entlang der Wand. Hauptbestandteil ist jeweils ein Elefantenschädel, der mit diversen Knochen und Holzteilen verbunden ist. Sie sind auf Gestellen mit Rädern befestigt.

Die Ballistas sind voll funktionstüchtig und lassen sich auf den Rädern verschieben. Schleifspuren auf dem Felsboden führen von den Rädern zum Holztor (9.3d).

Jedes Geschütz wiegt mitsamt dem Gestell etwa 80 kg und verschießt pfeilartige Geschosse von 5–7 kg (9.3c). Die Schusskraft dafür wird aus verdrehten Seilbündeln gewonnen, welche innerhalb des Schädels liegen und die beiden Wurfarme spannen. Als Spannrahmen dient der Elefantenschädel, seine Stoßzähne zeigen zum Schützen und werden als Griffe zur Ausrichtung des Geschützes benutzt. Aus Metall sind nur einige Teile vom Spannmechanismus sowie ein paar Verbindungsstücke. Dieser Geschütztyp entspricht der „Light Ballistae“ in der „Siege

Weapon Attack Chart“ (S. 86/87 in [21]).

► *Geschütz bedienen: Ein Ergebnis von 80 oder mehr identifiziert Knoten in einem Seil als Markierungen von Schusstests. Auch um einen Angriff mit einem Geschütz zu koordinieren (mindestens 3 weitere Helfer vorausgesetzt). Im besten Fall kann jede 3. Runde ein Angriff durchgeführt werden, wobei der Fertigungsbonus als OB benutzt und auf der „Siege Weapon Attack Chart“ (S. 86/87 in [21]) ausgewertet wird. Patzer werden auf „T3.3 • Ballista & Trebuchet Fumble Table“ (S. 123 in [22]) ermittelt.*

### 9.3c - Munition (für Ballista):

Große Pfeile mit einem speerdicken Schaft liegen in drei Holzkisten. An einem Ende befindet sich eine Eisenspitze, am anderen zwei lederartige Haifischflossen als Befiederung.

Jedes Geschoss ist 1,5 m lang, wiegt zwischen 5 und 7 kg und kann mit einer Ballista verschossen werden (9.3b). Die Eisenspitze von der Form eines Speerblatts ist mit einem Dorn eingesteckt, mit Pech verklebt und zusätzlich mit einem Seil festgebunden. Bei der Befiederung handelt es sich um getrocknete Haifischflossen. Sie sind ebenfalls mit Pech geklebt sowie mit einem dünnen Seil an den Schaft gebunden. Insgesamt lagern 1W100 Geschosse in den Kisten.

### 9.3d - Holztor:

Ein Holztor ist in den Fels eingelassen. Seine zwei Flügel sind mit Querbalken in Form von großen Knochen versperrt.

Schleifspuren führen vom Tor zu den Ballistas (9.3b). Die schweren Querbalken lassen sich hoch heben und damit das Tor öffnen – vorausgesetzt ist eine Körpergröße von mindestens 2 m, um den oberen Balken in 3 m Höhe zu erreichen. Durch das Tor gelangt man auf den Nordost-Balkon 9.4.

**9.3e - Fenster (West & Nordwest):** Beschreibung und Ansicht der Fenster folgen grob denen in 6.2f und 6.2g (S. 51).

## 9.4 Nordost-Balkon

*Raum: dreieckiger Balkon, 3 m Kantenlänge*

*Karte: S. 73 (S. 157)*

*Besonderes: Tageslicht, freier Himmel, Wind, +10 auf Magie*

Durch das Tor gelangt man ins Freie auf ein Plateau. Einige alte Holzstangen reichen über eine steinerne Brüstung; an ihnen hängen etliche Fische und ein graues Banner – sie tanzen im Wind. Schleifspuren auf dem Boden führen von der Höhle bis hierher.



Das Plateau ist mit einer etwa 1 m hohen Brüstung umgeben, die aus dem Fels gearbeitet wurde – außen fällt die Steinwand 33 m in die Tiefe.

**Goblin-Meute:** Sind die Goblins anwesend, trauen sie sich nicht ins Tageslicht hinaus, sondern bleiben aufgeregt in der Dunkelheit des Zeughauses.

**Ha'kash:** Ist Ha'kash anwesend, setzt er sich gut gelaunt auf die Brüstung. Ihm muss ein WW gegen Willensschwäche der Stufe 4 gelingen oder er stürzt sich von dort lachend hinunter. Gelingt der WW bleibt Ha'kash dort sitzen und murmelt „Für eine Sünde bleibe ich noch...“ – und wirft einem zufälligen SC einen vielsagenden Blick zu.

#### 9.4a - Holzstangen:

Fünf Stangenwaffen ragen über die Brüstung. Die Enden der Stangen sind zerborsten oder enden in einer zersplitterten Klinge. Davor hängt ein Banner und mehrere vertrocknete Fische, die im Wind tanzen.

Die Fische sind von der Sonne ausgedörrt und an den Schwanzenden mit den eigenen Gedärmen an die Stange geknotet – die Gedärme sind getrocknet und starr wie der Fisch. Sieht man von etwa 2 kg Fisch an einer Stange ab, der noch nicht genügend gedörrt wurde, befinden sich hier 8 kg Dörrfisch (siehe Dörrfisch unter 9.1d, S. 72).

Das Banner zeigt auf grauem Grund einen blauen Schädel mit spitzen Zähnen, der auf einen blauen Streitkolben beißt.

► **Landeskunde**•**Kel Ogru:** Um die Stangen und das Banner als Überreste der typischen Stangenwaffen der Fluss-Oger zu identifizieren (B.2.4, S. 106).

#### 9.4b - Schleifspuren:

Vier Rillen im Felsboden verlaufen von der Höhle bis zu farbig markierten Stellen auf dem Plateau.

Die Spuren sind flach und an einigen Stellen unterbrochen – offensichtlich Abnutzungserscheinungen durch häufiges Hin- und Herbewegen der Ballistas (9.3b, S. 76).

► **Geschütz bedienen:** Um zu erkennen, dass die Markierungen an den Ballistas (9.3b) und die Positionsmarken zu Beschusstests gehören. Werden die Geschütze korrekt positioniert, zielen die Markierungen auf prägnante Punkte in der Umgebung von Orgask wie z. B. vor den Höhleneingang (13.2a, S. 99). Die Erkenntnis liefert einen Bonus von +30 auf Angriffe, die auf Ziele in der Umgebung gerichtet sind.

### 9.5 Brauerei

Raum: Oval von 4 m x 3 m, 3 m hoch

Karte: S. 73 (S. 157)

Besonderes: säuerlicher Geruch, +10 auf Magie

Der Eingang ist mit Häuten verhängen. In der ovalen Höhle dahinter stehen mehrere große Fässer übereinander gestapelt und eine kalte Feuerstelle. Durch zwei schmale Fenster fällt spärliches Tageslicht, ein saurer Geruch liegt in der Luft.

► **Wahrnehmung**•**Riechen:** Um den säuerlichen Geruch als Hefe zu identifizieren – vermutlich das Produkt eines Gärungsprozesses.

#### 9.5a - Fässer:

12 Fässer stapeln sich in der Ecke. Alle sind verschlossen und mit Pech versiegelt.

In jedem Fass befinden sich 90 Liter Bier (Um-Agaran, S. 104). Die Fässer stehen durch den Gärungsprozess unter Druck – werden sie gewaltsam geöffnet, spritzt der Inhalt durch den ganzen Raum.

#### 9.5b - Feuerstelle & Kupferpfanne:

Unter einem der Fenster befinden sich die schwarzen Überreste einer Feuerstelle auf dem Boden. Daneben liegt eine verbeulte Pfanne aus Kupfer mit langem Stiel.

Neben der Feuerstelle liegen frische Goblin-Köpfe – ihre Schädel wurden gespalten, das Hirn fehlt.

#### 9.5c - Fässer, Korb & Leinenhemd:

Mehrere große Fässer stehen zusammen, die meisten sind leer. In zwei davon befindet sich eine rötlich-braune Flüssigkeit, in der Beeren und Kräuter schwimmen. Ein großer Korb mit Beeren, zwei lange Knochen und ein schmutziges Leinenhemd liegen daneben.

Bei der rötlich-braunen Flüssigkeit handelt es sich um eine Vorstufe von Bier (Um-Agaran, S. 104), dessen wichtige Zutat scharfe Beeren sind (Agaran, S. 104) – der einsetzende Gärungsprozess verströmt den Hefegeruch. Wird die Flüssigkeit mit einem der Knochen umgerührt, kommt eine weitere Zutat zum Vorschein: Goblinhirn. Das typisch rukonische Leinen-Unterhemd ist mit der rötlich-braunen Flüssigkeit durchtränkt und wird als Sieb verwendet.

#### 9.5d - Fenster (Nordosten):

Schmale, schießschartenartige Fenster zeigen eine kahle Hügellandschaft, das sich zur Rechten zu einem mächtigen Gebirge aufbaut.

Die Fenster sind etwa 20 cm breit und haben eine Höhe von 1,5 m. Sie bohren sich mindestens 1 m tief durch das Felsgestein bis ins Freie. Für Details der Aussicht siehe 6.2f (S. 51).

## 9.6 Kaminschacht

Raum: 1 m x 1 m, 14 m hoch, 16 m tief  
 Karte: S. 73  
 Besonderes: schwaches Licht, Qualm, Magie +10

Der Schacht schlängelt sich nach oben. Der Fels ist uneben und an den Vorsprüngen findet man leicht Halt. Einige Meter oberhalb und unterhalb fällt Licht hinein, kalter Qualm zieht unablässig von unten hinauf.

Der Schacht ist mit Spinnweben durchzogen; in einem Netz hängt das Skelett eines Fluss-Oger-Kleinkinds. Zwei Meter höher haben sich 1W4 Wollspinnen eingenistet (D.6, S. 128), die angreifen, sobald man sich ihnen nähert.

► **Klettern:** Um an den Spinnen so schnell wie möglich vorbei zu klettern, wird ein mittelschweres Bewegungsmanöver benötigt. Die Spinnen fühlen sich dadurch bedroht und greifen in jeder Runde an. Ein Ergebnis von 100% zeigt an, dass 3 m zurückgelegt wurden und die Spinnen greifen ein menschengroßes Wesen nicht mehr an. Bei Wesen kleiner als 70 cm besteht eine 30%-Chance für jede Spinne, das sie es als Beute ansieht und verfolgt.

► **Klettern:** Um einen Angriff auszuführen und dabei nicht herunterzufallen, muss ein Klettermanöver gelingen. Bei einem Ergebnis von 51-100 gilt ein Abzug in Höhe des Fehlschlags (Differenz zu 100) auf den Angriff. Bei 50 oder weniger ist kein Angriff möglich und es besteht eine %-Chance in Höhe des Fehlschlags, herunterzufallen: Schaden von +50 auf ATS 1 [12] und man landet auf dem Vorsprung von 7.5 (S. 61).

► **Klettern:** Um den Kaminschacht 8 m hinunter zu klettern zu 8.5 (S. 68). Ein Fehlschlag führt zum Hinunterfallen mit einem Schaden von +50 auf ATS 1 [12], wobei man auf dem Vorsprung von 7.5 (S. 61) landet.

## 9.7 Treppe

Raum: 2 m breit, 6 m lang, 3 m hoch  
 Karte: S. 73  
 Besonderes: schwacher Lichtschein, leicht würziger Geruch, +10 auf Magie

Nach wenigen Metern macht die Treppe eine scharfe Rechtsbiegung, schwaches Licht fällt dort auf die Felswand. Auf den Stufen liegen kleine Steine und Kohlereste.

Die Luft ist abgestanden und riecht leicht würzig. Nach der Biegung führt die Treppe noch 3 m weiter, fast in die entgegengesetzte Richtung, und endet im Lager (9.1, S. 72).

► **Wahrnehmung•Riechen:** Um den Geruch dem Pökelfleisch aus dem Salzlager (3.4, S. 29) zuzuordnen, sofern der SC bereits dort war.

## 9.8 Verborgene Treppe

Raum: 1,5 m breit, 7 m lang, 2,5 m hoch  
 Karte: S. 73  
 Besonderes: Finsternis, +10 auf Magie

Die Steintreppe führt weiter hinauf in die Dunkelheit. Nach einer scharfen Biegung ist die Finsternis perfekt. Die Stufen kann man nur noch ertasten, sie winden sich weiter empor.

Sofern die SCs keine Lichtquelle haben, muss jedem von ihnen in der Dunkelheit ein Wahrnehmungswurf gelingen oder sie verursachen durch Stolpern und Rempeln so einen Krach, dass die Mutter gewarnt ist. Erklimmen die SCs die Treppe mit einem Licht, wird die Mutter automatisch durch den Lichtschein gewarnt. Die gewarnte Mutter bereitet sich aber nur auf die Gefahr vor und verhält sich ruhig, sie greift nicht an.

Geht man die Treppe weiter hoch, führt sie zu der verborgenen Treppe im Heiligtum (10.7, S. 86). Hinunter führt sie zur verborgenen Treppe des Thronsaals (8.9, S. 71.)

## 10 Heiligtum

Hier versteckt sich die Mutter in einer Art natürlichem Labyrinth – einem uralten Baum – und wartet auf die Eindringlinge (SCs). Sie ist körperlich ausgelaugt und kann sich nur noch mithilfe eines Vielfraßes als Reittier fortbewegen. In Bernstein eingegossene Mütter früherer Generationen werden sie gegen die Eindringlinge unterstützen, sofern sie von der Mutter „geweckt“ werden. Nachdem die SCs die alte Mutter überwunden haben, steht ihrer Flucht nichts mehr im Wege...

Mächtige Essenzströme wirken in dieser Ebene: +20 auf Zaubersprüche und magische Fertigkeiten – auch für die Mütter.

### 10.1 Okolok (Heilige Höhle)

*Raum:* 7 m Durchmesser, 5 m hoch  
*Karte:* S. 80 (S. 158)  
*NPC:* die Mutter (C.9, S. 120),  
Wollspinnen, Schwarzwürmer  
*Besonderes:* Dunkelheit & Glitzern (-10/-30),  
Blätter-Rauschen, modriger Geruch,  
+20 auf Magie

Am Ende des Tunnels befindet sich ein Wirrwarr von Licht und Schatten – wie ein Schwarm tanzender Glühwürmchen in einer mondlosen Nacht.

Von weitem lässt sich nicht viel mehr erkennen. Näher man sich aber dem Tunnelende bis auf einige Meter, klärt sich das Bild:

Es sind unzählige kleine Blätter, die in seichter Bewegung Lichtstrahlen hin- und herwerfen. Woher dieses Licht kommt, lässt sich nicht sagen. Die bleichen Blätter reichen bis auf den Boden und dazwischen wird alles von Dunkelheit verschluckt.

Immer wieder durchdringt ein Luftstoß das dichte Blattwerk, der durch den kleinen Tunnel (10.1d, S. 83) in die Höhle stößt, und versetzt die Blätter in einen rauschenden Tanz. Das überladene Astwerk bildet ein so dichtes Geflecht, dass eine Orientierung unmöglich scheint – z. B. lässt sich die Größe der Höhle nicht abschätzen.

Sobald man die Höhle betritt, stößt man unweigerlich gegen die Äste und Blätter, welche sofort in wirre Bewegung versetzt werden: in jeder Runde, in der jemand ein Bewegungsmanöver durchführt (z. B. Laufen), gilt ein Malus von -30 auf Wahrnehmungswürfe für ihn und alle in 3 m Radius.

Nach 2 Metern steht man mit den Füßen im Wasser, dessen funkelnde Oberfläche nur schwer (-20) vom Glitzern der Blätter zu unterscheiden ist. Mit jedem Schritt zur Höhlenmitte wird es tiefer, bis man knietief im Wasser steht.

An der gegenüberliegenden Wand hält sich die Mutter versteckt (C.9, S. 120). Ist sie gewarnt (9.8, S. 78), hat sie bereits zwei mumifizierte Mütter unter ihrer Kontrolle und sowohl die Mutter als auch die beiden Mumien beginnen, Zauber zu wirken, sobald die SCs die Höhle betreten. Jede der Mütter kann jeweils einen Zauber pro Runde mit -30 auf das Zaubermanöver wirken. Die Mutter krallt sich im Fell eines Vielfraßes fest und meidet den Nahkampf, d. h. auch wenn sie erfolgreich angegriffen wurde, weicht sie aus und versucht, sich im Schutz der Blätter zu verbergen. Wird sie gestellt und umzingelt, setzt sich vor allem der Vielfraß zur Wehr. Ist der Vielfraß bewegungsunfähig, flüchtet sich die Mutter in die Baumkrone.

Die Flüche der mumifizierten Mütter bleiben bestehen, bis sie zerstört wurden (siehe Quader unter 10.1b).

**Sothara (NACH dem Kampf):** Mit Blick auf die tote Mutter sagt sie lachend: „Ha! Das wird den Biestern überhaupt nicht gefallen... Ich schätze, jetzt ist unser Leben weniger wert als Geierscheiße.“ Sie freut sich über das Erreichte, kennt aber die engen Bindungen der Ungeheuer zu ihren Müttern und weiß, dass die gesamte Sippe hinter ihnen her sein wird.

► **Wahrnehmung•Sehen** (-10/-30): Um die Mutter zu lokalisieren und angreifen zu können. Ein Ergebnis von 81-99 offenbart eine Bewegung zwischen den Blättern und gibt einen Bonus von +20 auf den nächsten Versuch; ein Hinweis eines Freundes (Zeichen, Rufen) im Umkreis von 1 m liefert einen Bonus von +10. Bei einem Ergebnis von 10 oder weniger wird versehentlich ein Freund als Feind identifiziert.

► **Wahrnehmung•Hören:** Um die Mutter mit Hilfe ihrer Geräusche zu lokalisieren. Ein Ergebnis von 100 oder mehr offenbart ein Plätschern, Murmeln oder Schnauben. Der Fertigkeitwurf -100 gilt als Bonus auf Wahrnehmung•Sehen. Voraussetzung ist, dass sich andere Anwesende leise genug verhalten.

► **Winden:** Um sich durch Äste und Blätter zu bewegen, ohne sie zu berühren. Bei erfolgreichem Manöver entfällt der Malus auf Wahrnehmung.

#### 10.1a - Baum:

Die Höhle ist von einem knorrigen, schwarzen Baum eingenommen. Seine Äste erstrecken sich über die gesamte Decke und Büschel von perlmuttfarbenen, kleinen Blättern reichen bis fast über den Wasserspiegel. Von irgendwoher fällt Licht hinein, das zwischen den funkelnden Blättern hin- und hergeworfen wird.

## 10·HEILIGTUM

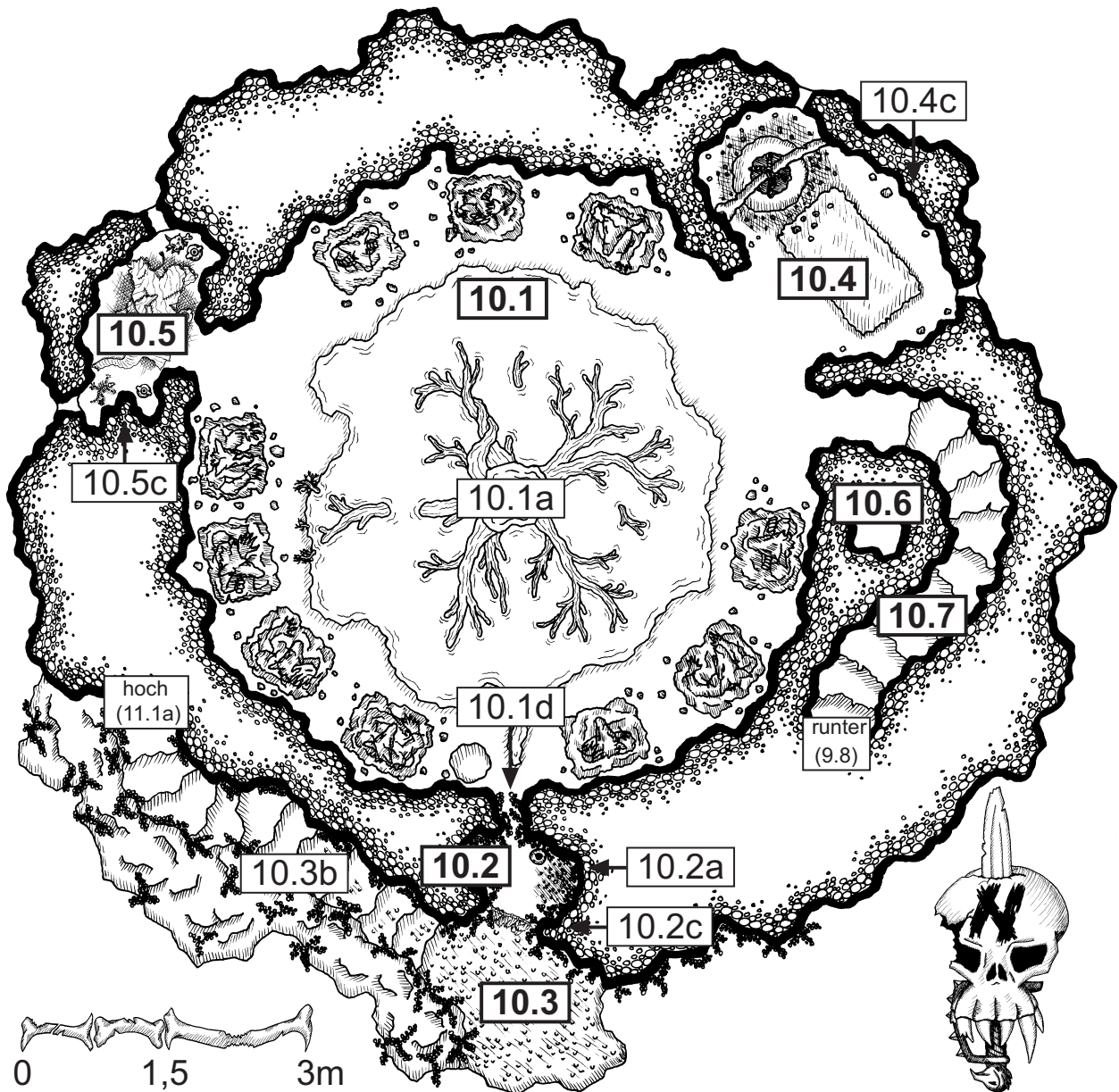


ABBILDUNG 10.1: Übersichtskarte des Heiligtums. Über die verborgene Treppe (10.7) gelangt man zur verborgenen Treppe im darunter gelegenen Stockwerk (9.8, S. 78). Den Kaminschacht (10.6) kann man nach oben (11.1d, S. 88) oder nach unten (9.6, S. 78) klettern. Die Steinstufen (10.3d) führen weiter hinauf zur Turmkrone (11.1a, S. 87).

Ok-Lok, die Mutter (Stufe 20 / Stufe 2***)					
Aussehen: Ein zusammengekauertes Häufchen Elend – zitternd, verwaorlost und verwirrt. Die alte, ledrige Haut des dünnen Körpers lässt einzelne Muskelstränge, Adern und Knochen erkennen. Krampfhaft krallt sie sich am Rücken eines beeindruckenden Vielfraßes fest.					
FERTIGKEITEN*		KAMPFWERTE		WIDERSTAND	
Akademie/Soziales	+8	Panzerungsart:	P3 / P3***	Magie	-13 / -20***
Handwerk/Täuschung	+2	DB:	-10 / +25***	Umwelt	+15 / +21***
Kampf/Athletik***	+29	Schildbonus:	-	Willensschwäche	-10 / -25***
Konzentration/Magie	+30	Grundbewegungsw.:	9 m**	<i>Mod.: Gift +25, Krankheit +10</i>	
Wahrnehmung/Wildnis	+12				
ANGRIFFSARTEN					
[01-90]	Zauber	+87	<i>ermittle zufällig unter C.9.1, S. 121</i>		
[91-97]	gr. Krallen***	+74	<i>ATS 38 [12], Patzer: 1-2</i>		
[98-100]	gr. Beißen***	+64	<i>ATS 37 [12], Patzer: 1-2</i>		
TREFFERPUNKTE					
<input type="checkbox"/> #1 Mutter: 85					
<input type="checkbox"/> #2 Vielfraß: 95					
MAGIEPUNKTE					
#1 Mutter: 59					
ANMERKUNGEN					
#1 Mutter: -30 auf Bewegungsmanöver wegen Verunstaltung (noch nicht eingerechnet), großes Wesen ****					
#2 Vielfraß: gr. Beißenangriff mit +95 und DB +0, wenn in die Enge getrieben					
* Für detaillierte Fertigkeitswerte siehe C.9 auf S. 120.					
** Ohne Vielfraß reduziert sich die Bewegungsweite der Mutter auf 3 m/Rd.					
*** Kennzeichnet Fertigkeiten/Werte des Vielfraßes.					
**** Krit. A-Treffer wird mit -50 modifiziert, B wird zu einem A-Treffer mit -20, C wird zu A usw.					

Der Stamm und die Äste fühlen sich ungewöhnlich glatt an – mehr wie ein geschliffener Stein, nur nicht so kalt. Die Blätter haben etwa die Größe eines Geldstücks. Es handelt sich um einen Eisenholz-Baum, dessen Holz unzerbrechlich ist (B.3.4, S. 108).

Zwischen den Blättern hängen kleine, vertrocknete Wurzel- und Blumensträuße. Sie hängen an den unteren Ästen etwa einen halben Meter über der Wasseroberfläche und sind nach Pflanzenart sortiert und zusammengebunden. Es handelt sich um Kräuter mit besonderen Kräften:

- Arunya (5W10 Dosen); Wurzel/Kochen; SF 50; starkes Schlafmittel: eine Stunde Schlaf entspricht 4 normalen Stunden. Wert: 2 BS. [2]
- Basira (1W10 Dosen); Knospe/Kochen/Inhalieren; SF 15; Gestattet, 1 Stunde lang Essenzströme und Verzauberungen zu sehen; Wert: 15 GS. [4]
- Brorkwilb (2W10 Dosen); Blume/Essen; SF 45; Euphorikum; gestattet gemeinsame Träume mit Familienmitglied in Reichweite (Erfahrungsstufe des Benutzers x 150 km); Wert: 9 GS. [2]

- Resha (2W10 Dosen); Blume/Kauen; SF 50; Erlaubt für 6 Rd einen geistigen Kontakt zu einem Freund, der bis zu 10 km/Stufe des Einnehmenden entfernt ist; Wert: 90 GS. [4]

- Ezrin (2W10 Dosen); Blume/Kauen; SF 7; Euphorie: Bonus von +50 auf Fernkampfangriffe und Angriffszauber für 1 h, -30-Malus auf Bewegungsmanöver und Nahkampfangriffe; Wert: 30 GS. [4]

Ganz oben in der Baumkrone direkt unter der Felsdecke wohnen 1W6 Wollspinnen (D.6, S. 128). Diese greifen nur an, wenn man sich ihnen nähert oder sie von der Mutter kontrolliert werden.

►Klettern (-20): Um die Äste hochzuklettern oder sich in der Baumkrone zu bewegen. Die Dunkelheit und die glitzernden Blätter erschweren die Orientierung beim Klettern.

►Pflanzen- / Kräuterkunde: Um die getrockneten Pflanzenbündel und ihre Auswirkungen zu identifizieren. Ist keine zusätzliche Lichtquelle vorhanden, gilt ein Malus von -25 auf die Identifikation aufgrund der schlechten Sichtverhältnisse.

BAUM (Stufe 7)				
KAMPFWERTE		WIDERSTAND		BESONDERES
Panzerungsart:	P 16	Magie	+15	<i>Wird als fest verwurzelter Erwachter Baum behandelt (Awakened Tree [23]). Er besitzt drei Arme im Winkel von jeweils 120° und jedem Arm steht ein Angriff zu.</i>
DB:	+0	Umwelt:	+25	
Schildbonus	-	Willensschwäche:	+10	
Grundbewegungsweite:	0 m	Mod.: Krankheit	+25	
ANGRIFFSARTEN				
[01-65]	Zuschlagen (groß) *	+60	ATS 35, Patzer: 01	
[66-100]	Ringeln (groß) *	+60	ATS 34, Patzer: 01	
Trefferpunkte/Anmerkungen:				
<input type="checkbox"/> #1: 300 **				
* Dem Baum stehen bis zu drei Angriffe in jeder Runde zu (auf unterschiedliche Ziele).				
** Kritische Treffer werden auf der Tabelle für große Wesen KTS 7 ermittelt [12] (oder 12.1.1-12.1.3 in [11]).				

MUMIFIZIERTE MÜTTER (Stufe 15)				
KAMPFWERTE		WIDERSTAND		BESONDERES
Panzerungsart:	P 20	Magie	+50	<i>Werden als Mumien behandelt (Klasse IV Untote) [23]. Vertreibung führt zu Inaktivität für W100 h. Erzielen physische Angriffe krit. Treffer, werden sie als Benommenheitsschäden (Stun [24]) der gleichen Schwere interpretiert.</i>
DB:	+50	Umwelt:	+100	
Schildbonus	-	Willensschwäche:	+30	
Grundbewegungsweite:	0 m			
ANGRIFFSARTEN				
[01-75]	Fluch*	+30	ermittle zufällig unter C.9.2 auf S. 122	
[76-85]	Beschwörung X*	+30	siehe gleichnamigen Spruch unter C.9.1, S. 121	
[86-93]	Knochen brechen III*	+30	siehe gleichnamigen Spruch unter C.9.1, S. 121	
[94-100]	Blutung IV*	+30	siehe gleichnamigen Spruch unter C.9.1, S. 121	
Trefferpunkte/Anmerkungen:				
<input type="checkbox"/> #1: Magiepunkte: 51 Trefferpunkte: 290				
<input type="checkbox"/> #2: Magiepunkte: 46 Trefferpunkte: 70				
<input type="checkbox"/> #3: Magiepunkte: 57 Trefferpunkte: 175				
<input type="checkbox"/> #4: Magiepunkte: 65 Trefferpunkte: 21				
<input type="checkbox"/> #5: Magiepunkte: 49 Trefferpunkte: 110				
* Beim Wirken eines Zaubers, kann dieser von den SCs bemerkt werden:				
▶ <i>Magie entdecken: Um zu bemerken, dass eine Mumie einen Zauber wirkt und welche ihn ausübt.</i>				
▶ <i>Spruchkunde: Identifiziert den entsprechenden Zauber.</i>				

**10.1b - Quader:**

Am Rand der Höhle steht ein riesiger, rötlicher Quader von grober Form. Die Blätter scheinen respektvoll Abstand zu dem Klotz zu halten... und zu dem, was er in sich birgt: eine große Gestalt.

Insgesamt befinden sich hier 10 solcher Quader mit eingeschlossenen Fluss-Ogern. Die Quader sind 1 m breit, 1 m tief und 2 m hoch. Die Gesichter und Körper werden durch die unebene Oberfläche grotesk verzerrt – ihre wahre Gestalt lässt sich nur erahnen. Die Eingeschlossenen wirken, als würden sie im Sitzen schlafen – die Beine angewinkelt und mit gekreuzten Armen auf der Brust – andere scheinen wie in Panik erstarrt. Die meisten Quader sind unversehrt, aber einige Hüllen sind brüchig und weisen Risse auf. Es handelt sich überwiegend um ältere Fluss-Oger mit zerfurchter Haut, doch einige sehen jugendlich aus. Eine der jungen Fluss-Oger hält eine Wasserrate wie ein Schoßhündchen in den Armen. Die Quader stehen auf schlichten, etwa 1 m hohen Steinsockeln, so dass sich die Köpfe der Mumien in etwa 3 m Höhe befinden.

Es handelt sich um die mumifizierten Mütter älterer Generationen. Sie gelten als Untote der Klasse IV und können mit entsprechenden Zaubern kontrolliert werden (S. 82). Mit ihrer Zerstörung werden auch alle Flüche aufgehoben, die sie gewirkt haben.

► **Steinkunde / Pflanzenkunde:** Um das Material der Quader als Bernstein zu identifizieren.

► **Akademie:** Um den unterschiedlichen Zerfall der Gesteinsquader zu bemerken: einige wirken wie neu, andere stehen kurz vor dem Auseinanderbrechen. Ein Ergebnis von 120 oder mehr liefert außerdem die Information, dass alles weibliche Fluss-Oger sind und jeweils etwa 10-20 Jahre zwischen ihrer Konservierung liegen.

► **Wahrnehmung•Sehen:** Bei einigen der Mumien mit aufgerissemem Maul kann man einen rundlichen Gegenstand (Frucht, Murren oder Nuss) in der Mundhöhle erkennen. Bei einem Ergebnis über 120 oder nach dem Aufbrechen des Bernsteins kann der Gegenstand als Nuss (Gormurun, B.3.5, S. 108) identifiziert werden.

**10.1c - Wasser:**

In der Mitte der Höhle befindet sich ein kleiner Tümpel. Aus seiner Mitte ragt das mächtige Wurzelgeflecht des Baumes heraus, drumherum ragen Wurzelteile aus der Wasseroberfläche.

Der Tümpel erstreckt sich in einem Radius von 3 m um den Baum. In der Mitte ist das Wasser etwa knietief und wird nach außen flacher. Algen und Wasserpflanzen schwimmen im Wasser, die einen leicht modrigen Geruch verströmen.

Unter den Wurzeln leben 1W4 Schwarzwürmer (D.9, S. 131), die jeden mit einer Wahrscheinlichkeit von 60% angreifen, die sich dem Baumstamm bis auf 30 cm nähern.

► **Wahrnehmung•Sehen (-25):** Um eine Bewegung in dem Wasser unter den Wurzeln wahrzunehmen, sobald man sich dem

Baumstamm auf 1 m nähert – irgendetwas lebendiges ist dort.

**10.1d - Kleiner Tunnel:**

Ein kleiner Tunnel in der Felswand ist fast völlig mit Pflanzen zugewuchert. Durch die Öffnung fällt Tageslicht und der Schatten von Blättern.

Der Tunnel besitzt einen Durchmesser von 1 m und ist nur 2 m lang. Wände und Boden sind mit Rankepflanzen bedeckt, ab und zu weht ein frischer Luftzug hindurch. Am anderen Ende sind Häute zu erkennen, die sich im Wind hin- und herbewegen und so kurzzeitig immer wieder den Himmel dahinter zeigen. Neben dem Tunneleingang liegt ein schwerer Felsbrocken – mit ihm kann der Tunneleingang versperrt werden. Durch den Tunnel gelangt man zur Kräuterhöhle (10.2).

► **Goblin-Meute:** Sind die Goblins anwesend, trauen sie sich nicht durch den Tunnel in das Tageslicht, sondern kauern sich ängstlich winselnd in eine dunkle Nische oder klammern sich an das Bein eines SCs.

**10.2 Kräuterhöhle**

Raum: 3 m x 3 m, 4 m hoch

Karte: S. 80 (S. 158)

Besonderes: frische Luft, +20 auf Magie

Es ist mehr eine Nische als eine Höhle, denn zu einer Seite öffnet sich der Fels. Dort ist er nur notdürftig mit alten, schwarzen Häuten verhangen. Sie werden im Wind hin- und hergeworfen und geben so immer nur kurz die schwindelerregende Höhe preis, in der man sich hier befindet. In einer Ecke ist eine Feuerstelle an der verrußten Wand, die gegenüberliegende Wand ist mit einer grauen Rankepflanze überzogen.

Obwohl die Felswand auf der einen Seite von Ruß geschwärzt ist und auf der anderen mit Blättern bedeckt, lassen sich darunter noch bunte Zeichen und Symbole erkennen – vielleicht eine primitive Malerei. Man befindet sich hier in einer Höhe von 38 m.

**10.2a - Feuerstelle:**

In einer von Ruß geschwärzten Ecke befinden sich die Überreste einer kleinen Feuerstelle. Einige Kohlereste und geschwärzte Knochen sind noch übrig. Daneben liegt eine Sichel sowie ein Schädel mit Knochen.

Der Schädel wie auch der Knochen stammen von einem Zwerg. Grüne Pflanzenreste im Schädel und am Knochen deuten auf die pietätlose Benutzung als Stößel hin.

► **Spuren lesen:** Um Fußabdrücke eines Vielfraßes und eines jungen (jugendlichen) Fluss-Ogers in der Asche auf dem Felsboden zu erkennen.

**10.2b - Rankepflanzen:**

Der Fels ist mit einer Rankepflanze überzogen – ihre ehemals grünen Blätter sind von der Asche grau gefärbt. Dazwischen haben sich bunte Blumen eingeknistet, deren Blüten vor dem twisten Untergrund besonders hervorstechen.

Die Rankepflanze ist in einem jämmerlichen Zustand. Viele Blätter und Äste sind vertrocknet und dienen nur noch als Halt für andere Pflanzen.

► *Pflanzenkunde/Giftkunde: Um die hier wachsenden Blumen als Resha, Ezrin und Brorkwilb sowie deren Auswirkungen zu identifizieren (siehe 10.1a, S. 79). Liefert außerdem die Information, dass diese Pflanzen eigentlich nur in der Nähe von Vulkanen zu finden sind. Ob gezielt angebaut oder nicht, die Pflanzen scheinen hier ideale Bedingungen vorzufinden.*

**10.2c - Häute:**

Die Reste von mehreren Häuten bewegen sich im Wind. Innen sind sie von Ruß schwarz gefärbt, außen von der Sonne gebleicht.

Die meisten Häute sind dick und stammen von großen Wesen (See-Trolle), eine ist dünner und zeigt auf der ausgebleichten Seite noch Reste einer bläulichen Tätowierung (Fluss-Oger). Nicht nur die Sonne, sondern auch Wind und Wetter haben ihre Spuren hinterlassen: sie sind gerissen und zerfetzt. Durch den Vorhang gelangt man zum Süd-Balkon (10.3).

**10.3 Süd-Balkon**

*Raum: dreieckiges Plateau mit 3 m Kantenlänge*  
*Karte: S. 80 (S. 158)*  
*Besonderes: Tageslicht, freier Himmel, Wind/Böen, +20 auf Magie*

Ein pflanzenbewachsenes Plateau erhebt sich über eine zerklüftete Landschaft. Links zieht sich ein mächtiges Gebirge bis zum Horizont, deren Ausläufer bis weit zur rechten Seite reichen. Erst in einiger Entfernung sind sie mit Bäumen bewachsen, zunächst in kleineren Gruppen, dann immer zahlreicher, bis ganze Wälder die Hänge bedecken. Auf der rechten Seite scheint ein Fluss dem Nichts zu entspringen, der sich durch die Hügel bis zu einem mächtigen See schlängelt.

In der Mitte des Plateaus befindet sich ein Trampelpfad, der durch den dichten Pflanzenwuchs bis zu einigen Steinstufen führt, die im Fels verschwinden.

Die Bewegung der Pflanzen verraten schon, das der ruhige Wind am Vorhang trägt: Geht man weiter auf das Plateau hinaus, wird der Wind stärker. Am Rande wehen sogar kräftige Böen, welche die Blätter immer wieder vor- und zurückwerfen. Geht man zur Treppe, besteht eine 60%-Chance, dass man in Kot tritt (siehe 10.3a)

– Wahrnehmung•Sehen, um diesen noch rechtzeitig zu bemerken. Zur Aussicht siehe auch 6.3e (S. 52) und 6.2g (S. 51).

**10.3a - Pflanzen:**

Der Fels ist mit einem dichten Pflanzenteppich bedeckt. Eine Rankepflanze mit grau-grünen, rundlichen Blättern hat das Plateau und den umliegenden Fels in Besitz genommen. Dazwischen behaupten sich Büschel verschiedener Gräser und Blumen.

Zwischen den Pflanzen liegen Kothaufen verstreut – frische wie alte und große wie kleine.

► *Spuren lesen: Um zu erkennen, dass es sich um den Kot zweier Wesen handelt, einem kleinen (von der Größe eines Hundes) und einem großen (Menschengröße). Ein Ergebnis über 120 liefert die Information, dass der Kot von einem Tier (Vielfraß) und von zwei Humanoiden hier liegt, einem großen (ausgewachsener Fluss-Oger) und einem kleineren (Fluss-Oger-Kind).*

**10.3b - Steinstufen:**

Aus dem Berg gehauene Steinstufen führen nach oben und verschwinden hinter einem schroffen Fels. Darüber hängen dichte Rauchschwaden am Himmel.

Die Stufen sind kantig und rau. Neben der Treppe finden sich überall scharfe Steinsplitter. Die Rauchschwaden scheinen von weiter oben zu kommen, irgendwo vom Gipfel, der nur noch wenige Meter höher liegt.

*Über die Stufen gelangt man zur Gipfeltreppe (11.1, S. 87).*

► *Bergbau/Steinbearbeitung/Spuren lesen: Um zu erkennen, dass diese Stufen erst kürzlich aus dem Stein geschlagen wurden. Sie dürften kein Jahr alt sein.*

**10.4 Salbungshöhle**

*Raum: 3 m x 3 m, 4 m hoch*  
*Karte: S. 80 (S. 158)*  
*Besonderes: Dunkelheit, +20 auf Magie*

In der Mitte der Höhle befindet sich eine fast rechteckige Grube im Felsboden, daneben hängt ein großer Topf an einem Knochen. Hinter der Grube befindet sich ein unförmiges Loch im Fels, flankiert von schmalen Fenstern, die fahle Lichtstreifen durchlassen.

Der Zugang zu der kleinen Höhle ist ungewöhnlich hoch (4 m).

**10.4a - Becken:**

Das eckige Becken ist aus dem Felsboden geschlagen – abgesehen von ein paar toten Käfern und verstaubten Spinnweben ist es leer. Die Kanten und Flächen sind ungewöhnlich sauber gearbeitet, am Rand befinden sich jedoch Rückstände von altem Wachs.



Bei genauerer Untersuchung zeigt sich, dass die vermeintlichen Wachs-Rückstände in Wirklichkeit geschmolzene und wieder erkaltete Bernsteinklumpen sind – wie in den Töpfen (siehe 10.4b), nur etwas älter und verstaubter. Im Becken kleben außerdem einige Leinenfetzen am Fels (Särke-Manöver mit -20, um sie zu lösen). Die Dimensionen des Beckens entsprechen denen der Quader in der Heiligen Höhle (10.1b, S. 83): 1 m x 1 m x 2 m.

#### 10.4b - Feuerstelle & Topf:

Ein gewaltiger Topf befindet sich am Ende des Beckens, er ist rußgeschwärzt wie der Felsboden darunter. Er hängt an einem Knochen, der von einer Felswand zur anderen reicht.

Es handelt sich um einen Kupfertopf, der aufgrund der feinen Verarbeitung wahrscheinlich Raubgut ist. Außen und vor allem innen kleben steinharte, rötlich-braune Reste. Auf dem verbrannten Boden darunter finden sich Stückchen von Kohle und Bernstein.

► *Steinkunde/Handwerk (-20): Um zu erkennen, dass es sich bei den rötlich-braunen Rückständen um geschmolzenen und wieder erkalteten Bernstein handelt.*

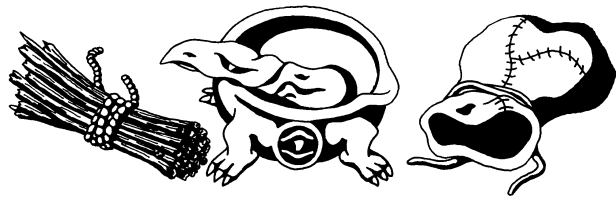
#### 10.4c - Fläschchen & Becher:

Verschiedene Keramikfläschchen und -becher stehen in einer Aushöhlung in der Felswand, die dem aufgerissenen Maul eines Hai-fisches nachempfunden ist. Die Gefäße sind mit Leinen, Zwirn und Wachs versiegelt.

Die Flaschen und Becher unterscheiden sich zwar in ihrer Form, das Material ist aber stets das gleiche: ein stumpfer, schwarzer Ton. Obwohl sie sorgfältig versiegelt sind, enthalten sie nur spärliche Reste von fertig zubereiteten Giften:

- *Brithagurth (1W4 Dosen); Fisch-Sekret/schwarze Flüssigkeit; 2. Stufe; verursacht Verhärtung der Sehnen in 1–4 Gliedmaßen (werden nutzlos); Wert: 25 GS. [2]*
- *Okalagryth (1W4 Dosen); Gift des Riesenskorpions; 8. Stufe; WW-Fehlschlag um 1–15 führt zu Krämpfen (-25) für 1W6 Stunden; WW-Fehlschlag um 16 oder mehr verursacht Delirium für 2W10 Stunden; Wert: 10 GS. [9]*
- *Slota (1W4 Dosen); Spinne/Paste; 5. Stufe; langsame (1 d) Lähmung und Tod nach 1W10 d; Wert: 36 GS. [2]*
- *Urgryth (1W4 Dosen); klares Schlangengift; 3. Stufe; Lähmung des Körperteils für eine Anzahl von Stunden, die dem WW-Fehlschlag entspricht; Wert: 18 GS. [9]*
- *Wek-baas (1W6 Dosen); Fisch-Sekret/klare Flüssigkeit; 5. Stufe; wirkt nach 1W100 Rd; WW-Fehlschlag um 1–15 führt zu Schlaf; Fehlschlag um 16–30 führt zu Abbau des Gleichgewichts und Gehörs über 1W10 Tage; Fehlschlag um 31+ führt zu völliger Lähmung; Wert: 70 GS. [2]*

► *Giftkunde: Um die Gifte und ihre Wirkung zu identifizieren.*



### 10.5 Schlafhöhle

Raum: 5 m x 2,5 m, 3 m hoch

Karte: S. 80 (S. 158)

Besonderes: Dunkelheit, Unordnung, +20 auf Magie

Dieser Ort scheint selbst für Fluss-Oger-Maßstäbe verwaorlost: alte, schmutzige Felle bilden so etwas wie eine Schlafstätte. Gefäße liegen auf dem Boden verstreut, einige sind umgekippt und leer, andere halb gefüllt oder versiegelt. In der Ecke zieht sich eine bläulich-grüne Gesteins-Ader den Fels hinauf.

Nahe dem Eingang liegt eine große Fischgräte, Büschel von Haaren haben sich darin verfangen. Die Gräte wurde als Kamm benutzt, die Haare gehörten dem Vielfraß.

► *Gassenwissen / Schwarzmarktwissen (-20): Um Parallelen zu den heruntergekommenen Behausungen von Drogenabhängigen zu ziehen, die der SC womöglich bereits gesehen hat.*

#### 10.5a - Felle:

Mehrere kotverschmierte Felle bilden eine Schlafstätte. Auf einer dünnen und mehrfach eingegrissenen Elefantenhaut liegen ein Trinkschlauch und mehrere, kleine Knochen.

Der Trinkschlauch ist verzaubert und enthält eine weißlich-trübe Flüssigkeit (B.4.7, S. 111). Die Knochen sind nicht länger als 10 cm und sind in ihrer Form sehr unterschiedlich. Einige sind lang und dünn, andere klein und kompakt wie Knorpel.

► *Wahrsagen (+10): Um zu bemerken, dass die Knochen geworfen wurden, um das Schicksal zu befragen, und um sie zu deuten: Sie sagen großes Unheil voraus – eigentlich sogar mehrfaches, großes Unheil (in der Anzahl der SCs!). Etwas Böses hat sich erhoben und wandelt wieder auf der Erde, nachdem es lange begraben war. Es bringt Tod und Zerstörung für den Wahrsager (die Mutter) und für andere (ihre Sippe, die ganze Welt).*

► *Spuren lesen: Um zu erkennen, dass es sich um die Schlafstätte von zwei Wesen handelt – eines entspricht einem ausgewachsenen Fluss-Oger, das andere einem Kind.*

#### 10.5b - Becher & Krüge:

Krüge und Becher, mal offen und mal mit Leinen und Wachs versiegelt, sind wild über den Boden verstreut.

Die Krüge sind aus schwarzem Ton, die Becher aus Goblin- oder Menschenschädeln – die meisten haben gesplitterte Kanten oder zeigen andere Gebrauchsspuren. Sie enthalten fertige Zubereitungen:

- *Arunya-Sud* (1W10 Dosen, siehe 10.1a auf S. 79).
- *Brorkwilb* (1W10 Dosen, siehe 10.1a auf S. 79), die Blüten sind einem süßen Brei untergemischt.
- *Schwarze und blaue Pasten* (insgesamt 1W10 Becher); Farben zum Tätowieren.

Nach oben führt die Treppe zum Heiligtum 10.1 (S. 79), nach unten gelangt man zu 9.8 (S. 78).

► *Wahrnehmung* • *Hören*: Um ein Rauschen wahrzunehmen, das vom Ende des Tunnels stammt. Ein Ergebnis von 110 oder mehr assoziiert ein Rauschen von Blättern im Wind.

Zwischen den Behältern liegt ein angespitzter Stock, dessen Spitze angemalt ist.

► *Pflanzenkunde*: Um die Pflanzen und ihre Wirkung sowie die Farben als solche zu identifizieren.

► *Handwerk*: Um den bemalten Stock und die blauen und schwarzen Pasten als Tätowierwerkzeuge zu identifizieren.

### 10.5c - Gesteins-Ader:

Eine blau-grüne Gesteinsader steht aus der Felswand hervor. Sie kommt aus dem Boden und verschwindet in der Decke. Im unteren Bereich ist sie glänzend und glatt.

Es handelt sich um eine 1 m breite Arinyark-Ader, die vom Torhaus (5.1c, S. 38) über das Vorratslager (9.1c, S. 72) bis hierhin verläuft; näheres siehe 5.1c auf S. 38. Über Jahrzehnte wurde sie durch ständiges Berühren unten (bis 1,5 m) poliert.

## 10.6 Kaminschacht

*Raum*: 0,7 m x 0,7 m, 8 m hoch/22 m tief

*Karte*: S. 80

*Besonderes*: Tageslicht, Qualm, Kälte, Magie +10

Der Schacht verengt sich hier und kalter Qualm wird unablässig von einem starken Luftzug nach oben gesogen. Nur wenige Meter oberhalb ist ein Ende des Schachts zu sehen – Strahlen von Tageslicht setzen sich immer wieder durch die Rauchschwaden durch.

Staubige aber stabile Spinnweben flattern im Luftstrom.

► *Klettern* (-10): Um den Kaminschacht 6 m hinunter zu klettern zu 9.6 (S. 78) oder 8 m nach oben zu 11.1d (S. 88). Ein Fehlschlag führt zum Hinunterfallen mit einem Schaden von +68 auf ATS 1 [12], wobei man auf dem Vorsprung von 7.5 (S. 61) landet.

## 10.7 Verborgene Treppe

*Raum*: 1,5 m breit, 7 m lang, 2,5 m hoch

*Karte*: S. 80

*Besonderes*: Finsternis, +10 auf Magie

Unebene Steinstufen führen weiter empor. Nach einigen Metern macht der Tunnel einen Knick nach Links – dort wird die Felswand von einem flackernden Licht erhellt, der ein bizarres Schattenspiel hervorruft.

# 11 Turmkrone

Ein Trampelpfad führt den zerklüfteten Fels bis an die Spitze von Orgask hinauf. Dort versteckt sich die Schamanin der Fluss-Oger in einer Felsnische. Sie ist noch ein Kind und im Gegensatz zur Mutter ungeübt in den magischen Künsten, doch sie bewahrt die Tradition und das Wissen um die Mumifikation. Wann immer die Sippe einen neuen Klanchef erhält, unterweist sie dessen Mutter, putscht sie mit Drogen auf und zeigt ihr, wie sie mit den mumifizierten Müttern in Kontakt treten kann. So wird innerhalb eines Jahres aus der Mutter eine mächtige Hexe, bis sie – fast am Ende ihrer Kräfte – selbst mumifiziert und ihr Wissen bewahrt wird. Der Tod einer Mutter wäre tragisch für die Fluss-Oger, der Verlust ihrer Schamanin eine Katastrophe und könnte ihre Existenz bedrohen...

Die Essenzströme sind stark hier oben, aber auch unstet und gefährlich: +25 auf Zaubersprüche und magische Fertigkeiten bei einem Patzerbereich von 01–10 für Zaubersprüche.

## 11.1 Gipfeltreppe

*Raum:* 1 m breit, 23 m lang, freier Himmel

*Karte:* S. 88 (S. 159)

*Besonderes:* Tageslicht, heftige Böen,  
+25 auf Magie, Zauberputzer 01–10

Die Steinstufen winden sich weiter nach oben, links fällt der Fels steil ab, während er sich rechts wie eine unbezwingbare Mauer auftürmt. Aufgrund der Biegung kann man den Weg nur wenige Meter einsehen. Über dem Fels bohrt sich eine dunkle Rauchsäule in den Himmel. Windstöße drücken einen gegen die Felswand.

Wurde der Blaueier (6.1f, S. 6.1) befreit, kreist er hoch oben über dem Felsturm (50 m).

► *Klettern:* Es ist ein sehr schweres Kletter-Manöver notwendig, um den steilen Hang auf der rechten Seite nach oben zu 11.1f (S. 89) zu klettern.

### 11.1a - Steinstufen:

Die Stufen enden abrupt in einem Haufen Steinsplitter. Die letzte Stufe ist unfertig – rundlich und nur grob im Fels angedeutet. Danach führt ein Trampelpfad weiter den Fels hinauf.

Abseits der Stufen liegt ein stumpfer Meißel mit zerbrochenem Knochengriff in einer Felsnische. Geht man die Treppe hinunter, gelangt man zum Süd-Balkon (10.3b, S. 84).

### 11.1b - Pfad:

Ein schmaler Pfad führt durch den immer dichter bewachsenen Fels. Moos und Gestrüpp säumen den Weg. Einige Pflanzen, die sich zu weit vorwagten, sind platt getreten. Der Felsboden ist glatt gelaufen und glänzt in der Sonne.

Der Wind lässt auf dieser Seite des Felsens nach. Es ist offensichtlich, dass der Pfad seit Jahrzehnten benutzt wird und noch immer in Gebrauch ist. Die Steigung nimmt auf dem letzten Abschnitt deutlich zu und erreicht schließlich 30%. Immer wieder befinden sich Stufen im Felsboden, die wahrscheinlich natürlichen Ursprungs sind. Vermutlich folgt der gesamte Pfad dem natürlichen Verlauf des Felsens und wurde nicht künstlich angelegt – dafür ist er zu verschlungen und unstet.

► *Spuren lesen:* Um zu bemerken, dass sich Haare des Vielfraßes im Gestrüpp befinden. Es sind aber nur wenige – vermutlich ist das Vielfraß selten hier entlang gekommen.

### 11.1c - Felsen & Pflanzen:

Die steilen Felshänge sind mit Flechten, Moos und kleinen Sträuchern bewachsen. Ein Rascheln hier und dort verrät die kleinen Tiere, die darin wohnen.

Bei den Tieren handelt es sich um Ratten und Mäuse, die an den Hängen leben, und hier überall ihren Kot hinterlassen. Unter den Pflanzen befinden sich einige mit besonderen Kräften:

- Mook (1W10 Dosen); Beere/Einnehmen; SF 5; Gegen gift 3. Stufe für Atemgifte. Wert: 30 GS. [2]
- Megillos (1W6 Dosen); Blatt/Einnehmen; SF 19; verbessert für 10 Minuten Sehfähigkeit (Reichweite x2). Wert: 12 SS. [2]
- Wifurwif (1W10 Dosen); Flechte Einnehmen; SF 15; Nervenheilung. Wert: 55 GS. [2]

Es finden sich zahlreiche Megillos-Pflanzen zwischen dem Gestrüpp, doch den meisten wurden die Blätter bereits abgerissen – oft sind nur noch die Wurzeln und Stengel übrig.

► *Kräuterkunde:* Um die Pflanzen und ihre Auswirkungen zu identifizieren.

► *Klettern:* Um den Großteil der Pflanzen einzusammeln, die an den Hängen wachsen. Der Fertigkeitwurf gibt die prozentuale Menge der Pflanzen an, die gesammelt werden. Ein Patzer führt zum Sturz (Schaden mit +150 auf ATS 1 [12]) mit einem Aufschlag außerhalb Orgasks in 50 m Tiefe (13, S. 97)

## 11 · TURMKRONE

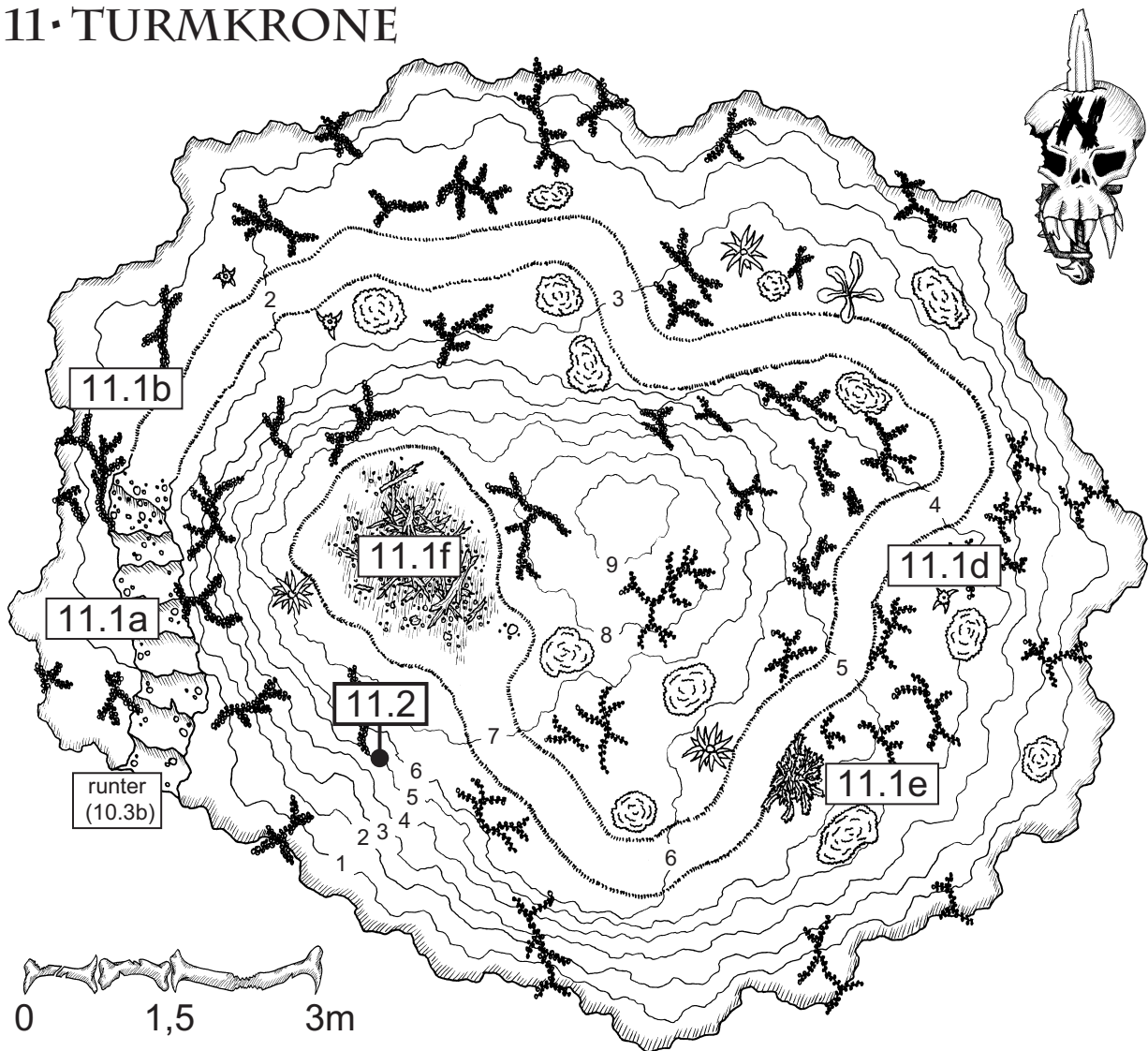


ABBILDUNG 11.1: Übersichtskarte der Turmkrone – außerhalb fällt der Abgrund 45 m in die Tiefe bis zu 13.1 (S. 99). Über die Steinstufen (11.1a, S. 87) gelangt man zum Süd-Balkon (10.3b, S. 84).

#### 11.1d - Kaminschacht:

Unterhalb des Pfades steigt unablässig Rauch empor, der den Weg in einen undurchdringlichen Nebel taucht.

Der Rauch lichtet sich wieder nach wenigen Metern – es handelt sich nicht um die dunkle Rauchsäule die drohend in den Himmel ragt (11.1, S. 87). Er stammt aus einem dunklen Loch im Gestein etwa 3 m unterhalb des Pfades. Das Loch hat einen Durchmesser von 80 cm, fällt steil ab und führt in eine nahezu perfekte Dunkelheit.

► *Klettern:* Um den Kaminschacht 8 m hinunter zu klettern zu 10.6 (S. 86). Ein Fehlschlag führt zum Hinunterfallen mit einem Schaden von +92 auf ATS 1 [12], wobei man auf dem Vorsprung von 7.5 (S. 61) landet.

#### 11.1e - Gebüsch/Baum:

Das, was aus der Entfernung wie ein Gebüsch aussah, scheint ein kleiner, knorriger Baum zu sein, der seine dünnen Äste dicht über den Felsboden ausbreitet. Seine langen, dünnen Blätter hängen in Büscheln zusammen, wie eine Hand mit zu vielen Fingern.

Im Schatten der Blätter, an der Unterseite der Äste, verstecken sich runde Nüsse vor der Sonne. Es handelt sich um einen Gormun-Baum mit Gormurun-Nüssen (B.3.5, S. 108). Unter dem Baum liegen Skelette von Nagern und Vögeln – als wären sie hierher gekommen, um in seinem Schatten zu sterben.

**11.1f - Plateau & brennender Scheiterhaufen:**

Ein großer Holzhaufen brennt lichterloh, das feuchte Holz zischt widerwillig in den Flammen und seine Rauchsäule erstreckt sich drohend in den Himmel. Das rote Glutbett verrät, dass der Scheiterhaufen schon eine Weile brennt – die Hitze ist bereits in großem Abstand zu spüren.

Der Scheiterhaufen wurde wahrscheinlich vor 1 Stunde entfacht – es kommt auf die Zeit an, die seit dem Kampf mit dem Fluss-Oger im Wachraum (5.2, S. 40) vergangen ist. In der heißen Asche neben dem Scheiterhaufen finden sich die Scherben eines gesprungenen Kruges mit eingebranntem Öl. Daneben sind Zunder-Reste auf dem Boden verstreut.

► *Spuren lesen (-25): Um die Spuren auf dem Felsboden richtig zu deuten: Die Fußabdrücke eines kleinen Fluss-Ogers führen vom Pfad zum Scheiterhaufen und von dort zum Abgrund (in der Nähe von 11.2). Klettert man an der Stelle den Fels 1–2 m hinunter, hört man ein leises Wimmern, das einen zur Felsnische (11.2) führt. Die Abdrücke zeigen außerdem, dass der Fluss-Oger in Eile war, regelrecht panisch.*

**11.1g - Aussicht:**

Die Aussicht hier oben ist atemberaubend und bedrückend zugleich: Die Spitze des Felsenturms erhebt sich über eine karge Hügellandschaft. Pflanzen scheinen die Umgebung zu meiden, erst in sicherer Entfernung überziehen dichte Wälder die Hügel. Der spärlich bewachsene Fels hier wirkt dagegen wie ein idyllischer Garten. Auf der einen Seite erheben sich die Hügel zu einem schneebedeckten Gebirge, auf der anderen schlängelt sich ein Fluss durch die Hügel. Dazwischen – nur wenige Wegstunden entfernt – liegt eine graue Wüste, eine zerklüftete Berglandschaft, die mit Asche überzogen ist.

Für weitere Details zum Gebirge und der grauen Wüste siehe 6.2f (S. 51) und 6.3e (52). Zur Hügellandschaft und dem Fluss, siehe die Beschreibung in 6.2g (S. 51).

Von hier oben lässt sich auch die direkte Umgebung von Orgask erkunden: Nebelschwaden ziehen über den Boden, der einem Schlachtfeld gleicht: Überall liegt Abfall verstreut. Einige Pfade schlängeln sich zu und um den Turm – wo sie genau enden, lässt sich nicht sagen. Ein Pfad verschwindet in einem Hügel, keine 30 m vor dem Turm und etwas entfernt bergab bricht der Fluss plötzlich zwischen den Hügeln hervor. Für weitere Details zur unmittelbaren Umgebung von Orgask siehe 13.2 (S. 99).

Aufgrund der guten Übersicht erhält jeder SC, der hier oben war, einen Bonus von +25 auf zukünftige Navigationswürfe in der Umgebung von Orgask (z. B. für die Flucht).

**Sothara:** *Ist Sothara anwesend, zeigt sie in nord-westliche Richtung zur grauen Einöde: „Dort an der Aschenlande liegt meine Heimat Naale – für Euch vielleicht nur ein kleines Dorf, aber es ist der nächstgelegene Zufluchtsort. Vielleicht 1 oder 2 Tagesmärsche... wenn wir es bis dahin schaffen, wird man uns*

*wie Helden feiern!“*.

► **Wahrnehmung•Sehen:** *Um kleine Gruppen von jeweils 3–8 Fluss-Ogern zu erkennen, die sich eilig auf den Turm zu bewegen. Sie sind unterschiedlich weit entfernt, dürften aber bald hier sein (in spätestens 5–6 Stunden).*

► **Wahrnehmung•Sehen:** *SCs mit besonders guten Augen (z. B. Elben) mögen zusätzliche Details erkennen, andere SCs könnten ihr Sehvermögen vorher mit Megillos verbessern (11.1c, S. 87), um dazu in der Lage zu sein: Ein Ergebnis über 100 ist notwendig, um eine Rauchwolke in der grauen Wüste wahrzunehmen – vielleicht so etwas wie ein Tornado, der die Asche aufwirbelt. Wenn sich der Tornado bewegt, dann nur langsam. Bei einem Ergebnis über 110 lässt sich außerdem unweit davon so etwas wie ein großes Banner oder Schiffsmast mit Segel erkennen, vielleicht von einem Schiff auf einem verborgenen See hinter einem Hügel. Beide Objekte sind jedoch so weit entfernt und so undeutlich in der grauen Umgebung, dass es sich auch um Einbildung handeln könnte.*

**11.2 Felsnische**

**Raum:** 1 m breit, 1,5 m hoch, 2 m tief

**Karte:** S. 88 (S. 159)

**NPC:** Fluss-Oger-Mädchen (Schamanin)

**Besonderes:** *dunkel, windgeschützt,  
+25 auf Magie, Zauberputzer 01–10*

Ein leises Wimmern führt zu einer schmalen Felsnische im Steilhang – nicht mehr als ein Riss im Fels. Davor ist ein kleiner Steg, kaum ein fußbreit, bevor der Boden senkrecht abfällt. Das Wimmern stammt von einer zusammengekauerten Gestalt, die sich in die Felspalte quetscht, als hätte sie die Hoffnung, dass der Stein aus purem Mitleid nachgibt.

Es handelt sich um ein kleines Fluss-Oger-Mädchen, die Schamanin des Klans, die noch nicht einmal die Jugend erreicht hat (entspricht einem 12-jährigen Menschen). Und dieses Ogerkind verhält sich auch wie eines: es weint so bitterlich, dass es nicht einmal mitbekommt, wenn es angesprochen wird. Sie ist von der Angst wie gelähmt, unfähig zur Flucht, und uriniert vor Panik, wenn man sich ihm weiter nähert.

Falls es jemand übers Herz bringen sollte: Ein Angriff gegen das Mädchen erhält einen Bonus von +70 (41 Treferpunkte, gilt nicht als großes Wesen). Stirbt es nicht sofort, windet es sich verletzt, wie ein sich quälendes Tier.

**Sothara und/oder Tzars-Thul:** Sind Sothara und/oder Tzars-Thul anwesend, klettern sie dem SC bis zur Felsnische hinterher. Sothara kann man ihren inneren Konflikt am Gesicht ablesen: Überraschend unentschlossen scheint sie zwischen Hass und Mitleid hin- und hergerissen. Schließlich wendet sie sich schweigend ab vor Scham – ob sie sich schämt, das Abschlachten der Kleinen in Erwägung gezogen zu haben oder weil sie es nicht fertig gebracht hat, ist ungewiss. Das Blut ihrer Zunge

scheint einen bitteren Geschmack bekommen zu haben. Wahrscheinlich konnte sie aus der Situation ohnehin nicht mit einem reinen Gewissen entkommen. Sie wird zu diesem Thema schweigen. Tzaras-Thul hingegen tötet das Fluss-Oger-Mädchen ohne zu zögern und schneidet ihr die Zunge heraus (nachdem sich Sothara eventuell abgewendet hat). Einem SC (in Reichweite) muss ein Athletikmanöver gelingen, um Tzaras-Thul zu hindern. In diesem Fall kommt es zum Kampf mit Tzaras-Thul.

## 12 Torhöhle

In einer dunklen Höhle entspringt der Pferdewasser, fließt unterirdisch bis zur Torhöhle und bricht ins Freie. In dem Wasser hauste einst ein gefürchteter Höhlendrache mit seiner Brut. Heute befinden sich Wehrgänge sowie eine Geschützposition auf dessen Gebeinen und ein Fluss-Oger hält Wache (12.1a) – wahrscheinlich ist er gewarnt (durch Kampfgeräusche aus dem Wachraum 5.2, S. 40).

Entlang des Flussufers befinden sich mehrere kleinere Höhlen, die als Werkstätten und Vorratslager genutzt werden. Aus der Torhöhle führen vier Wege: Den Fluss stromauf- oder stromabwärts, einen Tunnel, der ans Tageslicht führt und den fast vollständig mit Wasser gefüllten Festungseingang (12.1f, S. 94), aus dem die SCs wahrscheinlich kommen.

**Tzara-Thul:** Befindet sich Tzaras-Thul hier, wird er sich bei der nächstbesten Gelegenheit gegen die SCs wenden: ein Moment alleine mit jemanden, die Möglichkeit eines Angriffes aus dem Hinterhalt, der Kampf mit der Wache... er wird versuchen, die Zunge eines Mitstreiters herauszuschneiden, und zu fliehen.

### 12.1 Haupthöhle

*Raum:* 30 m x 15 m, 10 m hoch, Wassertiefe: 15 m

*Karte:* S. 92 (S. 160)

*NPC:* Fluss-Oger-Wache (S. 93)

*Besonderes:* Dunkelheit, -5 auf Magie

Die gesamte Höhle wird von einem dunkel schimmernden See gefüllt. Gigantische Knochen und ein riesiger Schädel ragen aus dem Wasser und stützen hölzerne Gänge, die hoch oben über dem Wasser verlaufen. Die Felswände verschwinden in der Dunkelheit – die Decke und das gegenüberliegende Ufer lassen sich nur erahnen. Ein schwacher Lichtschimmer fällt aus einem Tunnel auf die Wasseroberfläche, über die große, geflügelte Insekten jagen.

Bei den Insekten handelt es sich um faustgroße Mücken – sie sind lästig, die Stiche tun weh, aber davon abgesehen sind sie ungefährlich. Viel gefährlicher ist die Fluss-Oger-Wache, die im Schädel aufmerksam die Höhle beobachtet (siehe 12.1a).

Sobald man sich in der Mitte der Höhle befindet, erkennt man einen zweiten, entfernten Lichtschimmer, der stromabwärts in die Höhle fällt.

► **Wahrnehmung•Sehen (+10):** Um die Wache in der Augenhöhle des Schädels zu bemerken; ein Ergebnis über 110 liefert außerdem die Erkenntnis, dass die Wache über eine Ballista verfügt.

#### 12.1a - Skelett:

Die Reste eines riesigen Untiers ragen aus dem dunklen Wasser. Wie tote Brückenpfeiler stützen seine Knochen einen Wehrgang, der unter der Höhlendecke an der Felswand entlang und quer über den Fluss verläuft. Etwa in der Höhlenmitte liegt der Schädel, von der Strömung umspült.

Schädel und Knochen weisen tiefe Kerben und Brüche auf. Sie sind am Grund des Sees fest im Gestein verkeilt und oberhalb des Wassers mit Seilen zusammengebunden. Unterhalb des Wasserspiegels sind sie algenbewachsen und rutschig.

Von dem Wehrgang (in 5 m Höhe) führt eine schmale Treppe runter in die Augenhöhle des Schädels. Dort befindet sich ein kleiner Wachraum mit einer Ballista (siehe 9.3b auf S. 76) und eine Knochenkiste mit 2W10 Pfeilen Munition (siehe 9.3c auf S. 76). Außerdem ist hier ein kleines Lager aus einem abgewetzten Fell, auf dem Fischgräten verteilt sind. In die Knochenwand sind primitive Symbole geritzt. Die Ballista ist stromabwärts gerichtet, kann aber innerhalb von 1 Rd durch die zertrümmerte Schädeldecke stromaufwärts ausgerichtet werden.

Ein Fluss-Oger hält hier aufmerksam Wache (S. 93) – ihm stehen Wahrnehmungswürfe zu, um die SCs zu entdecken. Bemerkt er die Eindringlinge, greift er sofort an. Befindet sich ein Gegner im Wasser, springt er in den Fluss, taucht direkt hinter ihm wieder auf und versucht ihn aus dem Hinterhalt anzugreifen: dazu muss ihm ein Schleichen-Manöver in Verbindung mit einem sehr schweren Schwimmen-Manöver sowie ein Auflauern-Manöver gelingen.

► **Drachenkunde (+25):** Um das Skelett einem ausgewachsenen Höhlendrachen zuzuordnen – vermutlich die Mutter des kleineren Exemplars im Mordloch (3.1a, S. 23).

► **Akademie / Drachenkunde (+15) / Anatomie (+20):** Um zu erkennen, dass nachträglich Veränderungen am Skelett durchgeführt wurden. Einige Knochen wurden umgestellt oder hinzugefügt und der Schädel wahrscheinlich anders ausgerichtet.

#### 12.1b - Wehrgänge:

Hoch über dem Wasserspiegel verlaufen schmale Wehrgänge aus Holz und Knochen. Zwischen den Bodenbrettern klaffen breite Lücken, durch die das glitzernde Wasser schimmert – das schulterhohe Gelände hingegen ist fast blickdicht.

Obwohl der Wehrgang wenig vertrauenswürdig aussieht und bei Belastung bedenklich schwankt und quietscht (-20 auf Schleichen), trägt er mühelos Personen von bis zu 350 kg. Der Wehrgang gibt eine gute Deckung und liefert einen Bonus von +70 auf den DB gegen Fernkampfangriffe von der Seite und von unten. Er befindet sich 5 m über





KEL OGRU • WACHE AM FLUSS (STUFE 7)					
FERTIGKEITEN		KAMPFWERTE		WIDERSTAND	
Akademie/Soziales	-1				
Handwerk/Täuschung	-3	Panzerungsart:	P9	Magie	-13
Kampf/Athletik	+34	DB:	-10	Umwelt	+15
Konzentration/Magie	-10	Schildbonus:	-	Willensschwäche	-10
Wahrnehmung/Wildnis	+6	Grundbewegungsweite:	17 m	Mod.: Gift +25, Krank. +10	
ANGRIFFSARTEN					
	Geschütz bedienen•Ballista	+76	siehe 9.3b auf S. 76		
[01-10]	Großer Beißen-Angriff	+54	ATS 37 [12], Patzer: 01-02		
[11-30]	Großer Krallen-Angriff	+62	ATS 38 [12], Patzer: 01-02		
[31-75]	Halbmond-Stangenwaffe	+73	ATS 23 [12], Patzer: 01-05		
[76-100]	Krummdolch*	+54	ATS 2 [12], Patzer: 01		
Trefferpunkte: 118					
Anm.: großes Wesen (krit. Treffer werden um 2 Stufen verringert **)					
Ausrüstung: Halbmond-Stangenwaffe (S. 106), Rüstung aus Zähnen (S. 106), Krummdolch in Knochen-Scheide, Ledergürtel, Lederhose, Topfhelm, Beutel mit Knochenwürfeln					
* Bei Verwendung des Dolchs, bevorzugt die Wache einen Auflauern-Angriff (+45/Wert 3).					
** Krit. A-Treffer wird mit -50 modifiziert, B wird zu einem A-Treffer mit -20, C wird zu A usw.					

dem Wasserspiegel und ist dennoch feucht und modrig – stellenweise sogar mit Moos bewachsen.

**12.1c - Wasser:**

Das Wasser ist dunkel und eiskalt. Manchmal erkennt man Büschel von Pflanzen, die darin schwimmen.

Jedem, der sich mindestens zur Hälfte im Wasser befindet, muss ein WW gegen Umwelt•Kälte mit den Minuten, die er sich in dem Wasser befindet, als Stufe gelingen oder er erleidet Erfrierungserscheinungen: Taubheit und unkontrolliertes Zittern verursacht einen Malus auf alle Handlungen, der dem Wert entspricht, um den der WW fehlschlägt. Dieser Malus gilt solange, bis sich der Körper durch Wärme (z. B. Sonne oder Lagerfeuer) mindestens 1h erholt hat.

Die Wassertiefe variiert stark und beträgt bis zu 15 m. Vor allem am Rand aber auch an einigen seichten Stellen mitten im See reicht es nur bis zur Hüfte (eines Menschen).

**12.1d - Baumstämme & Netze:**

Quer zum Strom verlaufen Baumstämme, die mit Netzen überzogen sind. Dahinter bilden sich Wirbel im Wasser und das Geräusch der Wellen wird vom Fels hin- und hergeworfen.

Die Strömung und das Wellenrauschen steigen so stark an, dass man schreien muss, um sich zu verständigen (-25 auf Wahrnehmung•Hören).

Die Baumstämme sind zwischen der Felswand und einigen Felsen verkeilt, die aus der Wasseroberfläche ragen. An ihnen sind Stellnetze befestigt, die bis zum Grund

in 5 m Tiefe reichen. Einige Fische haben sich darin hoffnungslos verfangen (2W10 kg, 2 Tage haltbar, 2 kg ernähren eine Person 1 Tag).

►Rudern: Es ist ein schweres Bewegungsmanöver notwendig (MT 1 [2]), um das unruhige Gewässer zwischen den Baumstämmen mit einem Skiff zu durchqueren. Bei mehreren Ruderern gilt der Durchschnitt der Fertigkeitwürfe. Bei einem Ergebnis unter 21 kommt es zu einer Kollision mit einem Baumstamm: alle Insassen erleiden einen Angriff mit +15 auf ATS 35 „Rammen & Zuschlagen“ [12] (Höchstergebnis für kleine Angriffe) und das Boot nimmt einen Schaden von +50 auf ATS 35 [12] (P10, Höchstergebnis für große Angriffe). Bei mehr als 80 Trefferpunkten schlägt das -20-Skiff (12.2, S. 95) Leck und sinkt; das andere besitzt 250 TP. Es sind insgesamt 350% notwendig, um die gefährliche Passage zu durchqueren. Wurde die Wache (12.1a) nicht außer Gefecht gesetzt, setzt sie die Ballista gegen das Boot [01-50] oder einen zufälligen Insassen [51-100] in der 2. Runde ein – und von da an nach jeweils 2 Rd Ladezeit.

**12.1e - Bucht & Algen:**

In einer ruhigen Bucht bedeckt ein dichter Algentepich das Wasser. Es riecht nach Verwesung und faulen Eiern.

Der Großteil der Algen ist grünlich-gelb – aus ihren langen Fasern stellen die Fluss-Oger hervorragende Seile her (siehe 7.3, S. 60).

Nahe der Wasseroberfläche befindet sich aber auch eine braune Algenart mit besonderen Kräften. Ein halbes Kilogramm dieser Algen ergibt nach 6 Stunden Trocknen in der Sonne 1 Dosis Jaymis (siehe unten). Es können maximal 15 kg geerntet werden. Fertig getrocknete Algenreste

können von der Felswand – etwa eine Handbreit über dem Wasserspiegel – gekratzt werden (reicht für 1 Dosis).

**Jaymis:** (2W10 Dosen) Alge/Trocknen&Essen; SF 2; erlaubt freies Atmen unter Wasser und an Land für 5 Stunden. Wert: 60 GS. [2]

► *Kräuter-/Pflanzenkunde:* Um die Alge Jaymis, ihre Zubereitung und Auswirkung zu identifizieren.

### 12.1f - Festungseingang:

Der Fels besitzt die Gestalt eines großen Haifisches mit aufgerissenem Maul – sein Rachen formt einen dunklen Tunnel und ist fast vollständig mit Wasser gefüllt.

Durch das steinerne Haifischmaul gelangt man zum Eingangstunnel (5.8d, S. 44).

### 12.1g - Stromaufwärts:

Die Wassermassen scheinen aus der Finsternis zu kommen – nur das hallende Plätschern in dem Tunnel weist auf Felsen hin, die den Fluss in seine Bahn zwingen.

In dem Tunnel ist die entgegen gerichtete Strömung deutlich zu spüren. Bewegungsmanöver in dem Wasser, die stromaufwärts gerichtet sind (z. B. Schwimmen oder Rudern), erzielen nur die Hälfte des zurückgelegten Weges (Beispiel: ein Ergebnis von 110% zeigt, dass 55% des Weges zurückgelegt wurden). Die Strömung nimmt zum Glück immer mehr ab, je weiter man kommt, da sich der Tunnel weitet. Nach 40 m (200%) führt der unterirdische Fluss in eine große Höhle von etwa 20 m Durchmesser und 10 m Höhe – eine Sackgasse. Es ist ein seltsamer Ort, an dem der Pferdewasser aus dem Gestein entspringt: als ob der Fels bluten würde, strömt das Wasser die Decke und Wände hinab und sammelt sich in einem riesigen Tümpel.

### 12.1h - Stromabwärts:

Das Wasser beginnt sich zu beruhigen und die Strömung lässt stetig nach, bis der Fels den Fluss freigibt. Einzelne Wellen und Strudel glitzern verspielt, während der Strom gelassen dahintreibt. Das Getöse der Strömung bleibt zurück und wird schließlich von der Stille erstickt.

Der frische Wind und der freie Himmel sind wahrscheinlich Balsam für die Seele und erfüllt die SCs mit einer Lebendigkeit, die sie vielleicht schon vergessen hatten. Allein die Strömung des Flusses trägt sie mit 8 km/h nach Westen und von Orgask weg.

Durch die Strömung wird man ins Freie zum Eingang an der Flusshöhle (13.3a, S. 101) gespült.

### 12.1i - Hauptausgang:

In einer felsigen Bucht windet sich ein Tunnel steil empor, an dessen Ende Tageslicht lockt. Aufgewirbelter Staub schwebt träge im blendenden Licht. Der Boden ist mit Abfällen übersät: Leder- und Kleidungsreste, gesplitterte Knochen bis hin zu verrosteten Klingen, deren verzerrte Schatten bis hinunter zum Wasser reichen.

Der Staub wird draußen vom Wind aufgewirbelt und in den Tunnel geweht – seine angenehme Brise ist bereits nach wenigen Metern zu spüren.

Der Tunnel besitzt einen Durchmesser von 3 m. Unter dem Abfall befinden sich 1W10 brauchbare Gegenstände, die auf der Tabelle „Orgask•Funde“ (S. 105) in der Spalte „Umgebung“ bestimmt werden.

Der Hauptausgang wird zum Haupteingang in der Umgebung (13.2a, S. 99).

### 12.1j - Ufer & Fels:

Das schroffe Ufer hebt sich unerwartet sanft aus dem Wasser. Tiefe Schleifspuren führen hoch bis zu einem großen Gesteinsbrocken an der Felswand.

In den Schleifspuren finden sich Holzsplitter. Die Spuren scheinen unter dem Steinbrocken weiterzugehen, der nur schlecht in eine Aushöhlung im Fels eingepasst ist – wahrscheinlich der Zugang zu einem Tunnel. Dazu passen auch die Schleifspuren auf dem Boden.

Der runde Fels von etwa 3 m Durchmesser versperrt tatsächlich einen kurzen Tunnel von 2,5 m Durchmesser, der zum Skiff-Lager führt (12.2).

► *Spuren lesen (+25):* Um die Spuren zu deuten: Die Spuren neben dem Steinbrocken stammen vom Wegrollen des Steinbrockens, die Spuren aus dem Wasser von schweren Holzgegenständen, die das Ufer hoch und runter gezogen werden – wahrscheinlich handelt es sich um Boote. Die Spuren und die Kugelform des Felsens weisen darauf hin, dass der Steinbrocken seit Jahrzehnten hin- und wieder hergerollt wird.

► *Stärkemanöver:* Um den Felsen mit bloßer Kraft zu bewegen, ist ein Ergebnis von 110 notwendig (50 + ST-Bonus + W100). Ein Helfer gibt dabei einen zusätzlichen Bonus von (ST-Bonus + 10) auf das Manöver. Wird ein großer Knochen als Hebel verwendet, erhält das Manöver einen Bonus von +30. Wurde der Fels zur Seite gerollt, ist der Durchgang zum Skiff-Lager (12.2) frei.

► *Klettern:* Um über den Fels und durch einen Spalt unter der Höhlendecke in das Skiff-Lager zu gelangen (ohne den Fels zu bewegen).

## 12.2 Skiff-Lager

Wurde der Fels (12.1j) zur Seite gerollt, schließt sich an einen kurzen (2 m) Tunnel eine Höhle an:

Raum: 25 m x 7 m, 5 m hoch

Karte: S. 92 (S. 160)

Besonderes: Dunkelheit, -5 auf Magie

Die Schleifspuren verschwinden in der Dunkelheit einer großen Höhle. Eine vertrocknete, plattgedrückte Echse liegt in einer Rille auf dem Boden.

An der Seite gleich beim Eingang steht ein Talglicht auf dem Felsboden (Goblinschädel, Docht & Talg für 2 h Licht). Mit Hilfe eines künstlichen Lichts erkennt man lange, schmale Boote an der hinteren Wand der weitläufigen Höhle. Wände und Decke funkeln hell im Licht.

► **Handwerk (+25):** Um mit geeigneten Mitteln (z. B. Feuerstein & Zunder) ein Feuer zu entfachen und damit das Talglicht anzuzünden.

### 12.2a - Schleifspuren:

Die Schleifspuren führen vom Eingang bis zur Höhlenwand.

Der Größe der Höhle und der Anzahl der Schleifspuren nach fehlen 3 oder 4 Boote. Sie sind in großer Eile herausgeschoben worden, wie einige Gegenstände verraten, die versehentlich fallen gelassen wurden: 1W4 Würfe auf der Tabelle „Orgask•Funde“ (S. 105) in der Spalte „Persönliches“.

### 12.2b - Skiffs:

Zwei große Boote befinden sich im hinteren Teil der Höhle. Sie sind grob aus einem Baumstamm gearbeitet und mit Schädeln, Haarbüscheln und Knochen dekoriert. Darin liegen breite und kurzstielige Paddel.

Die Boote bestehen aus einem Einbaum, in dem jeweils 4–6 Personen Platz finden, und vier kleinen, hohlen Holzkörpern, die als Stütz-Schwimmer fungieren (B.2.7, S. 107). Es handelt sich um schlechte Boote, die von den Fluss-Ogern als Reserve aufbewahrt werden. Sie haben Qualitätsmodifikationen von -20 bzw. -30, die auf Rudermanöver angerechnet werden. Eines davon (das mit der Modifikation von -30) ist sogar so beschädigt, dass es sich langsam mit Wasser füllt und innerhalb von 1W6 Minuten sinkt.

► **Rudern / Segeln / Handwerk:** Um ein Skiff nach der Qualität auszuwählen. Ein Ergebnis über 100 ist notwendig, um das Skiff mit einem Abzug von -20 auszuwählen; bei 100 oder weniger besteht eine 50%-Chance, dass das sinkende Skiff mit -30 gewählt wird.

### 12.2c - Wand & Decke:

Der Fels der Höhle ist von einer weißen, glänzenden Steinader durchzogen – die Decke ist sogar fast vollständig weiß.

Bei dem weißen Stein handelt es sich um die Überreste einer Kochsalzader, aus der sich leicht Stücke heraus schlagen lassen. Dahinter befindet sich grauer Fels.

## 12.3 Salzader

Raum: 8 m x 3 m, 3 m hoch

Karte: S. 92 (S. 160)

Besonderes: Dunkelheit, -5 auf Magie

Dicht unter der Höhlendecke zieht sich eine breite, weiße Gesteinsader durch den Fels. Ein steiler Pfad führt vom Ufer hinauf zu einem Plateau.

Ein Seil hängt herunter und erleichtert das Erklettern des Pfades.

► **Klettern (+30):** Um den Pfad mit Hilfe des Seils hochzuklettern. Oben angekommen steht man vor einer etwa 3 m tiefen Aushöhlung im weißen Gestein, bei dem es sich um fast reines Kochsalz handelt. Brocken davon liegen über den ganzen Boden verstreut. Das obere Ende des Seils ist an einen Knochen geknotet, der im Fels verkeilt ist.

## 12.4 Gerber

Raum: 5 m x 6 m, 3 m hoch

Karte: S. 92 (S. 160)

Besonderes: schummriges Licht, scharfer Gestank, -5 auf Magie

Ein beißend scharfer Geruch erfüllt die Höhle, in deren Mitte sich ein kleiner Tümpel befindet. Durch einen weiteren Tunnel fällt etwas Licht hinein und lässt ein Lager aus Fellen an der Felswand erkennen.

Auf dem Boden sind Gegenstände verstreut: 1W6 Würfe auf der Tabelle „Orgask•Funde“ (S. 105) in der Spalte „Umgebung“.

Zwei Tunnel führen aus der Höhle: einer zum Sägewerk (12.5, siehe 12.4d), der andere zur Haupthöhle (12.1), aus der die SCs wahrscheinlich kommen. Durch beide fällt Licht in die Höhle, wobei derjenige zum Sägewerk heller erscheint.

► **Handwerk (+0) / Lederbearbeitung (+25):** Um den Gestank als typischen Geruch einer Gerberei zu identifizieren.

### 12.4a - Tümpel:

Ein mit Wasser gefüllter Tümpel befindet sich in der Mitte der Höhle. Alte Pflanzenreste schwimmen in dem trüben Sud und verströmen einen scharfen Gestank.

Der Tümpel von etwa 3 m Durchmesser ist nicht mehr als eine Vertiefung im Boden (30 cm tief), was sich aber aufgrund des trüben Inhalts nicht erkennen lässt. Das Wasser

fühlt sich schleimig an und führt bei Berührung mit der Haut nach 1 Minute zu schmerzhaftem Brennen an den betroffenen Stellen.

Mehrere lange, weiß gebleichte Knochen liegen um den Tümpel herum.

► *Lederbearbeitung (+30) / Handwerk (+15): Um den Tümpel als ein Laugebecken zu identifizieren, in dem Leder gegerbt wird.*

#### 12.4b - Felle:

Ein Lager aus mehreren Fellen und Häuten befindet sich hier.

Das Lager besteht aus 12 Fellen, die auf einem Haufen vertrockneter Gräser liegen.

#### 12.4c - Pfad:

Ein schmaler Pfad führt dicht am Ufer entlang bis zum Höhlenausgang.

Der Pfad führt zu den Knochentoren (13.3b, S. 101).

#### 12.4d - Tunnel:

Ein niedriger Tunnel führt ein paar Meter durch den Fels – am anderen Ende ist Licht zu sehen.

Der Tunnel ist etwa 2 m hoch und führt zum Sägewerk (12.5). Bei dem Licht handelt es sich um Tageslicht – in dem Schein erkennt man eine große Knochenkonstruktion, die auf dem Felsboden steht.

## 12.5 Sägewerk

*Raum: 4 m x 7 m, 4 m hoch*

*Karte: S. 92 (S. 160)*

*Besonderes: Tageslicht, frischer Wind, -5 auf Magie*

Eine dicke Schicht Holzstaub liegt über allem und verleiht dem Ort etwas von einer verträumten Schneelandschaft. Durch einen Ausgang fällt Tageslicht und erhellt ein Knochengestell mit einem langen Sägeblatt, das in der Höhlenmitte steht. Ein Baumstamm und eine Kiepe liegen daneben.

Nähert sich ein SC dem Knochengestell, gibt eine 30 cm große Echse warnende Knackgeräusche von sich (siehe 12.5a).

Der Holzstaub in der Höhle ist leicht entzündlich und würde bei Anwesenheit einer Feuerquelle in Flammen aufgehen. Um unverletzt zu entkommen, müsste jedem SC ein Bewegungsmanöver (Athletik, Sprinten, Springen o. ä.) gelingen oder er erleidet einen krit. Hitzeschaden (KTM 3 [10]), dessen Schwere vom Fertigkeitswurf abhängt: „E“ bei 05 oder weniger, „D“ bei 06-20, „C“ bei 21-40, „B“ bei 41-80, „A“ bei 81-99. Außerdem besteht eine 25%-Chance, dass eine Windböe vom Eingang den Holzstaub aufwirbelt und es zu einer Explosion kommt: alle

Anwesenden erleiden einen Angriff mit +0 auf ATM 8 [10] mit krit. Hitzeschäden.

#### 12.5a - Knochengestell:

Ein Gestell aus Knochen hält ein langes Sägeblatt. Der Boden rundherum ist mit Holzstaub übersät. Eine große, staubbedeckte Echse kauert in den Holzspänen und ist mit einem Seil an das Knochengerüst gebunden.

Das 3 m lange Sägeblatt ist so aufgehängt, dass es sich vor und zurück aber nicht seitlich bewegen lässt. So lassen sich Holzbretter aus einem Baumstamm sägen.

Die Zitterrechse (D.7, S. 131) wird als Haustier gehalten und wurde hier vor über einem Tag zurückgelassen. Das Seil ist sehr eng um den Bauch geknotet und der Schwanz abgerissen. Die Echse ist ausgehungert und bissig.

► *Tierkunde (+50) / Tierdressur (+50) / Wildnis (+30): Um zu erkennen, dass es sich bei der Echse um keine artgerechte Tierhaltung handelt... das ist Tierquälerei!*

#### 12.5b - Baumstamm:

Ein Stück eines Baumstamms liegt neben dem Ausgang. Die Rinde wurde entfernt und liegt auf dem Boden verstreut.

Auf der Oberseite wurde eine lange, etwa 20 cm tiefe Kuhle herausgearbeitet, darin liegt ein dechsel-artiges Werkzeug (eine Art Axt mit Querblatt) mit einem grauen Knochen als Schaft. Rinde und Holzsplitter sind auf dem Boden verteilt.

#### 12.5c - Knochenkiepe:

Ein Gestell aus Knochen steht an der Felswand. Es ist mit derbem Leder bezogen und bis zur Hälfte mit Holzsplittern und Rinde gefüllt.

Die Kiepe entspricht der in 9.1e auf S. 74. Darin befinden sich unter den Holzsplittern auch feiner Holzstaub sowie größere Sägereste.

#### 12.5d - Ausgang:

Ein Ausgang führt hinaus ins Freie. Dort erstreckt sich eine felsige Einöde soweit das Auge reicht.

Der Ausgang führt zum Höhleneingang des Sägewerks (13.2b auf S. 99) in der Umgebung.

## 13 Umgebung

Dieser Punkt markiert das Ende dieses Abenteuers und die SCs dürften nicht mehr die selben sein wie zu Anfang des Abenteuers. Sie sind seit dem Erwachen im Mordloch gereift (wahrscheinlich 1–2 Stufen aufgestiegen), haben sich aus einer aussichtslosen Situation befreit und aus Sotharas Sicht eine Heldentat vollbracht, die man noch in späteren Generationen erzählen wird. Auch wenn sie der Gefahr noch nicht entronnen sind, ist die Flucht doch in greifbare Nähe gerückt und der SL sollte versuchen, das an diesem Punkt deutlich zu machen. Er kann auch angebrachte Handlungen der SCs suggerieren: reagieren sie euphorisch, danken sie ihren Göttern mit theatralischen Gesten, komponiert ein SC bereits eine Ballade über die Tat, ist jemand argwöhnisch wegen des unerhofften Ausgangs, hält ein unverbesserlicher Optimist die geglückte Flucht für selbstverständlich?

Unabhängig davon, durch welchen Ausgang die SCs entkommen (13.2a, 13.2b, 13.3a bzw. E auf S. 135), werden sie wahrscheinlich froh sein, diese beklemmende Umgebung erreicht zu haben (eine Spielerkarte befindet sich auf S. 161):

Der graue Himmel ist so trostlos und bedrohlich wie die karge Felslandschaft – Stein und Wolken scheinen ineinander überzugehen. Dichte Nebelschwaden kriechen über den Boden und geben nur schemenhaft die Überreste eines alten Schlachtfeldes preis. Keine Pflanze und kein Tier ist zu sehen.

Beschreibe in diesem Abschnitt, wie sich die NPCs verhalten – baue ihre Handlungen nach und nach in die Aktionen der SCs ein:

**Blaugeier:** Wurde der Blaugeier befreit (6.1f, S. 48), kreist der große Vogel hoch oben am Himmel. Er bleibt in der Nähe seines Befreiers und weist ihm den Weg zu Sotharas Dorf (Naale [7]).

Ist Sothara anwesend, pfeift sie und streckt ihren Arm aus – der mächtige Blaugeier landet auf ihrem gepolsterten Arm und betrachtet argwöhnisch die übrigen Anwesenden – wenn ein SC den Geier befreit hatte, scheint er das vergessen zu haben. Sie scheint dem zerzausten Vogel etwas zuzuflüstern, dann erhebt er sich mit wenigen, aber kraftvollen Flügelschlägen und fliegt provokant tief über die Köpfe der SCs hinweg.

**Sothara:** Sothara ermutigt die Mitstreiter, ihr nach Hause zu folgen: „Kommt und erzählt der Welt eure unglaubliche Geschichte – Sie werden uns wie Helden feiern!“ (Sie hält ihr Dorf für die Welt.) Dabei spricht sie die SCs zum ersten Mal mit ihren richtigen Namen an! Lehnen die SCs ab, versichert sie, dass sie jederzeit willkommen sind und nimmt – die Ballade von Takril singend – den Pfad in Richtung Rukon. Der Blaugeier weist ihr den Weg, falls er befreit wurde. Eventuell bemerken die SCs anhand ih-

rer Gestik, dass Sotharas Dorf nahe dem eingezeichneten Weg in der Karte von Ha'kashs Manuskripts (B.4.8, S. 111) liegen muss – vorausgesetzt die SCs haben sich mit der Blättersammlung beschäftigt.

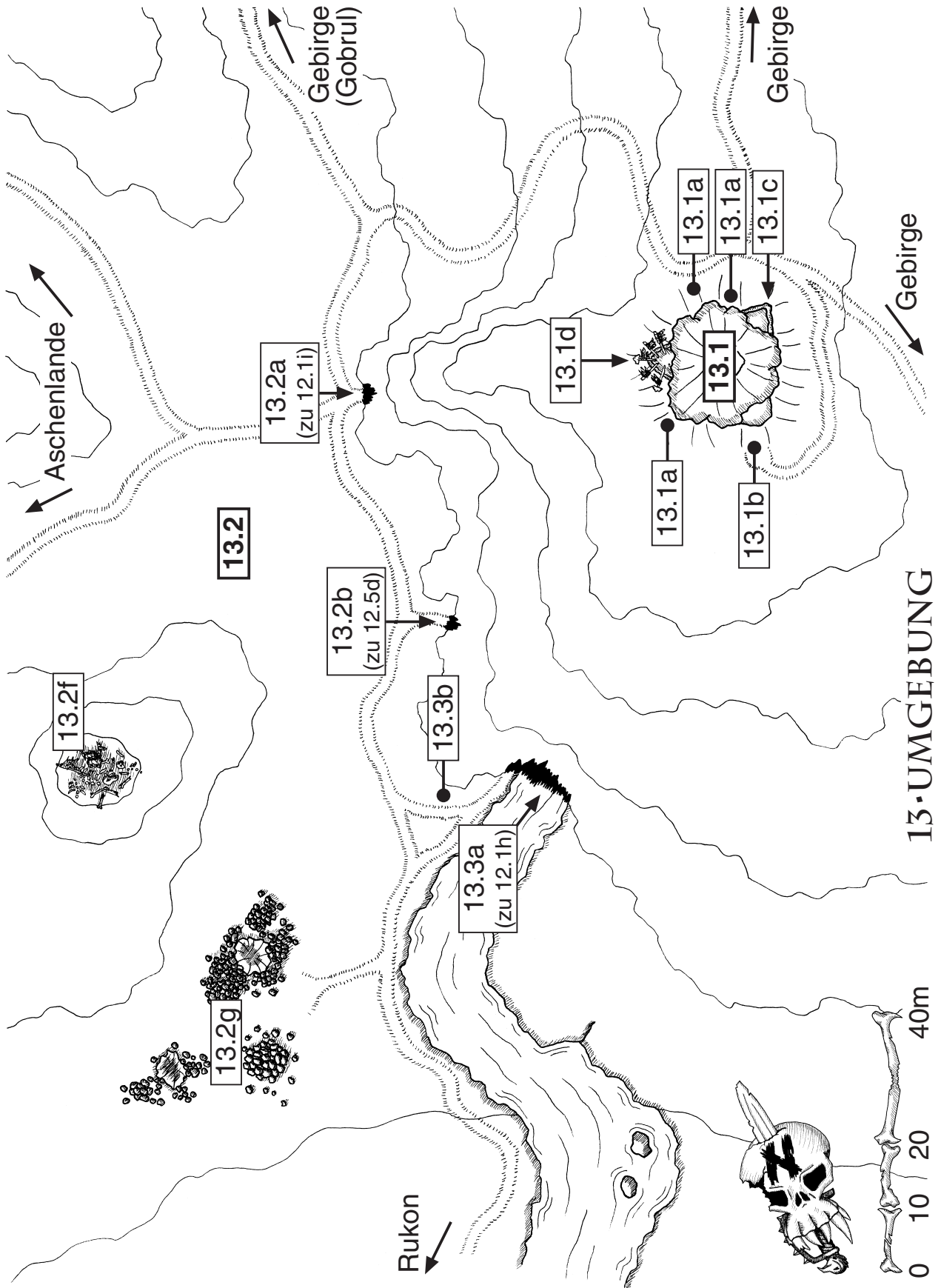
**Goblin-Meute:** Ist die Goblin-Meute anwesend, trauen sie sich nur zögerlich hinaus ins Tageslicht, misstrauisch den bewölkten Himmel mit zugekniffenen Augen beobachtend. Nach kurzer Zeit scheint die Angst vor den Fluss-Ogern die Angst vor der Helligkeit besiegt zu haben und sie fliehen panisch in Richtung Berge – kein Abschiedswort, kein Dankeschön, einfach kein Benehmen... Es ist ein -25-Führungsfähigkeit-Manöver notwendig, um sie zu kontrollieren und an der Flucht zu hindern.

**Tzaras-Thul:** Ist Tzaras-Thul anwesend, wird er bei nächster Gelegenheit angreifen und fliehen oder, wenn sich keine Gelegenheit für einen Angriff bietet, einfach nur heimlich fliehen.

**Larkota:** Ist Larkota anwesend und im Besitz seines Pergaments (6.2, S. 49), wird er die Gruppe sobald wie möglich verlassen, um einen Weg nach Osten einzuschlagen – entgegen Sotharas Rat, dass er den Aufstieg in die Berge nicht wagen sollte – eingeschlossen zwischen den Gobrul und den Fluss-Ogern. Sothara wird ihn verhöhnen: „Lauf nur in dein Verderben – du bist tot bevor die Sonne untergeht, Zwergenhirn!“ Konnte er das Pergament nicht an sich bringen, traut er sich nicht zu seiner Sippe zurück und wird die SCs unter fadenscheinigen Begründungen begleiten („Die Geister meiner Ahnen weisen mich, Euch zu folgen...“).

**Ha'kash:** Ist Ha'kash anwesend, wird er von seinem Gott Moralis (S. 123) geholt – es ist ein surreales Ereignis. Ha'kash entfernt sich unbemerkt von der Gruppe. Erst als ein athletischer, jugendlicher Mann mit langem blonden Haar erscheint, werden die SCs unweigerlich auf dieses vollkommene Geschöpf und seinen aufgedunsenen Gegenüber aufmerksam. Die makellose Erscheinung reicht dem alten Fettsack die Hand – Neid steigt in den SCs auf<sup>1</sup>. Der Jüngling aber zieht die Hand zurück, bevor Ha'kash sie ergreifen kann, was den SCs überraschenderweise Genugtuung gibt. Der Schönling dreht sich um und schreit davon – Ha'kash folgt ihm – der Jüngling würdigt ihn keines Blickes. Als sie schließlich hinter den Felsen verschwunden sind, steigt die Empörung unverhohlen in den SCs auf: „Warum gerade dieser unansehnliche, alte Fettsack?“ Auch wenn sich die Empörung wieder legt, bleibt doch das leere Gefühl, zurückgewiesen worden zu sein. Eine intensive Suche kann keinen der beiden ausfindig machen – ihre Spuren scheinen einfach dort aufzuhören, wo die SCs sie aus den Augen verloren haben.

<sup>1</sup>Der SL kann einen WW gegen Magie der Stufe 100 zulassen, bei dessen Gelingen sich ein SC gegen die beschriebenen Gefühle wehrt.



**Oger-Kleinkind:** Haben die SCs das Oger-Kleinkind (7.1g, S. 57) zurückgelassen, kommt es seinem Ersatz-Elternteil hinterher gekrochen. Es folgt ihm langsam (mit 1 km/h) aber unermüdlich (mit seinem exzellenten Geruchssinn).

### 13.1 Der Turm

Wie ein natürlich gewachsener Turm erhebt sich ein schroffer Fels in den Himmel. Anfangs ist es nicht mehr als eine Erhebung, die aber nach wenigen Metern bereits fast senkrecht ansteigt. Hoch oben befinden sich einige schmale Fenster.

Die untersten Fenster befinden sich in 12 m Höhe und führen zu den unteren Wohnhöhlen (S. 46). Solange die Mutter am Leben ist, bemerkt sie, wenn sich ein Eindringling einer Festungsöffnung nähert und schickt 1W10 Horribars (D.11, S. 132) zur Verteidigung.

Apropos Horribars: hier liegen auch irgendwo die zeretzten Überreste der Sylphe (6.1e, S. 48), wenn sie zuvor freigelassen wurde.

► *Klettern (-10): Um die Felswand bis zu einem Fenster hochzuklettern. Ein Fehlschlag führt zum Hinunterfallen mit einem Schaden von +18 auf ATS 1 [12].*

#### 13.1a - Abfall & Fäkalien:

Ein dunkler Haufen aus Fäkalien, Knochen und organischen Abfällen liegt am Fuß des Turmes. Den Felsen darüber zieht sich eine dunkle Spur hoch.

Fliegen und andere Insekten schwirren um den Haufen herum, der Gestank ist kaum auszuhalten. Es sind die Abfälle, die durch die Aborte (S. 54, 62 und 68) nach unten fallen – ihre Spur am Fels führt hoch bis zum entsprechenden Felsloch. Wer den Abfall etwas genauer untersucht, findet ein paar darin lebende Steinkäfer (S. 128) und 1W6 kaputte Gebrauchsgegenstände, die auf der Tabelle „Orgask•Funde“ (S. 105) in der Spalte „Persönliches“ ermittelt werden. Außerdem ist der Haufen durchsetzt mit unverdaulichen Überresten wie Zähne, Haarbüschel und Fußnägel; sie stammen überwiegend von Menschen, Zwergen und Goblins.

#### 13.1b - Scherben & Reste:

Verschiedene Abfälle liegen am Fuß des Felsenturmes: ein paar riesige Tonscherben mit dunklen Flecken, gerissene Säcke und kaputte Körbe. Dazwischen liegen Kohlestücke und kleine Holzsplitter.

Bei genauem Hinsehen erkennt man sogar kleine Bernsteine darunter. Es sind alles Dinge, die beim Transport zur 33 m darüber liegenden Speicherplattform (9.2d, S. 75) heruntergefallen sind – oder zurückgelassen wurden.

Bei den Tonscherben handelt es sich um die Reste einer zerbrochenen Amphore (B.3.6, S. 108). Die dunklen Flecke stammen vom angetrockneten Harzwein, den sie einst

enthielt. Der in der Luft hängende Geruch ist immer noch markant und einem SC steht ein Erinnerungswurf mit -10 zu (F.1, S. 138), bei dessen Gelingen er sich eine Erinnerung „Nr. 2 – Wein“ (F.2, S. 138) ins Gedächtnis ruft.

#### 13.1c - Rankepflanze:

Der Fels ist mit einer dichten Rankepflanze bedeckt. Sie beginnt erst in einiger Höhe und erstreckt sich nach oben, soweit das Auge reicht.

Es wäre wohl die ideale Stelle, wenn man den Fels hochklettern wollte, da das Gestrüpp sicheren Halt verspricht: Ab einer Höhe von 4 m erhält man +25 auf Klettern. Allerdings handelt es sich bei dieser Pflanze um gefährlichen Eiswein (D.4, S. 127), der bis zum Nordwest-Balkon (8.4, S. 67) reicht.

#### 13.1d - Standarten:

Fünf Fahnen hängen hoch oben über den Fels und flattern im Wind. Sie sind ausgebleicht und zerfetzt, scheinen aber so etwas wie einen Schädel auf grauem Grund zu zeigen.

Die Fahnen hängen in etwa 33 m Höhe vom Nordost-Balkon (9.4a, S. 77).

### 13.2 Umland

Der Turm blickt über ein riesiges Schlachtfeld und jede Ecke scheint eine dramatische Geschichte zu erzählen, sobald der Bodennebel sie freigibt. Einige Pfade verlaufen über den weitläufigen „Friedhof“ und verschwinden zwischen den Felsen.

Die umliegenden Felsen bieten Schutz vor dem kalten Wind, der oben auf dem Turm herrscht. Die Ruhe gibt dem Ort eine besonders morbide Erscheinung: keine Pflanze, kein Tier – nicht einmal Staub, der aufgewirbelt wird.

Vielleicht spürt man den Wunsch innezuhalten, um die Ruhe nicht zu stören.

#### 13.2a - Haupteingang:

In dem Fels befindet sich der Eingang zu einem breiten Tunnel, der sich schräg unter die Erde bohrt. Rund um den Eingang sind Schädel sorgfältig aufgetürmt, dahinter ist der Boden mit Unrat übersät. Die Luft ist feucht und man hört das Rauschen von Wasser aus der Tiefe.

Durch den Eingang gelangt man in den Hauptaussgang der Torhöhle (12.1i, S. 94).

#### 13.2b - Höhleneingang (Sägewerk):

Ein Höhleneingang befindet sich unter einem Felsvorsprung und führt hinab in die Dunkelheit. Splitter und Staub von Holz bedecken die Wände und den Boden, die Luft in der Höhle riecht nach Holz.



Im Höhleneingang befindet sich fein verteilter, aufgewirbelter Holzstaub – wahrscheinlich führt dieser zum Niesen. Durch den Höhleneingang gelangt man zum Ausgang des Sägewerks (12.5d, S. 96).

### 13.2c - Pfade:

Mehrere Trampelpfade führen nach Orgask oder um die Festung herum.

Es handelt sich um die bequemsten Wege durch die zerklüftete Landschaft – große, plumpe Füße haben sie getreten:

- **Richtung Rukon:** Der Pfad verläuft 2 km entlang des Westufers des Pferdewassers, bis er sich schließlich von dem Fluss löst und durch zerklüftetes Gebiet führt. Er verliert sich nach weiteren 5 km auf einer Wiese in der Mitte zwischen dem Pferdewasser und der Aschenlande. Es finden sich 1W10 Gegenstände aus Rukon über die gesamte Strecke verteilt, die auf der Tabelle „TB.4 • Rukonische Gegenstände“ (S. 107) ermittelt werden – es handelt sich um Raubgut, das versehentlich oder absichtlich fallen gelassen wurde. 20%-Chance für jeden Gegenstand, dass er zerbrochen oder verrottet ist.
- **Richtung Aschenlande:** Zwei Pfade führen 3–4 km durch Felsschluchten in die Aschenlande und enden in kleinen Höhlen mit schmutzigen Tümpeln. Auf dem südlicheren von beiden trifft man nach 2 km auf einen zurückgelassenen Karren mit gebrochener Achse, der zwei große Amphoren (B.3.6, S. 108) geladen hat.
- **Richtung Berge (Gobrul):** Ein Pfad windet sich das Gebirge dicht oberhalb der Aschenlande entlang. Nach 9 km gibt es erste Anzeichen von Scharmützeln und Hinterhalten entlang des Weges: Es finden sich 1W10 Gegenstände der Gobrul (Goblins) entlang der nächsten 2 km, die auf der Tabelle „TB.2 • Gegenstände der Gobrul“ (S. 106) ermittelt werden; 75% der Gegenstände sind zerbrochen oder verrottet. Der Pfad verliert sich nach 15 km auf einem hochgelegenen Felsplateau mit gutem Blick Richtung Drong, dem Reich der Berg-Goblins.
- **Richtung Berge (Norden):** Der Pfad klettert hoch in das Gebirge bis zu einem lichten Waldgebiet: Nach 8–10 km führt der Pfad durch ein gerodetes Feld – die Stümpfe und Wurzeln zeugen von kleinen, vom harschen Klima gebeutelten Bäumen. Nach weiteren 2–3 km begegnet man den ersten knorrigen Bäumen, die sich mit ihren Wurzeln in den Steilhängen festkrallen.

- **Richtung Berge (Süden):** Zwischen schroffen Felsen windet sich ein Pfad – auf und ab, ohne wirklich an Höhe zu gewinnen oder zu verlieren. Nach 25 km erreicht man einen kleinen Fluss, der etwas weiter oben aus dem Gebirge entspringt. In einer versteckten Höhle, deren Eingang mit einem Fels versperrt ist (wie in 12.1j auf S. 94), liegen drei Skiffs samt Ruder (B.2.7, S. 107).

► *Spuren lesen (+10)/ Wahrnehmung:* Die Pfade wurden von großen Füßen mit Krallen getrampelt. Darunter sind aber auch gleichartige, kleinere Abdrücke – die Ungeheuer sind in kleinen Gruppen mitsamt ihren Kindern unterwegs, wahrscheinlich in Familienverbänden. Die Spuren sind auf allen Pfaden frisch und führen vom Turm weg: kleine Gruppen von 5–7 Wesen sind in alle Richtungen ausgeschwärmt.

### 13.2d - Krater:

Im felsigen Boden befinden sich unzählige Krater. Steine wurden herausgerissen und liegen daneben.

Jeder Krater kennzeichnet eine Stelle, an dem einst ein Baum stand. Den Großteil des Kraters hat der Baum selbst erledigt, als seine Wurzeln den Fels sprengten. Anschließend waren es die Festungsbewohner, welche die Bäume mitsamt Wurzeln herausrissen – um das Schussfeld der Festung zu vergrößern oder um es als Brennholz zu verwenden.

► *Pflanzenkunde / Wahrnehmung • Sehen (-20):* Es ist keine 50 Jahre her, dass dieses Gebiet bewaldet war.

► *Landeskunde • Rukon (+20):* Um eine Verbindung mit der Besiedlung Rukons zu vermuten, was die Fluß-Oger von wertvollen Ressourcen wie Holz abschneidet.

### 13.2e - Knochen & Unrat:

Dort, wo es der Bodennebel zulässt, sind die Überreste von längst vergangenen Schlachten zu sehen: Zersplitterte Schädel, mehrfach gebrochene Knochen, Stücke von Kleidung und Rüstzeug. Alles bedeckt von einer feinen grauen Staubschicht. Die Toten wurden nicht beerdigt, sondern zerrissen und liegen gelassen – oft finden sich nur Teile von Skeletten.

Es sind die Überbleibsel von Kämpfen mit Goblins, Menschen und See-Trollen – doch alle Versuche, Orgask zu stürmen, scheiterten. Wer 3 Minuten in den staubigen Resten sucht, findet 1W6 Gegenstände von der Tabelle „Orgask • Funde“ (S. 105) aus der Spalte „Umgebung“.

### 13.2f - Takrils letztes Gefecht:

Auf einer Anhöhe über dem Nebel drängen sich Skelette zu einem Haufen. Die Toten tragen noch verrostete Helme und vermoderte Lederpanzer. Es sieht so aus, als wären sie hier Rücken an Rücken gestorben – von allen Seiten bedrängt. Das Skelett eines Pferdes liegt obenauf – wahrscheinlich eines der letzten Opfer.



Die Skelette stammen von Menschen – ausgenommen das Pferdeskelett oben auf (zwei weitere Pferdeskelette liegen unter dem Haufen und sind verdeckt). Wer hier sucht, findet 2W10 Gegenstände von der Tabelle „TB.4 • Rukonische Gegenstände“ (??, S. 107).

► **Landeskunde•Rukon (+50):** Um die typisch rukonische Bewaffnung mit dem Geier und Blutropfen als Wahrzeichen zu identifizieren.

### 13.2g - Köhler:

Zwei tiefe, schwarze Gruben befinden sich im Felsboden. Berge von geschwärzten Steinen und Kieselsteinen liegen drumherum.

An den Wänden der Grube befindet sich eine dicke Rußschicht, unten auf dem Boden liegt Kohle. Auch die Steine sind von Ruß gefärbt, manche nur von einer Seite. Vom größten Steinhaufen (den im Westen liegenden) geht eine spürbare Wärme aus – es handelt sich um eine geschlossene („aktive“) Grube, in deren Tiefe Holz unter Luftabschluss zu Kohle verbrennt.

## 13.3 Pferdewasser

Ein klarer Strom schneidet sich durch die triste Felslandschaft. Sein Rauschen und Plätschern sind wie das Flüstern eines alten Wesens.

Auf den zweiten Blick wirkt der Fluss eher tot als lebendig: keine Fische oder Wasserpflanzen sind zu sehen und das Moos am Ufer muss man suchen. Der Flusslauf verbreitert sich rasch, so dass die Strömung nachlässt und bald nur noch 3 km/h beträgt.

Nach 150 m führt der Fluss wieder in einen Fels und bricht für die nächsten 5 km immer nur kurz wieder ans Tageslicht. Die gesamte Strecke ist mit einem Skiff zu befahren, wenn man in der Dunkelheit die aus dem Wasser ragende Felsen, Untiefen und niedrige Deckenabschnitte erkennen kann (300% als schweres Bewegungsmanöver).

### 13.3a - Höhleneingang (Flusshöhle):

Dort wo der Fluss aus dem Fels bricht, befindet sich ein schmaler Fußweg neben dem reißenden Strom. Er führt in die Dunkelheit, aus dem die ohrenbetäubenden Wassermassen entspringen.

Das Rauschen des Wassers wird durch den umgebenden Fels verstärkt, so dass man Schreien muss, um sich zu verständigen. Entgegen dem Wasserstrom gelangt man zu „Stromabwärts“ in der Torhöhle (12.1h, S. 94).

### 13.3b - Knochentore:

Schiefe Tore aus jeweils drei weißen, langen Knochen stehen am Flusssufer, sie sind mit Seilen zusammengebunden und stecken im Felsboden. Auf dem Steinboden darunter sind helle Flecken.

Auf den Gestellen werden die geerbten Häute getrocknet. Die Knochen – und durch die heruntertropfende Beize auch die Steine darunter – sind von der Gerberlauge gebleicht.

Ein Pfad führt neben dem Strom in den Fels hinein zu 12.4c (S. 96).

### 13.3c - Wasser:

Das Wasser ist klar und lässt bis auf den Grund blicken. Die unruhige Wasseroberfläche zusammen mit dem Grund aus Steinen und Kieselsteinen verwirrt die Augen.

Das Wasser ist eiskalt (siehe 12.1c auf S. 93) und in der Flussmitte bis zu 3 m tief. Wenn auch nur schwer vor dem kontrastreichen Kiesgrund zu erkennen, befinden sich einige Fische und auch Wasserpflanzen im Fluss.

### 13.3d - Flusssufer:

An der Seite hebt sich das Ufer flach aus dem klaren Wasser. Meist ist es mit kleinen Kieselsteinen bedeckt, nur ab und zu ist der glatte Fels zu sehen.

In direkter Ufernähe ist der Fels spärlich mit Moos bedeckt. Es sind die einzigen Pflanzen, die hier wachsen.

## Literatur

- [1] *Hausregeln für die Aschenland-Kampagne*. [www.aschenlan.de](http://www.aschenlan.de).
- [2] C. Charlton and P. Fenlon. *Buch der Helden und Abenteuer*. Laurin, Hamburg, 1991. ISBN 3-89260-202-6, Originaltitel: Rolemaster – Character Law & Campaign Law.
- [3] T. Taylor, P. Fenlon, and J. Ruemmler. *Bladestorm Sourcebook*. ICE, Charlottesville, 1990.
- [4] T. K. Amthor. *Shadow World Master Atlas*. ICE, Charlottesville, 1992. 2nd Edition.
- [5] *Spieler-Charaktere für die Aschenland-Kampagne*. [www.aschenlan.de](http://www.aschenlan.de).
- [6] M. J. Cook. *Rolemaster Companion V*. ICE, Charlottesville, 1991.
- [7] *Fremde Propheten (Teil II der Aschenland-Kampagne)*. [www.aschenlan.de](http://www.aschenlan.de).
- [8] *One Night of Sin (Teil III der Aschenland-Kampagne)*. [www.aschenlan.de](http://www.aschenlan.de).
- [9] Brian E. Potter. *Nomads of the Nine Nations*. ICE, Charlottesville, 1990. ISBN 1-55806-098-7.
- [10] C. Charlton, P. Fenlon, and T. K. Amthor. *Buch der Magie*. Laurin, Hamburg, 1991. ISBN 3-89260-201-8, Originaltitel: Rolemaster – Spell Law.
- [11] S. Berenberg and J. A. Buono. *Arms Companion*. ICE, Charlottesville, 1993. ISBN 1-55806-180-0.
- [12] C. Charlton, P. Fenlon, T. K. Amthor, L. Cook, K. H. Fischer, B. R. Neidlinger, and B. C. Shelley. *Buch der Schwerter*. Laurin, Hamburg, 1992. ISBN 3-89260-203-4, Originaltitel: Rolemaster – Arms Law & Claw Law.
- [13] T. K. Amthor. *Shadow World Master Atlas (4th Edition)*. Aurigas Aldebaron LLC, Charlottesville, 2003–2011.
- [14] T. K. Amthor and J. Ruemmler. *Shadow World Atlas Addendum*. ICE, Charlottesville, 1990. Book of Emer supplement boxed set.
- [15] L. Richards, R. Henton, and D. Blank. *Rolemaster Companion VII*. ICE, Charlottesville, 1993.
- [16] M. Carlyle, P. S. Khanna, and A. Ridley. *Rolemaster Almanach. Buch der Dunklen Künste*. Queen-Carroms, Troisdorf, 1995. Originaltitel: Rolemaster Companion II (ICE, Charlottesville, 1987).
- [17] T. McGovern and J. Curtis. *Arcane Companion*. ICE, Charlottesville, 1995. ISBN 1-55806-239-4.
- [18] John W. Curtis III (Developer). *Channeling Companion*. ICE, Charlottesville, 2000. ISBN 1-55806-559-8.
- [19] C. Charlton. *Rolemaster Companion IV*. ICE, Charlottesville, 1990.
- [20] Tod Foley. *Kingdom of the Desert Jewel*. ICE, Charlottesville, 1989. ISBN 1-55806-031-6.
- [21] C. Charlton. *War Law Rulesbook*. ICE, Charlottesville, 1991. ISBN 1558060995, War Law (Box Set).
- [22] W. v. Horn and C. Charlton. *Sea Law*. ICE, Charlottesville, 1994. ISBN 1-55806-202-5.
- [23] S. Coleman Charlton and Lee O. Short. *Creatures & Treasures*. ICE, Charlottesville, 1985. ISBN 0-915795-30-2.
- [24] S. C. Charlton, K. Barrett, T. K. Amthor, and T. Foley. *Space Master*. ICE, Charlottesville, 1992. ISBN 1-55806-172-X.
- [25] J. A. Schmidt, Susan Schmidt, and Don Mappin. *Creatures & Treasures III*. ICE, Charlottesville, 1993. ISBN 1-55806-200-9.
- [26] J. M. Ney-Grimm. *Gethæna – Underearth Emer*. ICE, Charlottesville, 1993.
- [27] Coleman Charlton (Editor). *Buch der Beschwörungen*. Queen-Carroms, Troisdorf, 1996. Originaltitel: Rolemaster Companion III (ICE, Charlottesville, 1988, ISBN 1-55806-050-2).
- [28] R. M. Colbom and S. C. Charlton. *Buch des Arkanen Wissens*. Queen-Carroms, Troisdorf, 1994. Originaltitel: Rolemaster Companion (ICE, Charlottesville, 1986).
- [29] T. K. Amthor. *Shadow World Master Atlas (3th Edition)*. Aurigas Aldebaron LLC, Charlottesville, 2001–2011. GCP-SW-0100#6003.
- [30] J. Curtis. *Creatures & Monsters*. ICE, Charlottesville, 1995, 1999. ISBN 1-55806-552-0.
- [31] T. Taylor. *Bladestorm Bestiary*. ICE, Charlottesville, 1991. ISBN 1-55806-148-7.
- [32] M. J. Cook. *Creatures & Treasures II*. ICE, Charlottesville, 1989. ISBN 1-55806-079-0.
- [33] A. J. L. Anderson. *Rolemaster Companion VI*. ICE, Charlottesville, 1992. ISBN 1-55806-164-9.

# Anhang A

## Improvisierte Waffen

Zu Anfang des Spiels stehen den SCs verschiedene Gegenstände zur Verfügung, die sie als Waffen verwenden können. Als OB kommt in Frage:

- Fertigungsbonus von *WK-Grad 1/Improv. Waffen*
- halber Fertigungsbonus einer ähnlichen Waffe
- Kategoriebonus *Kampffertigkeiten*

Die zu verwendende Angriffstabelle und die Art des kritischen Treffers (KTS) richtet sich nach der Art des Angriffs:

TA.1 • IMPROVISIERTE ANGRIFFE		
Angriffsart	Angriffstabelle	KTS
Knochen	Improv. Waffen, 11.2 [6]	Hieb
-splitter	Improv. Waffen, 11.2 [6]	Stich
Holzlatte	-10-Keule, ATS 11 [12]	-
Kette	metal whip, 12.3.4 [11]	-
unbewaffnet	WK-Grad 1, ATS 32/33 [12]	-
Stein	kl. Stürze & Hiebe, ATS 1 [12]	-
-wurf:	kl. Stürze & Hiebe, ATS 1 [12]	-
<i>Reichweite: -20 ab 6 m, -50 ab 9 m</i>		

Man kann auch höher entwickelte Waffen bauen: es sind z. B. Speere mit Knochenklingen denkbar. Dem Charakter muss dazu ein Handwerkmanöver auf der nebenstehenden Tabelle „TA.3 • Handwerk“ gelingen modifiziert durch die zur Verfügung stehenden Werkzeuge (im Mordloch -20, in der Schmiede +15) und Komplexität des Vorhabens. Ist das Handwerkmanöver erfolgreich, wird eine Waffe hergestellt. Der Malus der Waffe hängt vom verwendeten Material und dem Material ab, aus dem die Waffe üblicherweise besteht:

TA.2 • IMPROVISIERTE WAFFEN		
verwendetes Material	übliches Material	
	Holz	Metall
Knochen	-10	-40
Holz	+0	-30
Stein	-	-20

Wird z. B. aus einem Knochen ein Kurzsword improvisiert, darf der volle Bonus von Waffenfertigkeit • Kurzsword eingesetzt werden mit einem Malus von -40, da Knochen das übliche Metall ersetzt. Für den Angriff wird die Angriffstabelle für Kurzsworder verwendet.

TA.3 • HANDWERK		
<b>-26 und weniger</b> – DEBAKEL	-50% • x5 • -50 ▷	Ein schwerer Fehler im Verarbeitungsprozess macht das Produkt unbrauchbar und zerstört die eingesetzten Materialien und Werkzeuge. Der Charakter zweifelt 1W10 Tage an sich selbst und wird diese Fertigkeit nicht einsetzen.
<b>-25-04</b> – VOLLK. FEHLSCHLAG	-30% • x4 • -25 ▷	Der Charakter vergisst einen wichtigen Schritt im Herstellungsprozess, so dass Produkt und eingesetzten Rohstoffe zerstört werden. Der Charakter darf erst am nächsten Tag einen neuen Versuch unternehmen.
<b>UM 66</b> – UNGEWÖHNL. EREIGNIS	0% • x0,5 • +0 ▷	Der Charakter vollendet stolz ein Meisterwerk, er hat jedoch einen schweren Material- oder Konstruktionsfehler übersehen. Das Produkt hält allen Prüfungen stand, versagt/zerbricht aber beim ersten richtigen Einsatz.
<b>05-70</b> – FEHLSCHLAG	0% • x3 • +0 ▷	Ein Ausrutscher verdirbt das Produkt gerade in dem Moment, als der Charakter dachte, er sei fertig. Er darf es in einer Stunde mit den gleichen Materialien erneut versuchen.
<b>71-85</b> – TEILERFOLG	50% • x2 • +5 ▷	Wenn möglich wurde das Produkt zur Hälfte hergestellt. Außerdem hat der Charakter ein Gefühl dafür, wie das Produkt fertiggestellt werden muss (+5 auf weiteren Versuch).
<b>86-99</b> – BEINAHE-ERFOLG	80% • x1,5 • +10 ▷	Das Produkt wurde im Groben hergestellt und kann, wenn möglich, mit einem Malus eingesetzt werden, der dem Fertigungswurf -100 entspricht. Der Charakter kann auch versuchen, das Produkt mit +10 zu vollenden.
<b>UM 100</b> – UNGEWÖHNL. EREIGNIS	150% • x0,5 • +35 ▷	Die Arbeit eines Meisters. Wenn möglich: +20 Bonus durch hervorragende Konstruktion, 30% leichter als normal und mindestens 10-facher Wert.
<b>100-120</b> – ERFOLG	100% • x1 • +15 ▷	Die Herstellung gelingt.
<b>121-160</b> – VOLLER ERFOLG	110% • x1 • +20 ▷	Die Herstellung gelingt. Wenn möglich, besitzt das Produkt einen Bonus von +5 [121-135], +10 [136-147], +15 [148-155] oder +20 [156-160] und ist um den (Fertigungswurf-100) in Prozent leichter als normal. Das Produkt ist mindestens 3-mal mehr wert als normal.
<b>über 160</b> – VOLLK. ERFOLG	120% • x1 • +25 ▷	Ausgezeichnete Arbeit! Der Charakter stellt ein Meisterwerk her, das, wenn möglich, einen Bonus von +25 besitzt und nur 25% des Normalen wiegt; außerdem ist es mindestens 5-mal mehr wert als normal. Der Charakter eignet sich eine neue Technik an, die es ihm zukünftig erlaubt, ähnliche Produkte mit einem Bonus von +25 herzustellen.
<b>Modifikationen:</b>		
Qualität der Rohstoffe .....	-20 bis +20	
Qualität der Werkzeuge .....	-20 bis +20	
<b>Schlüssel der Kurznotation:</b>		
Ergebnis in % • Zeitfaktor • Bonus auf nächsten Versuch		

## Anhang B

### Funde und Gegenstände

Fluss-Oger scheinen nicht die ordentlichsten Wesen zu sein – in Orgask und seiner Umgebung sind Gegenstände wahllos verstreut. Außerhalb der Festung zeugen sie von Kämpfen und Belagerungen, innerhalb sind sie Ausdruck kindlichen Besitzanspruches und rasch schwindenden Interesses. Neben selbst hergestellten Produkten finden sich hauptsächlich viele erbeutete Gegenstände ihrer Nachbarn: den Goblur, Torku und Menschen von Rukon.

#### B.1 Zufällige Funde

Um zufällige Funde zu ermitteln, wird die Tabelle „TB.1 • Funde in Orgask“ auf S. 105 verwendet. Die Spalte richtet sich nach der Situation, in der ein Fund gemacht wird:

**Umgebung:** Wird für die Umgebung von Orgask (13, S. 97) bis in 1 km Entfernung benutzt, inklusive der Torhöhle (12, S. 91) und des Flusses.

**Persönliches:** Kommt zur Anwendung, um zusätzliche, am Körper eines Fluss-Ogers getragene Ausrüstung zu ermitteln, z. B. nach einem Kampf.

**Festung:** Bestimmt Gegenstände, die in den Höhlen und Gängen von Orgask verstreut sind.

#### B.2 Typische Gegenstände der Fluss-Oger

Wenn auch auf roher Gewalt basierend und allem Unbekannten gegenüber feindselig, besitzen die Fluss-Oger eine der am höchsten entwickelten Kulturen der Riesenvölker. Die Festung Orgask ist der beste Beweis dafür – hier pökeln sie Fleisch, brauen Bier und üben die Kunst der Eisenverhüttung und des Schmiedens aus.

##### B.2.1 Karkar (Pökelfleisch)

Die Fleischstücke mit einem Gewicht von mehreren Kilogramm besitzen eine Kruste aus Salz und grünlich-weißem Schimmel. Sie verströmen einen faulig-aromatischen Schinkengeruch.

Die Kel Ogru pökeln das Fleisch, um es für 3 Monate haltbar zu machen. Zuweilen verrät ein Ohr, Hautfetzen oder Fingernagel die Herkunft: es stammt vom Elefanten [01–25], Haifisch [26–45], Menschen [46–60], Goblin [61–85], Zwerg [86–90], See-Troll [91–96] oder unbekanntes Wesen [97–100] und ist in Stücke von 1W6 kg verarbeitet. Unter dem grünlich-weißem Schimmel (der ungiftig ist) befindet

sich ein nahrhafter Proviant: Ein Kilogramm ernährt einen Menschen vier Tage. Er benötigt aber pro Tag zusätzlich 1 Liter Wasser/Flüssigkeit aufgrund des hohen Salzgehalts.

Wenn die Herkunft bekannt ist, kann der Verzehr Überwindung kosten: Zivilisierten SCs muss ein Selbstdisziplin-Wurf gelingen (SD-Bonus + 50 + 1W100 ≥ 100), um die faulige Delikatesse zu essen.

##### B.2.2 Agaran (Scharfe Beeren)

Die roten, kugelförmigen Beeren sind nicht größer als eine Stachelbeere und verströmen einen stechend scharfen Geruch. Zuweilen findet man eine Traube von 6–10 Beeren mit knorrigen, feinen Ästchen.

Die Beeren sind äußerst scharf (ähnlich Chilischoten) und rufen bei Verzehr heftige Reizungen hervor: Brennen in Mund und Rachen, Husten, Nasenlaufen, Tränen, Schwitzen, Herzrasen. Misslingt ein WW gegen ein Gift der Stufe 7, reagiert der Konsument empfindlich und erhält einen Malus von -10 auf sämtliche Handlungen für 1W10 Minuten. Bei regelmäßigem Konsum gewöhnt sich der Körper daran.

##### B.2.3 Um-Agaran (Scharfes Bier)

Die braunrote Flüssigkeit bildet an der Oberfläche einen dünnen Film orangefarbenen Schaums und verströmt einen stechend süßlich-scharfen Geruch.

Die Flüssigkeit besitzt einen scharfen Geschmack und eine ganz leichte Perle – ähnlich einer abgestandenen Fassbrause mit Chili-Note.

Es handelt sich um ein alkoholisches Gebräu, das aus scharfen Beeren gewonnen wird (B.2.2). Durch den Alkoholgehalt von 9–11% können sich Störungen in der Orientierung und Motorik einstellen. Für jeweils 0,3 Liter (pro 80 kg Körpergewicht) muss dem Konsumenten ein WW gegen ein Gift der Stufe 3 gelingen oder er erhält einen (kumulativen) Malus von -5 auf alle Handlungen. Außerdem erleidet er bei einem Bewegungsmanöver (Klettern, Angriff, Parieren, usw.) einen Stun-Critical der Schwere „A“ (S. 110 in [6]), der direkt vor dem Manöver ermittelt wird und dessen Ergebnis sich auf das Manöver auswirkt. Für jeden weiteren misslungenen WW erhöht sich die Schwere um 1 auf „B“, „C“ usw.

Durch den scharfen Geschmack ist der hohe Alkoholgehalt kaum zu bemerken und die Auswirkungen (WW, Malus) sollten nicht beim Trinken ermittelt werden, sondern erst dann, wenn die Auswirkungen zum ersten Mal

TB.1 • FUNDE IN ORGASK			
Wurf			
Umgebung	Persönliches	Festung	Gegenstand
<i>Verschiedenes:</i>			
01	–	–	<b>Klingensturm-Fundstück:</b> Ein vorbeiziehender Klingensturm hat einen mächtigen Gegenstand verloren: Waffe [01–75], Rüstung [76–90], Runenpapier [91–92], Runenstein [93–94], Trank [95], mächtigen Gegenstand [96–99] oder Artefakt [100]; siehe Tabellen 13.1.1–13.1.3 in [25].
02–15	–	01–05	<b>Überreste:</b> Knochen, Schädel oder Zähne von Mensch [01–25], Pferd [26–30], Troll [31–35], Elefant [36–50], Gobrul [51–70], See-Elb [91–95] oder Ungeheuer/Monster [96–100]. Knochen und Schädel sind mehrfach gebrochen und abgenagt.
16	01–07	06–14	<b>Vermisster Gegenstand eines SCs:</b> Ein Gegenstand von T4.1 (S. 35), T4.2 (S. 36), T6.1 (S. 50), T8.1 (S. 69) oder T9.1 (S. 74) – sofern er noch nicht gefunden wurde. Ermittle SC und Gegenstand zufällig; in der Spalte „Persönliches“ nur kleine, am Körper tragbare Gegenstände.
<i>Fremde Kulturen:</i>			
17–46	–	15–18	<b>Gegenstand der Gobrul:</b> Wurf auf TB.2 (S. 106). ► <i>Landeskunde</i> •Gobrul: Um den Gegenstand den Gobrul zuzuordnen.
47–61	–	19–22	<b>Gegenstand der Torku:</b> Wurf auf TB.3 (S. 106). ► <i>Landeskunde</i> •Torku: Um den Gegenstand den Seetrollen zuzuordnen.
62–84	–	23–29	<b>Gegenstand aus Rukon:</b> Wurf auf TB.4 (S. 107). ► <i>Landeskunde</i> •Rukon: Um den Gegenstand als rukonisch einzuordnen.
<i>Kel Ogru (Fluss-Oger):</i>			
–	08–15	30–35	<b>Pökelfleisch:</b> siehe „B.2.1 Karkar“ auf S. 104; verpackt in großen Algenblättern; Proviant für 1W4 Tage; 600 g ernähren 1 Person 1 Tag.
–	16–25	36–40	<b>Trinkschlauch:</b> aus Haifischhaut, 1W4 Liter; enthält Um-Agaran, S. 104.
–	–	41–50	<b>Schale/Trinkgefäß:</b> aus Schädel eines Goblins [01–45], Menschen [46–70] oder See-Elbs [71–100]; Inhalt: nichts [01–30] oder scharfe Beeren (Agaran, S. 104) [31–100].
85–87	26–36	51–54	<b>Hals-/Armkette:</b> aus Zähnen [01–50], Knochen [51–70], Bernstein [71–80] oder einer Kombination [81–100].
88–89	37–45	55–64	<b>Ledersäckchen:</b> mit 1W10 asymmetrischen Haifischknorpeln. ► <i>Landeskunde</i> •Kel Ogru (+20) / Glücksspiel (+10): Es handelt sich um primitive Würfel.
90	46–50	65–67	<b>Schleifstein:</b> Qualität: -10 [01–50], +0 [51–90], +5 [91–100].
91	51–65	68–72	<b>Trophäen:</b> 1W10 Stück aus Zähnen [01–40], Augen in Bernsteinharz [41–50], Ohren [51–80] oder Haarbüschel [81–100].
92	66–72	73–76	<b>Elfenbein-Figur:</b> grobe Schnitzerei, die eine Ogerfrau darstellt. ► <i>Landeskunde</i> •Kel Ogru/Religionskunde: Figur hat religiöse Bedeutung.
93	73–75	77–80	<b>Talglicht:</b> Besteht aus Schädel [01–75: Goblin, 76–90: Mensch, 91–100: See-Elb], Docht und Talg; brennt 1W4 Stunden.
94	76–82	81	<b>Feuerstein &amp; Zunder:</b> Zunder reicht, um 1W10 mal Feuer zu machen.
95	83–98	82–87	<b>Waffe:</b> * Keule [01–15], mit Zähnen gespickter Streitkolben [16–25], Kriegshammer [26–35], gebogenes Zweihandschwert [36–55], Krümmdolch [56–70], Stangenwaffe mit Halbmondklinge (B.2.4, S. 106) [71–95], Bogen mit 1W10 Pfeilen [96–100].
–	–	88–90	<b>Schuppenpanzer:</b> * aus Hunderten von Zähnen (B.2.5 auf S. 106).
96	–	91–94	<b>Topfhelm:</b> * grobe Arbeit.
–	–	95	<b>Banner:</b> * Stangenwaffe mit halbmondförmiger Klinge (B.2.4, S. 106).
97–100	99–100	96–100	1W4 Würfe auf dieser Tabelle.

\* Passend für Fluss-Oger von 2,4 m Größe und 200 kg Gewicht.

TB.2 • GEGENSTÄNDE DER GOBRUL	
Wurf	Gegenstand
01–09	grob geschnitzter Holzschuh *
10–15	rostiger Dolch *
16–25	Kriegspickel mit gebrochenem Holzschaft *
26–30	schartige -5-Streitaxt *
31–35	Handaxt *
36–44	Zweihandschwert mit Widerhaken (krit. Treffer auf „tearing/ripping critical strike table“ [11]) *
45–57	Speer *
58–67	Lederkappe *
68–73	Kriegstrommel *
74–78	Holznapf mit schwarzer Paste (enthält 1W10 Dosen; 1 Dosis heilt 2W10 Treffer bei Auftragung auf eine Wunde)
79–80	Lederband mit Stein als Anhänger, in den Linien geritzt wurden. ► <i>Akademie(-10): Um die Linien als primitive Schrift zu deuten.</i> ► <i>Steinkunde: Um den Stein als rohen Edel- oder Halbedelstein im Wert von 3W10 SS zu identifizieren.</i>
81–86	Kriegspickel mit rechteckigem Banner, welches das Wappen der Gobrul-Föderation [01–45] oder einer Sippe [46–100] zeigt.
87–91	Fester Lederstiefel mit eiserner Beinschiene und Stahlkappe *
92–95	Umhang aus Bergtigerfell (+30 auf Schleichen/Verbergen im Gebirge, +50 bei Nacht) *
96–100	Topfhelm *
* Passend für Gobrul von 1,3 m Größe und 45 kg Gewicht.	

zur Anwendung kommen könnten (z. B. beim ersten Bewegungsmanöver nach dem Trinken).

Der Spielleiter kann die aufheiternde Wirkung des Alkohols suggerieren, indem er die Beschreibung des Ortes etwas „modifiziert“ (die Sonne scheint etwas heller, es weht eine angenehme Brise durch den Raum, die Flucht scheint greifbar nah...).

► *Wahrnehmung•Geschmack (-25): Um den hohen Alkoholgehalt zu schmecken.*

#### B.2.4 Kor-Korok (Halbmond-Stangenwaffe)

Diese Waffe besteht aus einem 2,20–2,50 Meter langen Holzschaft mit einer halbkreisförmigen Stahlklinge, die rechtwinklig aufgesetzt ist. Kleine Knochen-Nägel mit breitem Kopf stehen etwas über den Holz-schaft hervor – wahrscheinlich, um die Griffigkeit zu verbessern.

TB.3 • GEGENSTÄNDE DER TORKU	
Wurf	Gegenstand
01–08	mit Nägeln gespickte Keule (zweihändig), wiegt 10 kg, benutze 12.3.3 „battle hammer attack table“ mit krit. Treffern auf „tearing/ripping critical strike table“ [11] *
09–22	Kriegshammer (benutze „battle hammer attack table“ [11]) *
23–29	Streitkolben *
30–45	gepanzelter Handschuh für 3 Finger, die ungeschützt sind; Metall/Leder *
46–55	Wallschild mit Aussparungen auf einer oder beiden Seiten, mit Symbol der Tor-ku; Holz/Haut (Goblin/Mensch/Elb) *
56–62	Trommel (Elefantenschädel mit Kraken-haut bespannt) *
63–72	Großer Fangzahn (abgebrochen)
73–80	Paddel *
81–86	Topfhelm mit Helmzier in Form einer Faust *
87–90	Verbeulte Halbe Platte (P19): Ketten-rüstung mit Schuppenpanzer [01–80] oder Brustplatte mit Elfenbein-Einlegearbeit [81–100] am Oberkörper *
91–97	Lederband mit faustgroßem Stein [01–65] oder Koralle [66–100] als Anhänger
98–100	magische +10-Elfenbein-Keule * (benutze 12.3.3 „battle hammer attack table“ [11])
* Passend für Torku von 3,2 m Größe und 550 kg Gewicht.	

Die Klinge beschreibt einen Halbkreis mit ca. 20 cm Radius und ist grob geschmiedet, aber rasiermesserscharf ausgeschliffen. Die Angriffe werden auf Tabelle ATS 23 [12] ausgewertet mit einem Patzerbereich von 01–05.

Unterhalb der Klinge ist oft (70%) ein Banner am Schaft befestigt – es zeigt auf grauem Grund den Schädel eines Fluss-Ogers, der auf eine dunkelblaue Keule beißt. Das Banner besteht aus bemaltem, pergamentartigem Leder.

#### B.2.5 Tar-Korok (Rüstung aus Zähnen)

Die Rüstung besteht aus Hunderten von Zähnen, die Oberkörper und Unterleib bedecken. Die verschiedenartigen Zähne sind sorgfältig auf ein weiches, festes Leder aufgenäht.

Das Leder ist aus Elefant [01–40], Troll [41–65] oder 2 bis 3 Lagen Haifischhaut [66–100] gemacht. Die Zähne stammen vom Mensch, Goblin, Zwerg, Ungeheuer, Troll, Haifisch und verschiedenen Tieren.

Der Panzer wiegt 8 kg und verleiht dem Träger den Schutz P9 mit folgenden Manövermodifikationen:

TB.4 • RUKONISCHE GEGENSTÄNDE	
Wurf	Gegenstand
01-06	Skelett eines Blaugeiers
07-21	schartige (-10) Handaxt, Handschutz mit Spitzen *
22-37	Stumpfes (-10) Kurzsword, Handschutz mit Spitzen *
38-44	Verfaulte -5 Schild mit rukonischem Wapen *
45-52	Verbeulter Helm mit Stirn- und weitem Nackenschutz *
53-60	Verrottete -10-Lederrüstung *
61-65	Wattierter, linker Handschuh für Greifvögel, bedeckt auch den Unterarm (50% Armschienenschutz) *
66-75	Kunstvolle Bronze-Gürtelschnalle im Wert von 1W10 SS, angelaufen
76-85	Lederbeutel mit 3W10 SS
86-90	Pferdeknochen mit kostbarem Zaumzeug (Wert 1W10 GS)
91-100	Keramikflasche: mit Wildwasser-Trank der Brool (B.3.3, S. 108).

\* Passend für Menschen von 1,8 m Größe und 80 kg Gewicht.

Panzerungsart	Mindestmanövermalus	Höchstmanövermalus	Schuss/Wurfangriffsmalus	Reaktionsmalus
9	-5	-35	0	0

Die Rüstung besteht aus rein organischem Material, so dass Leitmagiekundige durch sie keinen Malus auf Zaubern erhalten. Aufgrund der Materialien und deren Nachbehandlung saugt sich der Panzer nicht mit Wasser voll – der Träger erhält keinen Malus durch das Tragen eines nassen Panzers.

► **Handwerk•Nähen:** Um die Rüstung so zu ändern, dass sie einem kleineren Wesen passt; dauert etwa 8 Stunden.

### B.2.6 Muruk (Seil)

Die Seile sind aus feinen, gelblich-grünen Fasern hergestellt, die in aufwendiger Weise gegeneinander verdrillt sind.

Die Seile sind aus den Fasern einer Wasserpflanze gemacht und sind äußerst widerstandsfähig. Sie tragen 200–500 kg und sind bis zu 25 m lang. Ein Seil wiegt etwa: [Gewicht in g] = [Tragkraft in kg] × [Länge in m] / 4. Beispiel: Ein 20 m langes Seil, das mit bis zu 200 kg belastet werden kann, wiegt 1 kg (= 200 × 20 / 4). Diese Seile werden durch Nässe nicht beeinträchtigt.

► **Seilkunde(+10)/Handwerk(-10):** Identifiziert die Seile als besonders tragfähig und leicht.

► **Pflanzenkunde:** Identifiziert die Fasern als Algen-Bestandteile.

### B.2.7 Mamak (Skiff)

Der grob gearbeitete Einbaum besitzt vier kleine Holzkörper, die seitlich an Stangen befestigt sind. Die Bordwand ist mit Schädeln, Haarbüscheln und Knochen geschmückt.

Es handelt sich um ein primitives Boot (Skiff) mit vier kleinen Holzkörpern, die als Stütz-Schwimmer das Gefährt stabilisieren. Die Holzkörper sind hohl, mit Seilen umwickelt und über Holzstangen oder Knochen mit dem Einbaum verbunden. In dem Einbaum befinden sich 3 oder 4 Querstreben zur Stabilisierung der Seitenwände. Sämtliche Verbindungen sind als Steckverbindungen und/oder mit gelblich-grünen Seilen (B.2.6) realisiert.

Der Einbaum ist 5 m lang, 60 cm breit, 50 cm hoch, besitzt ein Gewicht von 300 kg und kann bis zu 800 kg tragen (bis zu 6 Fluss-Oger). Die Breite inklusive der Schwimmkörper beträgt 2 m. Das Skiff kann 250 Trefferpunkte hinnehmen, bevor es Leck schlägt und kentert.

Das Skiff wird mit kurzen und breiten Rudern angetrieben. Es liegt flach im Wasser (40 cm Tiefgang) und kann aufgrund seiner Bauweise eine hohe Geschwindigkeit erreichen (6–10 km/h ohne Strömung). Bei hohem Wellengang neigt es aufgrund des geringen Tiefgangs zum Kentern.

### B.3 Andere Gegenstände

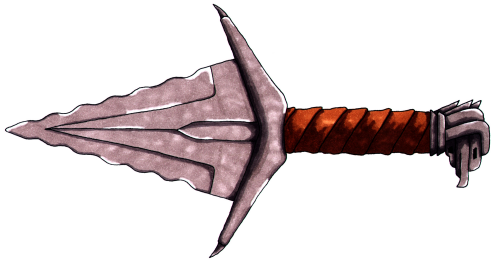
Es finden sich auch viele Gegenstände in Orgask, die nicht typisch für die Kultur der Fluss-Oger sind. Sie sind entweder zufällig oder durch Raubzüge nach Orgask gekommen – oder waren bereits hier, bevor sich die ersten Fluss-Oger hier niederließen.

#### B.3.1 Mezath (Zuckerobst)

Die verschrumpelte Oberfläche der klebrigen Früchte glitzert leicht. Meist ist es pflaumen- und dattelartiges Obst, das in kleinen Klumpen zusammenhängt.

Es handelt sich um in Wein und Honig oder Zucker eingelegtes Dörrobst, das als süßer Nachtisch in Harro gereicht wird. Besonders geschätzt sind Pflaume, Dattel, Apfel, Kirsche, Ananas und Kürbis – notfalls wird aber jede Frucht und sogar Gemüse verarbeitet.

Diese Früchte wurden allerdings zusätzlich in einem Drogensud eingelegt. Der Verzehr hat eine der folgenden Auswirkungen: Erektion und unbändiges Verlangen für 1W4 Stunden [01–25], Schmerzunempfindlichkeit (nur halbe Abzüge auf alle Handlungen) für 1W100 Minuten [26–50], Rauschzustand mit Halluzinationen (-10 auf alle nicht-magischen Handlungen, +25 auf Wahrsagen) für 3W10 Minuten [51–75], Euphorie und Selbstüberschätzung (keine WW gegen Furcht) für 1W100 Minuten [76–100]. Eine häufige Nebenwirkung, vor allem bei übermäßigem Genuss, sind Erinnerungslücken über den Zeitraum der Wirkung. Ein erfolgreicher WW gegen



Gift der Stufe 7 halbiert die Dauer und Wirkung der Droge.

► **Wahrnehmung**•**Schmecken**: Um neben Frucht, Zucker und Wein mindestens eine weitere Zutat herauszuschmecken. Ein zusätzlicher, erfolgreicher Kräuterkunde-Wurf identifiziert betäubende und halluzinogene Kräuterbestandteile.

### B.3.2 Anhänger der gefesselten Leiber

Ein fein gearbeiteter Anhänger mit Durchbrüchen, der ein Gewirr von verdrehten Leibern und Extremitäten darstellt. Mindestens eine Dornenranke windet sich um und durch die nackten Körper.

Diese Anhänger gibt es in verschiedenen Ausführungen von perlenbesetzten Unikaten aus Gold [01–05] über silberne Schmuckstücke [06–25] und gegossene Massenware aus Messing [26–80] bis hin zu Holzschnitzereien [81–100]. Der Wert des Anhängers richtet sich nach der Ausführung: 1W10 GS für perlenbesetztes Gold, 1W10 SS für Silber, 1W10 KS für Messing und 1W10 ZS für Holz. Letztere sind vergleichsweise selten, da der Großteil der Moralis-Jünger aus wohlhabenden Verhältnissen stammt.

Beim Betrachten des Anhängers steht einem SC ein Erinnerungswurf zu (F.1, S. 138), bei dessen Gelingen sich ihm Erinnerung Nr. 4 aufdrängt (F.2, S. 138).

► **Religionslehre** (+25)/**Akademie** (-10): Um den Anhänger als ein weit verbreitetes Symbol unter den Anhängern des Moralis zu identifizieren, dem perversen Gott der Liebe und des Schmerzes.

### B.3.3 Wildwasser-Trank

Ein kleines, braunes Keramikfläschchen, das mit einem Korken und Wachs verschlossen ist.

Versetzt den Trinkenden nach 1 Runde für 2W10 Minuten in Raserei; während dieser Zeit kann er das Doppelte an Trefferpunkten einstecken, erhält einen Bonus von +30 auf WW gegen Angst und erleidet die Hälfte an Abzügen durch Verletzung und Erschöpfung. Suchtfaktor 11.

► **Landeskunde**•**Rukon** (+10): Identifiziert den Gegenstand als Wildwasser-Trank der Brool sowie seine Auswirkungen.

### B.3.4 Eisenholz

Ein schwarzes, glattes Holz mit kaum merklicher Maserung – man könnte es für ein Gestein halten.

Bei einer näheren Prüfung wird schnell klar, dass das Holz äußerst belastbar ist – hart wie Eisen. Holz Waffen aus diesem Material erhalten einen nichtmagischen Bonus von +20. Es eignet sich auch für die Herstellung von Gegenständen, die eigentlich aus Metall sind: Diese erhalten keinen Bonus, wiegen aber nur die Hälfte. Das Holz ergibt jedoch keine scharfen Klingen, weshalb es zur Herstellung von Klingenwaffen ungeeignet ist. Aufgrund seiner Härte sind sehr harte Werkzeuge (z. B. aus Stahl) zur Bearbeitung Voraussetzung und die Herstellungszeit ist viermal so lange wie normal.

► **Pflanzenkunde** (-50): Um das Material als Eisenholz zu identifizieren: ein äußerst hartes Holz, das unzerstörbare Keulen und Streithämmer ergibt und in das sich leicht Zaubersprüche einbetten lassen. Das Holz taucht eigentlich nur in Legenden auf, nach denen es im unterirdischen Reich Gethæna wachsen soll – und zwar ohne Licht (siehe „Irnwood“, S. 110 in [26]).

► **Stabmagie** (-20): Um zu erkennen, dass sich leicht Zaubersprüche in das Material einbetten lassen.

### B.3.5 Gormurun

Es handelt sich um haselnuss-große, rundliche Nüsse mit dunkelbrauner Schale, auf der sich eine lange Rille vom Stiel spiralförmig herumwindet.

Die Nüsse wachsen zwischen den langen, dünnen Blättern des Gormun-Baums – einem kleinen, knorrigen Gewächs mit weitauswucherndem, dünnen Astwerk, das an eine Rebe erinnert.

Wird eine Nuss einem Wesen in den Mund gelegt und misslingt dem Wesen der WW gegen ein Gift der Stufe 20, so stirbt das Wesen innerhalb von 3W10 Runden qualvoll (die Nuss muss sich die gesamte Zeit im Mund befinden). Solange sich die Nuss im Mund des Wesens befindet und der Körper zu mindestens 50% erhalten ist, kann die Seele den Körper nicht verlassen und es kommt zu keinem Eigenschaftsverfall durch Seelenverlust. Der Körper selbst ist vor dem Verfall jedoch nicht geschützt und beginnt, zu verwesen.

Beschreibung gemäß Notation in [2]: n-B-6; SF 25; Stufe 20; Nuss/auf die Zunge legen; führt in 3W10 Runden zum qualvollen Tod; ein Seelenverlust und der damit verbundene Eigenschaftsverfall wird verhindert, solange sich die Nuss im Mund befindet; eine natürliche Verwesung wird nicht verhindert; Wert 35 GS.

► **Kräuterkunde** (-10) / **Giftkunde** (-20) / **Akademie** (-40): Um den Baum und die Nüsse sowie deren Auswirkungen zu identifizieren.

### B.3.6 Amphore

Die Amphore ist brusthoch und bauchig. Neben dem schmalen Hals befinden sich zwei ausladende Henkel. Am Bauch und am Hals ist sie mit Rillen geschmückt.

Die Henkel sind zu hoch angebracht, um zum Tragen zu dienen; die Spuren daran weisen auch eher auf Seile zum Anheben und Absenken. Sie sind mit einem Tonstopfen,



Leinenzwirn und Pech verschlossen. Am Fuß der Amphore befinden sich drei eingeritzte Symbole und der Abdruck eines Stempels mit drei parallelen Linien.

Jede Amphore enthält 42 Liter Rotwein mit einem markant-würzigen Aroma (ähnlich dem Retsina), das vom Harz stammt, mit dem die Amphore innen versiegelt ist. Wird eine Amphore geöffnet, verströmt der Inhalt einen charakteristischen Geruch: Jedem SC steht ein Erinnerungswurf zu (S. 138), um sich eine Erinnerung „Nr. 2 – Wein“ ins Gedächtnis zu rufen (S. 138). Wird der Wein getrunken, erhält der Erinnerungswurf einen Bonus von +20.  
 ► **Landeskunde•Harro:** *Um den Stempel-Abdruck als stilisierten Dreizack zu identifizieren, dem Symbol Harros, einem wohlhabenden Land mit wichtigen Handelszentren an der Küste. Die Symbole sind Buchstaben, die wahrscheinlich für Menge, Inhalt und Herkunftsort stehen (42 Liter, Wein, Pune).*

## B.4 Besondere Gegenstände

Einige mehr oder weniger einzigartige Gegenstände befinden sich in Orgask.

### B.4.1 Dolch von Ha'kash

Der reich verzierte Dolch legt die Verwendung als Prunkstück nahe – auch wenn die Verarbeitung robust ist. Der Griff aus dunklem Holz ist einem nackten Frauenkörper nachempfunden, um den sich eine goldene Schlange windet. Ihr Kopf sitzt an der Parierstange als wollte sie die silbrig glänzende Klinge verschlucken. Der kreisförmige Knauf zeigt einen stilisierten Dornenstrauch.

Diese abartige Spielerei gehört Ha'kash (S. 113), der damit seine sexuellen Perversionen auslebt. Der silberne Glanz der Klinge kommt von einem sehr dünnen Film einer farblosen Flüssigkeit: Der Schlangenkopf ist verzaubert und vergiftet die Klinge einmal am Tag mit dem Gift des Lustdorns (siehe unten). Ist das Gift durch einen Angriff abgewischt, dauert es 1 Tag, bis der Kopf wieder genügend Gift produziert hat. Eine passende Dolchscheide besitzt Ha'kash an seinem Gürtel.

**Lustdorn:** Stufe 15; Für 2–4 Stunden werden alle Schmerzen in außergewöhnliches Vergnügen verwandelt und das Opfer kann das Vierfache an Trefferpunkten hinnehmen (für die Dauer der Vergiftung); fließt als klare Flüssigkeit vom Schlangenkopf auf die Klinge. („pleasurhorn“, S. 124 in [26])

► **Religionslehre (+30) / Akademie (-10):** *Um das Motiv von Schlange und nackter Frau diversen Moralis-Kulten zuzuordnen. In diesem Zusammenhang taucht gelegentlich auch das Motiv eines Dornenstrauchs auf.*

► **Stabmagie:** *Identifiziert die magische Eigenschaft des Schlangenkopfes, Gift zu erzeugen, nicht aber die Art des Giftes.*

► **Giftkunde (-10):** *Identifiziert das Gift.*

► **Gift benutzen/entfernen:** *Um das Gift vom Dolch zu entfernen und in/auf einen anderen Gegenstand zu übertragen. Es hält sich aber nur einen Tag bis es wirkungslos wird.*

► **Schätzen:** *Identifiziert den Wert des Dolchs auf 250 GS bei einem passenden Abnehmer.*

### B.4.2 Kriegsklaue

Es handelt sich um einen Kriegshammer, dessen Kopf die Form einer Drachenklaue mit drei Krallen besitzt. Der Kopf ist aus dunklem Metall gefertigt und birgt einen dunkelgrünen, matten Stein auf der Rückseite. Der Schaft besteht aus einem rötlichen Holz und der Griff ist mit einem dunkelgrünen Leder umwickelt, das am unteren Ende mit einem kunstvollen Knoten eine Handschlaufe bildet.

Angriffe dieser Waffe werden mit einem magischen +20-Bonus auf der Tabelle für Kriegshämmer (ATS 13 [12]) ermittelt. Wird bei einem Angriff ein kritischer Treffer erzielt, muss dem Ziel außerdem ein WW mit -20-Malus gegen Magie der Stufe 13 gelingen oder es erleidet die Auswirkungen des Zaubers „Seelenraub“ (S. 103 in [10]): Die Seele des Zieles wird dem Körper entrissen; sie bleibt für 1 Woche/10 Fehlschlag im Limbus und kann nur durch „Leben spenden“ vorzeitig zurückgeholt werden. Das Ziel ist bewusstlos, bis die Seele zurückkehrt; auch für unterbewusste Handlungen gilt ein Malus von -75.

► **Landeskunde•Vanku:** *Identifiziert die Kriegsklaue als typische Waffe der Vanku und liefert Informationen zu ihren ungefähren Eigenschaften. Der spezielle Knoten an der Handschlaufe symbolisiert die Ordnung der Welt, welche die Vanku anstreben.*

► **Drachenkunde:** *Identifiziert das dunkelgrüne Leder als Drachenhaut.*

► **Stabmagie:** *Identifiziert die genauen magischen Eigenschaften der Kriegsklaue.*

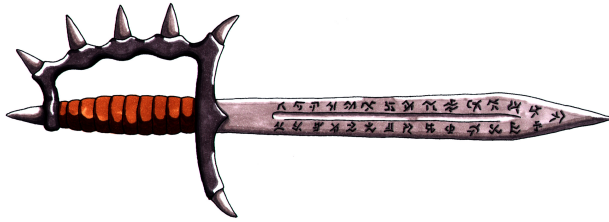
► **Schätzen:** *Identifiziert den Wert auf 500 GS.*

### B.4.3 Orgoros („die Durstige“)

Ein zweihändiges, leicht gekrümmtes Schwert, dessen Schneide mit kleinen Haken versehen ist – ähnlich hervorstehenden Zähnen. In die gebläute Klinge wurden primitive Zeichnungen geritzt, die silbern glänzen: Mehrere Oger mit Kindern, ein Berg und Wasser. Der Griff ist mit Haifischhaut umwickelt.

Angriffe werden auf der Tabelle für Zweihandschwerter ATS 17 ([12]) mit einem magischen Bonus von +25 ermittelt, wobei kritische Treffer auf „tearing/ripping crit. strike table“ (12.2.3 in [11]) ausgewertet werden. Diese Waffe ist menschentötend und krit. Treffer gegen Menschen werden auf der Tödlich-Spalte ermittelt (siehe 18.1 auf S. 118 in [18]). Die Klinge wird durch Feuchtigkeit nicht beeinträchtigt und setzt niemals Rost an.

Ist das Ziel kein Mensch und es befinden sich Menschen in einem Radius von 5 m, muss dem Träger ein WW gegen Willensschwäche der Stufe 3 gelingen oder der Angriff wird gegen ein menschliches Ziel gelenkt (ermittle zufällig bei mehreren möglichen Zielen). Um mit diesem Schwert einen Fluss-Oger anzugreifen, ist ein WW gegen



Willensschwäche der Stufe 5 notwendig. Für Menschen gilt außerdem ein Patzerbereich von 1–12.

Bei Angriffen mit dieser Waffe wird der Angreifer von einem Machtgefühl ergriffen, das süchtig macht: Nach dem ersten Angriff muss ein Wurf gegen Willensschwäche der Stufe 5 gelingen, um bei einem Angriff eine andere Waffe als diese zu wählen. Um die Waffe zurückzulassen oder jemand anderen zu geben, ist ein WW gegen Willensschwäche der Stufe 9 notwendig.

Unter der Wicklung aus Haifischhaut befindet sich ein Griff, der aus einem Stück Menschenknochen gefertigt wurde.

► **Landeskunde**•**Kel Ogru**: Identifiziert die eingeritzten Symbole als Oger-Klan, Orgask („Berg“), Menschen („Kinder“) und deren Blut („Wasser“).

► **Stabmagie**: Identifiziert die Waffe als menschentötend.

► **Schätzen**: Identifiziert den Wert auf 350 GS in bestimmten (nicht-menschlichen) Kulturen, die solche Waffen nicht ablehnen.

#### B.4.4 Bärenfell

Das dicke, braun-rote Bärenfell kann über die Schultern als Umhang getragen werden. Es wird mit einem gelblichen Bärenzahn am Hals geschlossen und reicht einem Menschen bis zu den Knien.

Beim Anlegen des Fells überkommt den Träger der Anflug eines primitiven Gefühls: Furcht [01–15], Aggressivität [16–30], Hunger [31–60], Paarungsdrang [51–65], Müdigkeit [66–80] oder ein merkwürdiges Gefühl [81–100], das er nicht zuordnen kann (ein tierisches Gefühl, für das er keine Entsprechung kennt). Die primitiven Gefühle wirken wie eine Droge auf zivilisierte Menschen: Dem Träger muss ein WW gegen Willensschwäche der Stufe 4 gelingen, um das Fell abzulegen.

Das Fell ist verzaubert und verleiht dem Träger die Instinkte eines Bären: +25 auf Wahrnehmung, Spurensuche, Spuren lesen und Nahrungssuche. Außerdem verleiht es einen Bonus von +10 auf alle anderen Wildnisfertigkeiten, sofern sie nicht mit Tieren in Verbindung stehen. Denn Tiere reagieren auf das Fell wie auf ein ausgewachsenes Bärenweibchen: Flucht- und Beutetiere (z. B. Pferde) ergreifen die Flucht, andere fühlen sich vielleicht bedroht und greifen an. Männliche Bären könnten Balz- und Paarungsverhalten zeigen.

► **Stabmagie**: Identifiziert die magischen Eigenschaften des Fells.

#### B.4.5 Takrils Schwert

Das Kurzsword besitzt eine breite, kurze Klinge und einen Handschutz, an dem hässliche Spitzen sitzen. Schriftzeichen sind auf beiden Seiten der Klinge entlang der Hohlkehle geritzt.

Dieses Kurzsword besitzt einen Bonus von +15 und fügt in jeder Runde zusätzlich einen krit. Stichschaden gleicher Schwere zu.

Es wurde für den Krieg gegen die Fluss-Oger gefertigt und sehnt sich nach Ogerblut: Kritische Treffer gegen Oger werden auf der Tödlich-Spalte (KTS 7 [12]) ermittelt – die durch einen Angriff zugefügten Trefferpunkte entsprechen dem Bonus auf Initiative und OB, mit dem die Waffe in der nächsten Runde angreift. Nur ein Angriff gegen einen Oger führt zu einem Bonus, während der Bonus beim nächsten Angriff gegen jeden Gegner gilt, aber nur im Falle eines Ogers wieder zu einem Bonus in der übernächsten Runde führt.

Beispiel: Die Waffe fügt einem Fluss-Oger 9 Trefferpunkte zu; der nächste Angriff mit dieser Waffe erhält einen zusätzlichen Bonus von +9 auf Initiative und OB.

Die Waffe ist erstaunlich gut erhalten dafür, dass sie jahrelang im Wasser lag. Lediglich der lederumwickelte Griff aus Wurzelholz ist sichtlich angegangen und kann jederzeit brechen. Führt ein Angriff mit dieser Waffe zu einem Patzer, bricht der Griff: der Patzer wird mit einem Bonus von +25 ermittelt und die Waffe besitzt nun einen Malus von -25 aufgrund des fehlenden Griffs. Zusammen mit dem +15-Bonus gilt sie als Waffe mit einem Malus von -10, bis der Griff ersetzt wird.

► **Stabmagie** (-10) / **Geschichte**•**Rukon** (+15): Identifiziert die Eigenschaften der Waffe.

#### B.4.6 Haifischkette

Über hundert Haifischzähne wurden zu einer dreireihigen Halskette zusammengesetzt. Verbunden werden sie von einem geflochtenen Band, dessen Enden zusammengeknotet werden.

Wird die Kette um den Hals getragen und wird sie unter Wasser getaucht, erleidet ihr Träger in jeder Runde einen krit. Körperveränderungsschaden „A“ (S. 95 in [27]), bis bei 100% Verwandlung die Bildung von Kiemen am Hals abgeschlossen ist und sein Träger die Fähigkeit besitzt, unter Wasser wie ein Fisch zu atmen aber keine Luft. Wird die Kette abgelegt oder für 1 Runde aus dem Wasser genommen, beginnt die Rückverwandlung: der Träger erleidet wiederum in jeder Runde krit. Körperveränderungsschaden „A“, bis sich bei 100% Verwandlung die Lungen zurückgebildet haben und der Träger wieder Luft atmen kann (aber nicht mehr unter Wasser).

Während der Verwandlung stellt sich die Atmung des Trägers um und er erhält weder genug Sauerstoff durch die Luft- noch durch die Wasseratmung. Als Folge kann er in dieser Zeit nur 50% seiner normalen

Handlungsmöglichkeiten wahrnehmen, wenn ihm nicht ein Luft-anhalten-Manöver gelingt („Holding Breath“ auf S. 72 in [11]).

Die Wasseratmung gilt für Süß- wie auch für Salzwasser. Außerdem liefert die Kette einen Bonus von +30 auf Nahrungssuche•Gewässer und auf Versuche, andere Lebewesen unterwasser zu orten (Wahrnehmung•Geruch, Spurensuche usw.).

Das geflochtene Band besteht aus den gleichen Algenfasern wie die Seile (B.2.6, S. 107).

► **Stabmagie (-5):** Identifiziert die magischen Eigenschaften der Kette.



### B.4.7 Trinkschlauch

Der Trinkschlauch aus braunem, faltigem Leder endet am unteren Ende in einem grau-weißen Fell. Am Mundstück wird er mit einem zurecht geschnitzten, gelblichen Zahn verschlossen. Der dünne, pergamentartige Tragegurt ist in der Mitte gerissen.

Das feste und doch weiche Leder scheint von einem Büffel zu stammen. Der Zahn ist von einer gefährlicheren Kreatur.

Ganz gleich was für eine Flüssigkeit hinein gefüllt wird (z. B. Wein, Milch, Wasser), der magische Trinkschlauch verwandelt diese innerhalb eines Tages in einen milchig-süßen Trank, der Hunger stillt und Durst löscht. Ein Liter dieses Tranks ernährt eine menschengroße Person 1 Tag. Der Trank ist in dem Trinkschlauch unbegrenzt haltbar, verdirbt aber innerhalb von 1W6 Stunden, wenn er außerhalb aufbewahrt wird. Der Trinkschlauch neutralisiert während der Umwandlung sämtliche anderen Auswirkungen einer eingefüllten Flüssigkeit (z. B. vergiftetes, verseuchtes oder verzaubertes Wasser); gegebenenfalls steht dem Gift, Zauber o. ä. ein WW gegen Stufe 15 zu, um der Neutralisation zu widerstehen. Der Schlauch fasst 2 Liter.

Ein Handout für die Spieler befindet sich auf S. 147; er sollte aber erst verteilt werden, wenn der Gegenstand vollständig charakterisiert wurde.

► **Stabmagie:** Um die magische Eigenschaft des Trinkschlauchs zu erkennen und zu bestimmen.

► **Akademie (-10):** Um das Leder des Trinkschlauchs als gegerbten Trollhoden zu identifizieren. Der Verschluss ist der Eckzahn eines Trolls.

### B.4.8 Manuskript

Ein Wulst aus Leibern, einige monströs entstellt oder nur aus Knochen bestehend, sind plastisch aus dem dunklen Leder gearbeitet. Es scheint eine Mischung aus Kampf- und Liebeszenen dargestellt zu sein. Ein paar bunte Steinchen schmücken die Geschlechter, aber kleine Mulden zeigen, dass die meisten fehlen. Über das Leder ziehen sich tiefe Kratzspuren.

Besonders tiefe Kratzspuren offenbaren die Macht: Das Leder wurde über einen geschnitzten Holzkern gespannt und ist aufwendige Handwerksarbeit. Der zweifelloste kostbare Einband scheint etwas zu versprechen, das der Inhalt nicht hält: Es sind nur vier fleckige, zerknickte und eingerissene Seiten – voll mit hastig hingeschmiertem Gekritzelt. Die Schrift stammt vielleicht von der selben Person, ist aber mit mindestens zwei verschiedenen Schreibgeräten geschrieben. Auf drei Seiten alten Pergaments sind beidseitig große Symbole gekritzelt, rundherum finden sich Anmerkungen in einer kleinen, sorgfältigen Handschrift, die scheinbar mehrmals durchgestrichen und korrigiert worden sind. Eine weniger abgegriffene Seite ist gar nicht eingebunden, sondern nur eingelegt – sie zeigt eine Karte mit einem Weg und einigen Anmerkungen. Übereinstimmende Knicke und Risse zeigen, dass die Karte zusammen mit den eingebundenen Seiten des Einbands aufbewahrt wurde.

Es handelt sich um ein 12 Jahre altes Manuskript von Ha'kash (C.1, S. 113), welche das Abbild einiger Inschriften und später hinzugefügte Anmerkungen enthält. Ha'kash war zwar brillant genug, um die Sprache als eine uralte Form des Sull zu identifizieren, der aber lieber Sull studiert hätte als sich in Orgien zu vergnügen, denn dann wären ihm die fatalen Übersetzungsfehler nicht passiert.

Die Karte ist erst vor wenigen Tagen angefertigt worden, allerdings auf einem mehrere Jahre alten Pergament – und der Handschrift nach von einer anderen Person.

► **Schätzen:** beziffert den Wert (des Einbands) auf 8 GS.

► **Spuren lesen:** Die Kratzspuren stammen von kräftigen Ogerkrallen und wurden erst vor kurzer Zeit zugefügt.

► **Sprache•Rhaya:** Um die Notizen am Rand des Schriftstücks als Rhaya zu identifizieren, die lauten: „Wenn der Sadist ruft und er die Massen um sich scharf, werden sie die Waffen fallen lassen. Dann werden sie bis zum Tode tanzen.“ Neben dem Wort „Sadist“ ist außerdem der Name „Moralis“ angemerkt, beim Wort „tanzen“ steht auch „feiern“.

► **Sprache•Sull (-25):** Um die Symbole in der Mitte als Sprache der Sull zu identifizieren. Es handelt sich um eine sehr alte Form des heute bekannten Sulls, lässt sich aber ohne weitere Nachforschungen entziffern. Ein Fertigkeitwurf unter 100 ergibt die gleiche (oder eine ähnlich falsche) Lesart wie die harroanische Übersetzung. Ein Ergebnis von 100 oder mehr offenbart, dass die Übersetzung von Ha'kash falsch ist – es müsste heißen:

*„Wenn der Grausame ruft und sich die Heerscharen sammeln, werden sie die Waffen fallen lassen (müssen). Diese (Waffen) werden wirbeln, bis er tot ist.“*

► **Landeskunde**•**Aschenlande**: Um zu erkennen, dass die Karte die Aschenlande zeigt und der eingezeichnete Weg von der Mitte bis an den Rand führt. Ein erfolgreiches Manöver erlaubt auch, das Dorf Naale, zu dem Sothara die SCs führen will, als einen Endpunkt des Weges außerhalb der Aschenlande zu bestimmen – oder zumindest als in der Nähe gelegen.

► **Sprache**•**Harro**: Um die Notizen auf der Karte zu lesen. Sie besagen für eine Karte unübliche Dinge wie „Busen der alten Frau“, „knochiger Po des Jünglings“, „Scham der Schamlosen“.

► **Wahrnehmung**•**Sehen (+10)**: Um zu erkennen, dass eine ältere Beschriftung (in Mavaun verfasst) des Pergaments notdürftig abgekratzt wurde (mit dem Titel „Über die wahrhaften Formen des Schmerzes“), um die Karte zu zeichnen. Das ist nichts ungewöhnliches, aber die schlampige Umsetzung deutet auf eine hastige Improvisation.

#### **B.4.9 Agarmorgs Hammer**

Den Kopf der schwarzen Keule hat ein bleicher, schmaler Zahn durchbohrt – die Spitze schaut hinten drei Finger breit heraus, vorne steht der Zahn mehr als eine Hand breit vor.

Mit der Zahns Spitze nach hinten lässt sich die Keule wie ein Kriegshammer (ATS 13 in [12]) führen: Behandle sie als magische +15 Waffe. Sie besteht nur aus organischem Material und wiegt 1,5 kg.

► **Pflanzenkunde (-50)**: Um das Material des Schafts als Eisenholz zu identifizieren (S. 108).

► **Dämonologie**: Um den Zahn als den eines Dämons zu identifizieren.

► **Landeskunde**•**Kel Ogru**: Um sich an eine Geschichte zu erinnern: Einst fand ein erbitterter Kampf zwischen einigen tapferen Rukonern und Fluss Ogern statt – tief unter der Aschenlande. Mitten in diesem Kampf fiel ein grausamer Dämon über sie her und tötete wahllos. Weder die Schwerter der Rukoner noch die Keulen der Fluss-Oger konnten die Haut des Untiers durchdringen. Die Überlebenden flohen bereits, als ein großer Fluss-Oger (Agarmorg) der Bestie mit einem mächtigen Schlag die Zähne ausschlug. Einer der Zähne steckte in der Keule fest und brach ab. Mit diesem Zahn in der Keule schlug er auf den wütenden Dämon ein, brach seinen Panzer und erschlug ihn schließlich.

## Anhang C

### Nichtspieler-Charaktere

#### C.1 Ha'kash (Harro)

<i>Volk / Kultur:</i>	<i>Shay (Mensch) / Harro</i>
<i>Aussehen:</i>	<i>1,75 m, schwer (110 kg), braunes Haar, grüne Augen, schwitzt ständig</i>
<i>Verhalten:</i>	<i>pessimistisch, divenhaft, aber charmant; sadistisch, selbstmordgefährdet</i>
<i>Motivation:</i>	<i>keine – er sucht den Tod</i>
<i>Besonderheiten:</i>	<i>Pleya-süchtig (S. 19), Geschlechtskrankheit (S. 19), Anhänger des Moralis (C.10, S. 123)</i>

Ha'kash ist ein fetter, alter und stets verschwitzter Fettsack – selbst wenn er schläft, scheint er zu transpirieren. Sein verwahrloster Zustand steht im Gegensatz zu seinem aufwendig geflochtenen Haar und den wertvollen Stoffen seiner Kleidung.

Manche Bewegungen erscheinen verblüffend athletisch für seine Körperfülle. Früher leuchteten seine Augen bestimmt und hatten einen durchdringenden Blick. Aber jetzt starren sie nur noch lüstern auf die Körper anderer und entkleiden sie gedanklich – gleich welchen Geschlechts.

So abstoßend seine Erscheinung auf den ersten Anblick auch sein mag, zeigt sich schnell eine liebenswürdige Seite. Sein Benehmen und sein Charme stehen im krassen Gegensatz zu seinem Aussehen: ein Casanova gefangen im aufgequollenen Körper eines alten Mannes. Eine lange Narbe am Hals gibt einen Hinweis auf seine bewegte Vergangenheit: Als harroanischer Soldat brachte er es zu Ruhm und bescheidenem Reichtum, den er nach seiner Pensionierung mit zwielichtigen Geschäften weiter vermehrte. In den letzten Jahren zog er als Kaufmann durch die Kriegerreiche und ließ seinen hedonistischen Zügen unter dem Vorwand seiner Religion freien Lauf, nach dem Motto „Liebe deinen Nächsten – so oft Du kannst“. Sein Leben entglitt in die Sinnlosigkeit und sollte in einer ausschweifenden Orgie ein Ende finden. Nachdem ihm dies verwehrt blieb, wird er es bei der nächstbesten Gelegenheit nachholen.

Diese Todessehnsucht bestimmt sein Handeln. Er provoziert die SCs mit lüsternen Blicken und obszönen Gesten. Dabei ist er sich dem Ernst der Lage bewusst und weiß auch wie die SCs sich fühlen – das hautnah und gleichzeitig aus einem entrücktem Blickwinkel zu erleben, erregt ihn. Deshalb ist bei allen seinen Kommentaren Hohn und Schadenfreude herauszuhören. Es ist stets offensichtlich, dass er die SCs verspottet und sich an ihrer Verzweif-

lung labt. Vielleicht macht er Anspielungen auf die Orgie (ungeachtet ihres Geschlechts): „So tapfer und stark – und doch so fügsam und sinnlich“, „Wenn du es verleugnest, belügst Du nicht nur uns, Du belügst auch Dich...“. Auf Nachfragen weicht er aus („Es war nur fleischliches Verlangen... aber das Du dich nicht erinnerst, verletzt mich“) und wirft einen vielsagenden Blick zu.

Gelegentlich muss er einen WW gegen Willensschwäche bestehen, um dem Drang zu widerstehen, sich umzubringen. Ansonsten verhält er sich gefährlich entspannt und antriebslos. Er folgt den SCs nur sporadisch, setzt sich selbst in unpassenden Situationen z. B. auf eine Treppenstufe, fängt an, zu summen oder spricht SCs in normaler Lautstärke an, wenn absolute Stille geboten ist (15%-Chance). Dabei will er die SCs nicht sabotieren. Ihm fehlt nur der Wille, zu entkommen, und das Interesse an der Situation.

Wenn man ihn drängt, kann er kurzzeitig seine Fertigkeiten zum Nutzen der SCs einsetzen – unter Kommentaren wie „Normalerweise tue ich so etwas nicht beim ersten Mal...“, „Ich verstehe das mal als Vorspiel...“ oder „Vor Betörern wie Dich hat mich meine Mutter immer gewarnt...“.

##### C.1.1 Zauber von Ha'kash

[01-35] **Ecstasy:** (+52, St. 7) D: 1 Rd/5% Fehlschlag; R: Berührung • Das Ziel ist im siebten Himmel (extreme Freude). Für 1 Rd/5% Fehlschlag stehen dem Ziel nur 50% einer Runde für Handlungen zur Verfügung. Später kommt es wieder „für mehr“. [19]

[36-80] **Lied der Bezauberung I:** (+67, St. 6) D: C; R: 15 m • Das Ziel hält den Zaubern den für einen guten Freund, solange der Zaubern den musiziert bzw. singt. [10]

[81-100] **Lied der Furcht:** (+67, St. 7) D: C; R: 15 m • Das Ziel fürchtet den Zaubern den und versucht die Flucht zu ergreifen, solange der Zaubern den musiziert bzw. singt. [10]

HA'KASH (STUFE 22)					
Eigenschaften: <i>Stärke(61) +8, Geschicklichkeit(24) -8, Reaktion(75) +8, Konstitution(42) +3, Selbstdisziplin(24) -8, Intelligenz(72) +7, Erinnerung(81) +11, Intuition(28) -7, Mana(16) -12, Auftreten(91) +16, Aussehen(68) +6</i>					
FERTIGKEITEN		FERTIGKEITSKATEGORIEN		WIDERSTAND	
Führungsfähigkeit	+121	Akademie	+31	Magie	-1
Handel	+98	Athletik	+23	Umwelt	+3
Heraldik•Harro	+67	Handwerk	-4	Willensschwäche	-8
Erste Hilfe	+24	Kampf	+38	<i>Mod.: Gift +5, Krankheit +10</i>	
Religion•Moralis	+97	Konzentration	+2	KAMPFWERTE	
Singen	+86	Magie	+24	Panzerungsart:	P 1
Sprache•Kriegersprache/Shay	+68	Soziale Fertigkeiten	+46	DB:	+0
Sprache•Sull	+74	Täuschung	-8	Schildbonus:	-
Überlisten	+108	Wahrnehmung	+12	Grundbewegungsweite:	14 m
Verführen	+127	Wildnis	+6		
ANGRIFFSARTEN					
[01–15]	WK-2-Hieb	+81	<i>ATS 32 [12], Patzer: 1</i>		
[16–40]*	Dolch	+110	<i>ATS 2 [12], Patzer: 1</i>		
[41–100]**	Zauberspruch	variiert	<i>siehe S. 113</i>		
Trefferpunkte: <del>95</del> 7					
Magiepunkte: <del>13</del> 0					
Spruchlisten: <i>Kisses [19] (Stufe 7) +56, Alluring Ways [19] (Stufe 6) +52, Lieder der Macht [10] (Stufe 10) +67, Pleasures [19] (Stufe 6) +52</i>					
Ausrüstung: <i>feuerrotes Prunkgewand mit silber- und Goldfäden bestickt (zerrissen, blutbefleckt), goldbeschlagener Leder-gürtel (verbeulte Beschläge), verzierte Dolchscheide (zerkratzt, passend für B.4.1, S. 109), Sandalen (blutbefleckt)</i>					
* Diesen Angriff kann Ha'kash erst einsetzen, sobald er sich die entsprechende Waffe verschafft hat.					
** Zaubersprüche kann Ha'kash erst einsetzen, sobald er durch Schlaf Magiepunkte regeneriert hat.					

## C.2 Goblin-Meute: Upuk, Apak, Opok & Ipik

Volk / Kultur:	Gorlu (Niedere Goblins)
Aussehen:	1 m, schwächlich (30 kg), grün-gelbe Haut, haar- und zehenlos
Verhalten:	unterwürfig, feige, grausam, verschlagen
Motivation:	Überleben, Flucht
Besonderheiten:	Nachtsicht, Tageslicht blendet (-50 auf alle Handlungen)

Die kleinen Kreaturen haben einen runden, breiten Kopf mit grotesken Zügen: kleine runde Augen, Stupsnase und scharfe Zähne. Die Körper sind schwächlich aber drahtig und mit schmutziger Fellkleidung bedeckt, die ihnen bis zum Knie reicht; um den fetten Bauch wird sie mit einem Stück Seil gebunden. An den Füßen tragen sie Holzschuhe – nur einer versucht, einen nackten, zehenlosen Fuß zu verstecken.

Für Nicht-Goblins sind sie ununterscheidbar. Verwechslungen der Namen sind wahrscheinlich an der Tagesordnung – ein Umstand, den sie nicht nachvollziehen können; auch die Frage nach einer Verwandtschaft aufgrund der Namen lässt sie verwundert zurück. Die Goblins lassen sich leicht kontrollieren: Gelingt einem Cha-

rakter ein Einschüchtern-Manöver oder ein Kategorie-Manöver *Wildnis* (so etwas wie Tierzähmung), wird die Meute nach seinem Willen handeln. Ein weiteres Problem ist, dass sie nur Gorlu verstehen. Spricht ein SC kein Gorlu, muss ihm zusätzlich ein Kategorie-Manöver *Soziale Fertigkeiten* gelingen, um ihm seinen Willen verständlich zu machen.

Hat man die Meute unter Kontrolle, kann man sie mit einem Auftrag losschicken. In diesem Fall übernimmt Upuk das Kommando. Bei jeder unvorhergesehenen Situation muss die Moral überprüft werden: Es muss ein WW gegen Willensschwäche der Stufe 1–10 (abhängig von der Bedrohlichkeit der Situation, von 1 „keine Bedrohung bis 10 „Todesgefahr“) bzw. gegen die Stufe des mächtigsten Gegners gelingen oder die Meute erleidet die Auswirkungen auf „T4 Morale Failure Table“ (S. 147 in [21]). Die Schwere hängt davon ab, um wie viel der Wurf fehlschlägt: 01–10 „A“, 11–20 „B“, 21–30 „C“, 31–40 „D“, 41+ „E“.

Verliert man die Kontrolle über die Meute, winden sie sich in Angst [01–25], suchen sich das nächste Versteck [26–50], greifen wahllos jemanden an [51–65] oder fliehen panisch [66–100].

GOBLIN-MEUTE (STUFE 1)					
Eigenschaften: <i>Stärke(62) +6, Geschickl.(98) +18, Reaktion(81) +2, Konstitution(66) +12, Selbstdisziplin(94) +9, Intelligenz(41) -5, Erinnerung(53) -5, Intuition(84) +3, Mana(43) -5, Auftreten(42) -5, Aussehen(37) -16</i>					
FERTIGKEITEN		FERTIGKEITSKATEGORIEN		WIDERSTAND	
Klettern	+55	Akademie/Soziale Fert.	-6	Magie	+2
Nahrungssuche•unterirdisch	+18	Handwerk/Täuschung	+21	Umwelt	+12
Schleichen&Verbergen	+74	Kampf/Athletik	+18	Willensschwäche	+5
Wahrnehmung	+11	Konzentration/Magie	+18	<i>Mod.: Gift +5, Krankheit +5</i>	
Winden	+29	Wahrnehmung/Wildnis	+8		
Panzerungsart: <i>P1</i>		DB: <i>+0</i>		Schildbonus: <i>-</i>	
Grundbewegungsweite: <i>12 m</i>					
ANGRIFFSARTEN					
[01-20]	Kleiner Beißen-Angriff	+42	<i>ATS 37 [12], Patzer: 1-2</i>		
[21-75]*	Waffe #1	+23			
[76-100]*	Waffe #2	+42			
<i>Name (Waffe #1/Waffe #2): Trefferpunkte</i>					
<input type="checkbox"/> Upuk (Kriegspickel/Wurfaxt): <i>34 19</i>					
<input type="checkbox"/> Apak (2-Hand-Schwert mit gesägter Klinge/Wurfhammer): <i>25 16</i>					
<input type="checkbox"/> Opok (Streitaxt/Wurfaxt): <i>21 11</i>					
<i>Empfindliche Füße: -20 auf alle Bewegungsmanöver, solange ein fester Schuh fehlt</i>					
<input type="checkbox"/> Ipik (Streithammer/Wurfhammer): <i>22 6</i>					
Ausrüstung: <i>Lederkappe, Schmutziges Leibhemd (bedeckt Oberkörper, Arme und Oberschenkel), Seil (2 m) als Gürtel, Holzschuhe</i>					
* Diese Angriffe können erst ausgeführt werden, sobald entsprechende Waffen zur Verfügung stehen.					

SOTHARA (STUFE 5)					
Eigenschaften: <i>Stärke(100) +25, Geschickl.(99) +14, Reaktion(62) +1, Konstitution(100) +25, Selbstdisziplin(25) +0, Intelligenz(49) -5, Erinnerung(20) -12, Intuition(23) -1, Mana(18) -13, Auftreten(84) +13, Aussehen(26) +0</i>					
FERTIGKEITEN		FERTIGKEITSKATEGORIEN		WIDERSTAND	
Benommenheit überwinden	+45	Akademie	+1	Magie	+0
Einschüchtern	+50	Athletik	+28	Umwelt	+25
Erste Hilfe	+19	Handwerk	+9	Willensschwäche	+13
Schleifen	+45	Kampf	+35	<i>Mod.: Gift +5, Krankheit +10</i>	
Schwimmen	+52	Konzentration	-6		
Landeskunde•Kel Ogru	+33	Magie	+0	KAMPFWERTE	
Sprachen•Kriegersprache/Rhiani	+46	Soziale Fertigkeiten	+18	Panzerungsart:	P9
Überlisten	+38	Täuschung	+7	DB:	+8
Waffenpflege	+24	Wahrnehmung	+4	Schildbonus:	-
Wahrnehmung	+40	Wildnis	+15	Grundbewegungsweite:	7 m *
ANGRIFFSARTEN					
[01-70]**	Kurzschwert	+93	<i>ATS 5 [12], Patzer: 1-2</i>		
[71-90]**	Waffenhieb•Kurzschwert	+67	<i>mittlerer Angriff auf ATS 35 [12], Patzer: 1-2</i>		
[91-100]	WK-1-Wurf	+84	<i>ATS 33 [12], Patzer: 1-2</i>		
Trefferpunkte: <i>122 21</i>					
Anm.: * <i>Beinverletzung, reduzierte Grundbewegungsweite: 7 m (sonst 15 m), -40 auf alle Handlungen</i>					
Ausrüstung: <i>zerfetzte Lederrüstung (P9) mit kaum mehr sichtbarem Blaueier-Symbol von Rukon, einen sehr dicken Lederhandschuh (linke Hand), zerrissenes Hemd/Hose, Beinwickel, Lederschuhe, improvisierte Verbände</i>					
** Diese Angriffe kann Sothara erst einsetzen, sobald sie sich entsprechende Waffen verschafft hat.					

### C.3 Sothara (Rukon)

<i>Volk / Kultur:</i>	<i>Rhiani (Mensch) / Rukon</i>
<i>Aussehen:</i>	<i>1,80 m, stämmig (95 kg), bräunl. Haut, blond-braune Haare, blass-blaue Augen</i>
<i>Verhalten:</i>	<i>überheblich, zielorientiert, rücksichtslos, paranoid, rassistisch</i>
<i>Motivation:</i>	<i>Töten der Oger-Schamanin („Mutter“)</i>
<i>Besonderheiten:</i>	<i>Nachtsicht, zwei Augenlider: kann nicht durch Licht geblendet werden</i>

Lange braun-blonde Haarsträhnen und ein blutiger Kopfverband verdecken Sotharas feine Gesichtszüge. Sie ist heruntergekommen und in schlechter Verfassung, aber unter der zerrissenen Kleidung und einem mitgenommenen Lederbrustpanzer lässt sich ein kräftiger Körper erahnen. Sothara trägt mehrere blutverkrustete, improvisierte Verbände – sie atmet schwer, besonders beim Sprechen.

Sothara wirkt raubeinig und wenig interessiert an sozialen Kontakten – aber das täuscht: sie wird versuchen, die SCs zu manipulieren, um ihr Ziel zu erreichen: das geistige Oberhaupt der Kel Ogru, „die Mutter“, zu töten. Schon seit einiger Zeit sind die Rukoner glücklos im Kampf gegen die Fluss-Oger, stets scheinen sie einen Schritt voraus zu sein. Sie ahnen einen Angriff oder einen Hinterhalt. In Rukon ist man überzeugt, dass die Mutter in die Zukunft schauen kann.

Sothara wittert die Chance, dieses Übel zu vernichten und damit das Kriegsglück zu wenden. Sie vermutet, dass fast alle kampffähigen Fluss-Oger Orgask verlassen haben, um die Angriffe der Vanku und Rukoner abzuwehren. In Orgask befinden sich überwiegend Frauen und Kinder und in einem der oberen Stockwerke sitzt die Mutter – wenn der Wind günstig steht, kann Sothara ihre Beschwörungen bis in die Aschenlande hören.

Trotz aller Bemühungen, ihre neuen Mitstreiter nicht zu verärgern, wird sie ihre Arroganz und ihre Geringschätzung für alle anderen Wesen nicht verbergen können. Das äußert sich im Vergeben von wenig schmeichelhaften Spitznamen – Sothara wird keinen mit seinem richtigen Namen ansprechen. Dabei geht ihre Haltung über gewöhnlichen Rassismus weit hinaus: ein Zwerg wird zum „Abgebrochenen“, ein Hirazi zum „Federvieh“ und ein Echsenmensch zum „Seepferdchen“, andere sind einfach „Geierfutter“. Sie verallgemeinert nicht nur ganze Völker und Kulturen, sondern auch Berufe, das andere Geschlecht („Männer!“) bis hin zu Merkmalen (z. B. Glatzköpfe). Alle sind minderwertig verglichen mit ihr – einer rukonischen Kriegerin.

### C.4 Tzaras-Thul (Vanku)

<i>Volk / Kultur:</i>	<i>Dunkle Stämme (Mensch) / Vanku</i>
<i>Aussehen:</i>	<i>1,75 m, schlank (61 kg), gebräunte Haut, schwarzes Haar, graue Augen</i>
<i>Verhalten:</i>	<i>auf seinen Vorteil bedacht, hinterhältig, hält sich für weise, starrt auf Zungen, kämpft defensiv</i>
<i>Motivation:</i>	<i>Flucht, Sammeln von Zungen (Trophäen)</i>
<i>Besonderheiten:</i>	<i>Dämonische Sicht (exzellentes Sehvermögen bei Tag/Nacht)</i>

Tzaras-Thul ist ein hagerer, sehniger Mann mit langem, schwarzem Haar. Seine Haut ist dunkel, seine Augen grau und stechend. Er trägt ein braunes Hemd und eine braune Hose mit einem breiten Ledergürtel, an dem vier getrocknete Zungen hängen. Sein linker Arm ist mit Stoffstreifen verbunden, ansonsten scheint er unverletzt.

Tzaras-Thul spricht die Kriegersprache nur rudimentär (Sprechen/Verstehen 3) – das Verwirrende dabei: Beim Sprechen hat man das eigenartige Gefühl, als würde er einem ständig auf die Zunge starren. Er ist nicht sonderlich klug, hält sich aber für weise, so dass er zweifelhaft Trivialitäten als bewährte Lebensweisheiten verpackt (die meisten Sätze beginnen mit „Alter Spruch sagen: ...“).

Einen Fluchtversuch der Spieler wird er unterstützen, in der Hoffnung dadurch freizukommen. Er wird sogar dazu auffordern mit „Ich helfen... ich malen Boden mit Blut von Feind“, „Wir Freunde sein... Alter Spruch sagen: eine Hand streicheln andere...“, „Alter Spruch sagen: Kluger Krieger wissen, wann Freund und wann Feind...“. Wird er aber von seinen Fesseln befreit, ist es nur eine Frage der Zeit, bis er seine Gefährten verrät oder sie im Stich lässt. Er ist kaum zu kontrollieren; er wartet auf eine gute Gelegenheit, jemandem die Zunge herauszuschneiden und sie sich als Trophäe an den Gürtel zu hängen. Die Zunge eines Fluss-Ogers oder die eines Flusstrolls (3.2d, S. 28) begehrt er, die Zungen von Orks schätzt er über alle anderen. Für ihn sind die Goblins den Orks ähnlich genug; hält ihn niemand ab, wird er die Goblin-Meute (3.1e, S. 26) wegen ihrer Zungen töten.



TZARAS-THUL (STUFE 1)					
Eigenschaften: <i>Stärke(93) +18, Geschickl.(71) +8, Reaktion(81) +12, Konstit.(83) +12, Selbstdisz.(62) +1, Intelligenz(53) +0, Erinnerung(53) +0, Intuition(93) +8, Mana(33) +3, Auftreten(47) -5, Aussehen(43) +0</i>					
FERTIGKEITEN		FERTIGKEITSKATEGORIEN		WIDERSTAND	
Dämonologie	+16	Akademie	+6	Magie	+2
Klettern	+30	Athletik	+25	Umwelt	+12
Reiten•Uthulla	+17	Handwerk	+6	Willensschwäche	+3
Runen lesen	+8	Kampf	+29	<i>Mod.: keine</i>	
Schleichen/Verbergen	+16	Konzentration	+1	KAMPFWERTE	
Sprachen•Vankul/Kriegersprache	+44	Magie	+3	Panzerungsart:	P1
Spruchl.•Waffe des Chaos (St. 3) [27]	+36	Soziale Fertigkeiten	+12	DB:	+10
Schwimmen	+30	Täuschung	+11	Schildbonus:	-
Wahrnehmung	+11	Wahrnehmung	+6	Grundbewegungsweite:	16 m
Wunden reißen	+44	Wildnis	+12		
ANGRIFFSARTEN					
[01-20]*	Kriegsklaue	+61	<i>ATS 13 [12], Patzer: 1-4, nutzt nur +10 für den OB, pariert mit +51</i>		
[21-30]*	Kurzschwert	+39	<i>ATS 5 [12], Patzer: 1-2, nutzt nur +10 für den OB, pariert mit +29</i>		
[31-80]*	Wurfpfeil	+34	<i>11.1 [11], Patzer: 1</i>		
[81-100]*	Armbrust	+39	<i>ATS 29/30 [12], Patzer: 1-5</i>		
Trefferpunkte: <del>21</del> 44					
Magiepunkte: 6					
Anm.: <i>Tzaras-Thul ist nur leicht verletzt, täuscht aber vor, verwundet zu sein (z. B. an seinem linken Arm). Er kämpft defensiv: er bevorzugt den Fernkampf, im Nahkampf nutzt er nur +10 für den OB und pariert mit dem Rest.</i>					
Ausrüstung: <i>braunes Hemd, braune Hose, braune Stiefel, Gürtel mit 4 Zungen (Zwerg, 2x Mensch, Elb)</i>					
* Diese Angriffe kann Tzaras-Thul erst dann einsetzen, sobald er sich die entsprechenden Waffen verschafft hat.					

LARKOTA (STUFE 2)					
Eigenschaften: <i>Stärke(92) +17, Geschickl.(87) +4, Reaktion(61) -4, Konstitution(94) +29, Selbstdisziplin(36) +3, Intelligenz(54) +0, Erinnerung(74) +1, Intuition(62) +1, Mana(72) -6, Auftreten(28) -14, Aussehen(33) -22</i>					
FERTIGKEITEN		FERTIGKEITSKATEGORIEN		WIDERSTAND	
Bergbau	+19	Akademie	+4	Magie	+15
Feuer machen	+58	Athletik	+26	Umwelt	+29
Geschütz bedienen•Trebuchet	+37	Handwerk	+8	Willensschwäche	+44
Höhlenkunde	+34	Kampf	+27	<i>Mod.: Gift +20, Krankheit +15</i>	
Klettern	+36	Konzentration	+2	KAMPFWERTE	
Nahrungssuche•unterirdisch	+24	Magie	-10	Panzerungsart:	P1
Sprachen•Loaru/Kriegersprache	+21	Soziales	-15	DB:	-4
Steinbearbeitung	+18	Täuschung	+4	Schildbonus:	-
Rüstungspflege	+18	Wahrnehmung	-1	Grundbewegungsweite:	12 m
Waffenpflege	+18	Wildnis	+19		
ANGRIFFSARTEN					
[01-70]*	Ghelost	+70	<i>ATS 19 [12], Patzer: 1-8</i>		
[71-90]*	Soshad•Speer	+42	<i>ATS 22 [12], Patzer: 1-5</i>		
[91-100]*	Soshad•Schleuder	+59	<i>ATS 25 [12], Patzer: 1-6</i>		
Trefferpunkte: <del>29</del> 34					
Ausrüstung: <i>Goldene Halskette mit gebogenem Stahlstück (+30 auf Feuer machen), braunes Seil als Gürtel (20 m lang, trägt 150 kg), brauner Wollkittel, graue Wollhose, gelb-grüne Wadenwickel, Lederschuhe mit nagelbeschlagener Sohle</i>					
* Diese Angriffe kann Larkota erst einsetzen, wenn er sich die entsprechenden Waffen verschafft hat.					



### C.5 Larkota (Zwerg)

<b>Volk / Kultur:</b>	Loaru (Zwerg, Schatten-Klan)
<b>Aussehen:</b>	1,4 m, schwer (95 kg), graue Haut, verfilztes, schwarzes Haupt- & Barthaar mit grauen Strähnen
<b>Verhalten:</b>	eigenbrütlerisch, zickig, nachtragend, zieht sich in dunkle Felsspalten zurück
<b>Motivation:</b>	sucht ein Schriftstück (6.2c, S. 49), ohne das er sich nicht heim traut
<b>Besonderheiten:</b>	Nachtsicht (kneift bei Tageslicht Augen zusammen), goldgierig, Dämonentöter

Larkota hat eine untersetzte Statur mit einem beeindruckend dicken Bauch. Seine drahtigen Gliedmaßen wollen gar nicht dazu passen und sehen wie angesetzt aus. Von seinem Gesicht luken nur seine dunklen, zugekniffenen Augen zwischen den zerzausten Strähnen des Kopf- und Barthaars hervor, das stellenweise weiß gefärbt ist.

Er trägt einen knielangen Kittel aus brauner Wolle und eine graue weite Wollhose, die an den Waden mit gelbgrünen Wollbändern gebunden ist. Seine knöchelhohen Schuhe sind aus derbem Leder und an mehreren Stellen gerissen. Ein altes Seil ist auf komplizierte Weise um den Bauch geknotet. Die verfilzte Haartracht folgt der Zweckmäßigkeit seiner Kleidung und ist ein pragmatischer Weg, die Haare zu bändigen. Einige Strähnen sind mit weißer Kalkpaste gefärbt.

Larkota ist recht einfach gestrickt und sein Verhalten wird durch seine Religion bestimmt. Dadurch handelt er rechtschaffen (im Sinne der Götter Orhans), ohne darüber

nachzudenken. Die Verehrung von tiefen, dunklen Felsspalten entfremdet ihn von denen, die auf der Oberfläche leben. Er schläft tagsüber und wird nachts aktiv – sein Tag beginnt abends mit einer kurzen Andacht, in der er die Verdrängung des Lichts durch den Schatten würdigt. Dabei knotet er das Seil rituell um den Bauch.

Eigentlich ist er ein umgänglicher Zeitgenosse, da er die meiste Zeit schweigt – es sei denn, er fühlt sich ungerecht behandelt. Dann beklagt er sich und brabbelt vor sich hin, glücklicherweise meist auf Innerem Loaru, das nur Zwerge verstehen. Er greift selbst Kleinigkeiten Tage später wieder auf. Die sippenhafte Denkstruktur führt dazu, dass er andere aus heiterem Himmel mit Vorwürfen konfrontiert, die irgendwer irgendwann einmal dem Zwergenvolk angetan haben sollen. Tatsächlich glaubt er, dass Zwerge klein und stark sind, weil sie soviel Unrecht erleiden mussten („Wir sind klein, weil ihr uns klein haltet,“). Immer wieder macht er vage Bemerkungen wie z. B. „Das wiegt das Leid nicht auf, trotzdem habt Dank...“, „Glaubt nicht, wir sind damit Quitt!“ , „Auch das werden wir Euch nicht vergessen...“

### C.6 Agarmorg, der Schmied (Kel Ogru)

<b>Volk/Kultur:</b>	Kel Ogru (Fluss-Oger)
<b>Aussehen:</b>	2,6 m, schwer (250 kg), bläuliche Haut, Halbglatze, schütteres grau-weißes Haar
<b>Verhalten:</b>	grausam, sadistisch, verbittert
<b>Motivation:</b>	Herstellen von Kunst (3.1h, S. 27)
<b>Besonderheiten:</b>	blindes Auge (auf Wahrnehmung -30), Narbe über Auge und Halbglatze

Ein großgewachsener Fluss-Oger mit gebeugter Haltung. Er wirkt alt – oder besser verbraucht – seine Bewegungen sind kurz und abgehackt wie die eines Greises. Sein weiß-graues Haar ist licht und schütter und fällt nur spärlich über die Schultern. Auffällig ist die lange Narbe quer über das linke Auge und ein abgebrochener Fangzahn in direkter Verlängerung dazu (oben rechts). Während das vernarbte Auge stumpf geradeaus starrt, schweift das andere umso unruhiger umher.

Agarmorg ist ein alternder Held der Fluss-Oger von beeindruckender Statur – selbst für einen Fluss-Oger. Er überragt seine Artgenossen um einen Kopf und sein narbenübersäter Körper zeugt von vielen Kämpfen. Er führt eine wertvolle Keule bei sich, der man ihren Wert nicht ansieht (B.4.9 Agarmorgs Hammer, S. 112).

Auf seine alten Tage verbringt er die Zeit zunehmend mit dem Quälen der Gefangenen und fragwürdiger Kunst (er ist der Künstler, der hinter den Schrumpfköpfen von 3.1h steckt). Seinen Gehilfen, Torkamar, behandelt er schlecht – aber immer noch besser als es die anderen Fluss-Oger es tun.

AGARMORG (STUFE 5)			
Eigenschaften: <i>Stärke(50) +20, Geschickl.(50) +0, Reaktion(50) -10, Konstitution(50) +15, Selbstdisziplin(50) -10, Intelligenz(50) -5, Erinnerung(50) -5, Intuition(50) -10, Mana(50) -10, Auftreten(50) -20, Aussehen(50) -40</i>			
FERTIGKEITEN		FERTIGKEITSKATEGORIEN	WIDERSTAND
Auflauern•Humanoide	+38 (2)	Akademie	+0
Ausdauer	+40	Athletik	+35
Benommenheit überwinden	-2	Handwerk	-7
Einschüchtern	+1	Kampf	+28
Fallen stellen	+4	Konzentration	-7
Klettern	+50	Magie	-13
Luft anhalten	+63	Soziales	-4
Rudern	+50	Täuschung	-1
Schleichen/Verbergen	+14	Wahrnehmung	-5
Schwimmen	+81	Wildnis	+13
Magie -13 Umwelt +15 Willensschwäche -10 <i>Mod.: Gift +25, Krankh. +10</i>			
Kampfwerte			
Panzerungsart:			P3
DB:			-10
Schildbonus:			-
Bewegungsweite:			15 m/Rd
ANGRIFFSARTEN			
[01-60]	Kriegshammer	+60	<i>ATS 13 [12], Patzer: 1-4</i>
[61-80]*	Zweihandschwert	+48	<i>ATS 17 [12], Patzer: 1-5</i>
[81-95]	Großer Krallenangr.	+60	<i>ATS 38 [12], Patzer: 1-2</i>
[96-100]	Großer Beißenangr.	+48	<i>ATS 37 [12], Patzer: 1-2</i>
Trefferpunkte: 108			
Anm.: <i>großes Wesen (krit. Treffer werden um 2 Stufen verringert **)</i>			
Ausrüstung: <i>Rock aus Leder und Fell, alte Lederschürze (blut- und ascheverschmiert), Ledergürtel (geknotet, ohne Schnalle), Keule mit abgebrochenem Zahn (B.4.9, S. 112), trägt ein Talglicht bei sich (Goblinschädel/Talg/Docht, brennt 2 h), Schlüsselbund mit groben Schlüsseln (für Gittertür 3.1h, riesige Gestalt 3.2d und Fesseln im Mordloch 3.1), Feuerstein &amp; Zunder</i>			
* Dieser Angriff kann nur eingesetzt werden, falls sich Agarmorg das Zweihandschwert „Orgoros“ (S. 34) verschafft hat.			
** Krit. A-Treffer werden mit -50 modifiziert, B-Treffer werden als A-Treffer mit -20 gewertet, C wird zu A usw.			

TORKAMAR (STUFE 3)			
Eigenschaften: <i>Stärke(50) +20, Geschickl.(50) +0, Reaktion(50) -10, Konstitution(50) +15, Selbstdisziplin(50) -10, Intelligenz(50) -5, Erinnerung(50) -5, Intuition(50) -10, Mana(50) -10, Auftreten(50) -20, Aussehen(50) -40</i>			
FERTIGKEITEN		FERTIGKEITSKATEGORIEN	WIDERSTAND
Auflauern•Humanoide	+29 (1)	Akademie	-1
Ausdauer	+38	Athletik	+33
Benommenheit überwinden	-2	Handwerk	-8
Einschüchtern	-5	Kampf	+24
Fallen stellen	-3	Konzentration	-7
Klettern	+43	Magie	-13
Luft anhalten	+50	Soziales	-5
Rudern	+43	Täuschung	-3
Schleichen/Verbergen	+7	Wahrnehmung	-6
Schwimmen	+76	Wildnis	+12
Magie -13 Umwelt +15 Willensschwäche -10 <i>Mod.: Gift +25, Krankh. +10</i>			
KAMPFWERTE			
Panzerungsart:			P3
DB:			-10
Schildbonus:			-
Bewegungsweite:			17 m/Rd
ANGRIFFSARTEN			
[01-50]*	Kor-Korok	+48	<i>ATS 23, Patzer: 1-5, Beschreibung auf S. 106</i>
[51-80]*	Keule	+34	<i>ATS 11 [12], Patzer: 1-4</i>
[81-95]	Großer Krallenangr.	+52	<i>ATS 38 [12], Patzer: 1-2</i>
[96-100]	Großer Beißenangr.	+39	<i>ATS 37 [12], Patzer: 1-2</i>
Trefferpunkte: 98			
Anm.: <i>großes Wesen (krit. Treffer werden um 2 Stufen verringert **)</i>			
Ausrüstung: <i>Rock aus Leder und Fell, Ledergürtel mit grober Eisenschnalle, Ledersäckchen mit 4 Knochenwürfeln; falls er die Tür zum Mordloch (3.1, S. 23) geöffnet hat, dann auch Agarmorgs Schlüsselbund (C.6, S. 118)</i>			
* Diese Angriffe können nur eingesetzt werden, wenn sich Torkamar eine entsprechende Waffe verschafft hat.			
** Krit. A-Treffer werden mit -50 modifiziert, B-Treffer werden als A-Treffer mit -20 gewertet, C wird zu A usw.			

## C.7 Torkarmar, Folterknecht (Kel Ogru)

<i>Volk / Kultur:</i>	<i>Kel Ogru (Fluss-Oger)</i>
<i>Aussehen:</i>	<i>2,1 m, schlank (170 kg), bläuliche Haut, grau-blaues Haar</i>
<i>Verhalten:</i>	<i>grausam, ruhig, verschlossen</i>
<i>Motivation:</i>	<i>Keine, er wartet auf den Tod</i>
<i>Besonderheiten:</i>	<i>linker Unterarm ist verstümmelt (-25 auf entsprechende Manöver)</i>

Eine große, hagere Gestalt mit wildem Blick und zotteligem, dichtem Haar, das ihm bis über Schultern wallt. Sein Gang ist gebückt mit schlaff herunterhängenden Armen, aber seine Schnelligkeit und seine oft flapsigen Bewegungen zeugen von der Agilität der Jugend. Sein linker Unterarm ist verstümmelt und ohne Hand. Ihm hängt ein langer Speichelfaden von der Backe, der abzufallen droht.

Vielleicht sind es die schiefen Zähne oder ein unkontrollierter Speichelfluss – jedenfalls sabbert er unaufhörlich.

In Torkarmar offenbart sich ein tragisches Schicksal in der mütterfixierten Lebensweise der Fluss-Oger: Der Verlust von Mutter und Familie hat ihn zum Außenseiter gemacht, der von allen gemieden wird. Einzig Agarmorgibt sich mit ihm ab, aber er behandelt Torkamar schlecht und abfällig. Allein in einer Felsnische lebend (3.3, S. 29) hat er schwere psychische Störungen entwickelt, die sich in seinen beiden eingebildeten Verwandten widerspiegeln: eine Mutter in Form einer improvisierten Puppe, zum Liebhaben und ein abstrakter Bruder zum Spielen, der auf eine Felswand gekritzelt ist. Wirkliche Nähe zu anderen Lebewesen baut er nur während der Folterungen auf – dies führt zu bizarren Situationen, in denen Torkamar seine Opfer zwischen den Torturen zärtlich berührt oder streichelt (2.1, S. 16).

Wenn das nur seine einzigen Probleme wären: Außerdem ist er spielsüchtig und ein Kleptomane. Er hat ein kleines Versteck, in dem er gestohlene Gegenstände hortet (3.3, S. 29). Einem Spiel mit Würfeln, die er stets bei sich führt, könnte er nicht widerstehen – ganz gleich was der Einsatz ist. Diese Geisteskrankheiten machen ihn leicht manipulierbar: entweder über das Glücksspiel oder dem Vortäuschen bedingungsloser (Mutter-)Liebe.

## C.8 Kartak (Klanchef)

<i>Volk / Kultur:</i>	<i>Kel Ogru (Fluss-Oger)</i>
<i>Aussehen:</i>	<i>2,3 m, schwer (220 kg), bläuliche Haut, blau-graues Haar</i>
<i>Verhalten:</i>	<i>grausam, aber ehrenhaft, hasst besonders Rukoner</i>
<i>Motivation:</i>	<i>Orgasks Feinde töten</i>
<i>Besonderheiten:</i>	<i>tätowierte Arme, frische Wunden am ganzen Körper</i>

Kartak ist ein breitschultriger, stattlicher Fluss-Oger mit grimmigen Gesichtszügen. Sein Gesicht und seine tätowierten Arme sind mit zahlreichen alten und frischen Wunden übersät. Auch sein Körperpanzer aus Zähnen ist zerfetzt und mit Blut getränkt.

Kartak ist ein grausamer, aber ehrenhafter Krieger. Er liegt im Sterben und er weiß das – sein Tod wird in 1W100 Minuten eintreten, nachdem die SCs den Thronsaal (8, S. 63) betreten. Nur seine schlechte körperliche Verfassung hält ihn davon ab, die SCs sofort anzugreifen und bis zum Tod zu kämpfen. Er zieht es vor, auf den Vorteil der Überraschung zu warten, um wenigstens einen der Feinde Orgasks mit in den Tod zu nehmen – am liebsten einen rukonischen Erzfeind wie Sothara (C.3, S. 116).

Sollte Kartak aber trotz seiner Feindseligkeit von den SCs geheilt werden, wird er für ihre Freilassung sorgen wie unter E.2 auf S. 135 beschrieben.

## C.9 Ok-Lok („die Mutter“)

<i>Volk / Kultur:</i>	<i>Kel Ogru (Fluss-Oger)</i>
<i>Aussehen:</i>	<i>2,2 m, dürr (100 kg), bläuliche Haut, langes graues Haar</i>
<i>Verhalten:</i>	<i>scheu, aggressiv, Wahnvorstellungen durch übermäßigen Drogenkonsum</i>
<i>Motivation:</i>	<i>Feinde von Orgask abwehren</i>
<i>Besonderheiten:</i>	<i>verunstaltet durch magische Überlastung: Bewegungsmanöver -50</i>

Ein zusammengekauertes Häufchen Elend – zitternd, verwahrlost und verwirrt. Die alte, ledrige Haut des dünnen Körpers lässt einzelne Muskelstränge, Adern und Knochen erkennen. Krampfhaft krallt sie sich am Rücken eines großen Vielfraßes fest. Orientierungslos schweifen die Augen unter dem verfilzten, grauen Haar hin und her, immerzu flüsternd wie in ein Selbstgespräch vertieft.

Von ihrer einstigen Persönlichkeit hat kaum etwas das letzte Jahr voller Anstrengungen überlebt – ausgemergelt, abgestumpft und am Rande des Wahnsinns kämpft sie um jeden Moment klaren Verstandes. Ihre magische Kraft ist gleichermaßen gewachsen wie ihre Gesundheit schwand. Der Druck der ganzen Sippe lastet auf ihr, die Hoffnungen, die Zukunft. Und so handelt sie wie man es von ihr erwartet: selbstlos und fürsorglich bis zum ultimativen Opfer – ihrem Tod. In weniger als zwei Wochen, kurz bevor ihr Körper unter der Belastung zusammenbrechen würde, wird sie das Schicksal aller Klanchef-Mütter teilen: in Harz eingegossen, wird ihr Wissen zum Wohl der Sippe konserviert.

Die Mutter greift mit *Untote beherrschen* auf das Wissen der mumifizierten Mütter zurück – z. B. kennt sie die meisten Flüche nicht, kann sich aber das nötige Wissen von den Mumien „leihen“, welche die Zauber für die Mutter wirken können. Damit verfügt sie über einen großen Hort an

KARTAK (STUFE 15)					
Eigenschaften: <i>Stärke(50) +20, Geschickl.(50) +0, Reaktion(50) -10, Konstitution(50) +15, Selbstdisziplin(50) -10, Intelligenz(50) -5, Erinnerung(50) -5, Intuition(50) -10, Mana(50) -10, Auftreten(50) -20, Aussehen(50) -40</i>					
FERTIGKEITEN		FERTIGKEITSKATEGORIEN		WIDERSTAND	
Auflauern•Humanoide	+72 (8)	Akademie	+5	Magie	-13
Ausdauer	+63	Athletik	+39	Umwelt	+15
Benommenheit überwinden	+16	Handwerk	-4	Willensschwäche	-10
Einschüchtern	+19	Kampf	+36	<i>Mod.: Gift +25, Krankh. +10</i>	
Fallen stellen	+20	Konzentration	-4	KAMPFWERTE	
Klettern	+63	Magie	-13	Panzerungsart:	P9
Luft anhalten	+79	Soziales	-1	DB:	-10
Rudern	+71	Täuschung	+5	Schildbonus:	-
Schleichen/Verbergen	+37	Wahrnehmung	+3	Bewegungsweite:	↗ 4 m/Rd
Schwimmen	+97	Wildnis	+18		
ANGRIFFSARTEN					
[01-15]*	Keule	+79	<i>ATS 11 [12], Patzer: 1-4</i>		
[16-60]*	Zweihandschwert	+104	<i>ATS 17 [12], Patzer: 1-5</i>		
[61-85]	Mordmesser (+10-Dolch)	+70	<i>ATS 2 [12], Patzer: 1</i>		
[86-97]	Großer Krallenangr.	+79	<i>ATS 38 [12], Patzer: 1-2</i>		
[98-100]	Großer Beißenangr.	+64	<i>ATS 37 [12], Patzer: 1-2</i>		
Trefferpunkte: <del>158</del> 21					
Anm.: -40 auf alle Handlungen wegen Verletzungen und Krämpfen (ausgelöst durch Vergiftung), 25% Bewegungsweite, großes Wesen (krit. Treffer werden um 2 Stufen verringert **)					
Ausrüstung: <i>Rüstung aus Zähnen (B.2.5, S. 106), Ledergürtel, Lederband mit 2 Schlüsseln (hängt am Ledergürtel, für 5.3 Haifischbecken auf S. 41, 5.2e Nebentor auf S. 41), Mordmesser (+10-Dolch) in Scheide (Knochen, geschnitz/verziert), Halskette (Lederband) mit einer länglichen Holzfigur (stellt womöglich eine Schlange oder Wasserpflanze dar, ist der Schlüssel für 8.8 Schatzkammer auf S. 68), jeweils 3 breite, goldene Armreifen an jedem Arm (50% Armschienenschutz)</i>					
* Diese Angriffe können nur eingesetzt werden, wenn sich Kartak eine entsprechende Waffe verschafft hat.					
** Krit. A-Treffer werden mit -50 modifiziert, B-Treffer werden als A-Treffer mit -20 gewertet, C wird zu A usw.					

magischem Wissen. Ausgenommen sind Heilzauber – diese liegen nicht in der Natur der Kel Ogru.

### C.9.1 Zauber der Mutter

Diese Zauber wirkt die Mutter, wenn sie einer Bedrohung direkt gegenüber steht. Sie verlieren ihre Wirkung, sobald die Mutter bewusstlos wird oder stirbt.

[01-05] **Benommenheit:** (St. 2) D: 1 Rd/5 Fehlschlag; R: 30m; WW-Mod: -10 • Der Zaubernde deutet mit gestrecktem Arm und geballter Faust auf das Ziel und strahlt rohe magische Energie direkt von seiner Machtquelle auf das Ziel ab, das dadurch benommen wird. [10]

[06-15] **Beschwörung X:** (St. 9) D: V; R: 30 m • Die Mutter kann augenblicklich entweder [01-50] zwei Horribars (S. 132), [51-75] 4 Wollspinnen (S. 128) oder [76-100] 3 Schwarzwürmer (S. 131) für 1 Minute beschwören, die sie durch Konzentration kontrollieren kann. Die Horribars erscheinen durch ein Fenster, während sich die Spinnen aus der Baumkrone abseilen, in der sie leben (S. 79). Die Schwarzwürmer verstecken sich unter dem dichten Wurzelwerk des Baumes und greifen überraschend aus dem Wasser an. [10]

[16-20] **Blutung IV:** (St. 11) D: P; R: 30 m • Das Ziel beginnt, mit 4 Treffer/Runde zu bluten. Außerdem erleidet das Ziel einen kritischen Stichschaden „C“ [12]. [10]

[21-70] **Baum beleben:** (St. 12) D: C; R: 30 m • Die Mutter belebt den Baum (S. 82) und kann seine Handlungen für die Dauer der Konzentration kontrollieren. [28]

[71-75] **Dauerhafte Wasserwand:** (St. 13) D: 1 min/St; R: 15 m • Erzeugt eine 3 m x 3 m x 30 cm messende Wand aus wild bewegtem Wasser. Alle Angriffe und Bewegungen durch diese Wand werden um 80% reduziert. [10]

[76-80] **Knochen brechen III:** (St. 13) D: P; R: 15 m • Drei zufällig ermittelte Knochen des Zieles werden gebrochen. Außerdem erleidet das Ziel einen kritischen Schlagschaden „C“. Die Knochen werden durch den kritischen Treffer bestimmt. [12]

[81-88] **Heiliger Schrei:** (St. 15) D: -; R: 6 m • Wirkt auf alle Ziele anderer Gesinnung (religiöser Überzeugung) als der Zaubernde; bei Fehlschlag des WW bis 40 ist ein Ziel für 1 Rd/10 Fehlschlag benommen, bei 41+ verliert es das Bewusstsein. [10]

OK-LOK, DIE MUTTER (STUFE 20)					
Eigenschaften: <i>Stärke(50) +20, Geschickl.(50) +0, Reaktion(50) -10, Konstitution(50) +15, Selbstdisziplin(50) -10, Intelligenz(50) -5, Erinnerung(50) -5, Intuition(50) -10, Mana(50) -10, Auftreten(50) -20, Aussehen(50) -40</i>					
FERTIGKEITEN		FERTIGKEITSKATEGORIEN		WIDERSTAND	
Auflauern•Humanoide	+56 (5)	Akademie	+15	Magie	-13
Ausdauer	+42	Athletik	+33	Umwelt	+15
Benommenheit überwinden	+26	Handwerk	-3	Willensschwäche	-10
Einschüchtern	+1	Kampf	+24	<i>Mod.: Gift +25, Krankh. +10</i>	
Fallen stellen	+12	Konzentration	-2	KAMPFWERTE	
Klettern	+36	Magie	+31	Panzerungsart:	P3
Luft anhalten	+57	Soziales	+0	DB:	-10
Rudern	+43	Täuschung	+6	Schildbonus:	-
Schleichen/Verbergen	+46	Wahrnehmung	+4	Bewegungsweite:	6 m/Rd
Schwimmen	+76	Wildnis	+19		
ANGRIFFSARTEN					
[01-90]	Zauber	+87	<i>ermittle zufällig unter C.9.1, S. 121</i>		
[91-97]	Großer Krallenangr.	+74	<i>ATS 38 [12], Patzer: 1-2</i>		
[98-100]	Großer Beißenangr.	+64	<i>ATS 37 [12], Patzer: 1-2</i>		
Trefferpunkte: 85					
Anm.: -50 auf alle körperlichen Handlungen wegen Verunstaltung (noch nicht eingerechnet), großes Wesen (krit. Treffer werden um 2 Stufen verringert *)					
Magiepunkte: 59					
Ausrüstung: Poncho-ähnlicher Überwurf aus Fell					
* Krit. A-Treffer werden mit -50 modifiziert, B-Treffer werden als A-Treffer mit -20 gewertet, C wird zu A usw.					

[89-100] **Untote beherrschen VIII:** (St. 16) D: 10 min/St; R: 30 m • Die Mutter kann eine der mumifizierten Mütter (S. 82) beherrschen, d. h. sie kontrolliert ihre Handlungen, muss sich dazu aber nicht konzentrieren. [10]

### C.9.2 Flüche der mumifizierten Mütter

Dieses Repertoire an Zaubern wendet die Mutter an, wenn sie nicht direkt bedroht wird. Da die Urheber die mumifizierten Mütter sind, bleibt ihre Spruchwirkung bestehen, bis die Mumien zerstört wurden.

[01-05] **Grausicht:** (St. 2) D: P; R: 30 m • Das Ziel wird farbenblind; die Schwere wird ausgewürfelt (je höher desto schlimmer). [10]

[06-10] **Riechverlust:** (St. 3) D: P; R: 30 m • Das Ziel verliert den Geruchssinn; die Schwere wird ausgewürfelt (je höher desto schlimmer). [10]

[11-15] **Hörverlust:** (St. 4) D: P; R: 30 m • Das Ziel verliert das Gehör; die Schwere wird ausgewürfelt (je höher desto schlimmer). [10]

[16-20] **Fluch des Schweigens:** (St. 4) D: P; R: 30 m • Das Ziel will überhaupt nicht mehr reden. Es muss auf irgendeine Weise dazu gebracht werden, zu sprechen. [16]

[21-40] **Fluch des unstillbaren Durstes:** (St. 6) D: P; R: 30 m • Das Ziel kann nicht genug zu trinken bekommen. Es wird versuchen, jeden Behälter zu leeren, von dem es trinkt, und dann immer noch mehr wollen. [16]

[41-60] **Fluch der Wasserfurcht:** (St. 7) D: P; R: 30 m • Das Ziel weigert sich strikt, ein Boot zu betreten oder ins Wasser zu steigen. [10]

[61-65] **Fluch des gewaltigen Hungers:** (St. 8) D: P; R: 30 m • Das Ziel isst, bis es in Ohnmacht fällt, wenn genügend Nahrung dazu vorhanden ist. Es wird in jedem Monat 1-3 Pfund zunehmen. Das Ziel kann seinen Appetit nicht sättigen und will immer mehr. [16]

[66-70] **Bluterkrankheit:** (St. 10) D: P; R: 30 m • Das Ziel wird zu einem Bluter; alle Treffer/Rd und Treffer werden verdoppelt; die Heilung von Treffern erfordert den doppelten Aufwand. [10]

[71-90] **Allergie II:** (St. 15) D: P; R: 30 m • Das Ziel entwickelt eine Allergie gegen (in diesem Fall) Wasser, in dessen Nähe ein Malus von -60 auf alle seine Handlungen gilt. [10]

[91-100] **Freundesmörder:** (St. 25) D: P; R: 30 m • Wenn das Ziel sich im Kampf nicht weiter als 3 m von Freunden aufhält, wird es jede Runde mit 10% Chance einen zufällig ausgewählten Freund angreifen und zu töten versuchen. Als Freund gilt z. B. jeder Weggefährte. [10]

## C.10 Moralis, „der Liebhaber“

Volk / Kultur:	Gott von Charon (Gott der perversen Liebe)
Aussehen:	variabel, bevorzugt: 20 Jahre, 1,90 m, muskulös (90 kg), blond, helle Haut, blaue Augen
Verhalten:	betörend, hedonistisch, unglaublich sadistisch
Motivation:	nicht nachvollziehbar
Besonderheiten:	siehe S. 116 in [4] oder S. 43 in [14]

Ein Mensch von nie gesehener Schönheit und Anmut: groß, blond und von athletischer Statur. Seine Präsenz erfüllt den ganzen Raum und sein süßlich-herber Duft erfüllt die Luft. Seine Anwesenheit ist nicht nur zu sehen, sie ist auch zu riechen, zu schmecken und zu fühlen. In froher Erwartung verzehrt man sich nach einem Laut aus seinem Mund...

Jeder, der versucht, Moralis an etwas zu hindern oder sich ihm in den Weg stellt, wird von ihm bestraft (WW gegen Magie der Stufe 95). Entweder verliebt sich das Opfer hoffnungslos in Moralis oder es entwickelt gefährliche Gelüste: (1) Bedingungslose Liebe – Das Opfer ist in Moralis verliebt und würde alles für ihn tun. Moralis lässt ihn jedoch zurück und so verzehrt sich das Opfer nach seiner Liebe und erhält einen Abzug auf alle Handlungen, der dem Fehlschlag des WW entspricht. (2) Fluch des Moralis – Für jeden Tag, den das Opfer keinen Sex hat, erhält es -5 auf alle Handlungen, da es sich nach Liebe/Sex verzehrt (also 1. Tag -5, 2. Tag -10, 3. Tag -15 usw. bis er sexuellen Kontakt hat. Danach fängt es wieder von vorne an: 1. Tag -5 usw.). Dabei stellen sich Perversionen bei dem Opfer ein, die immer ausgeprägter werden: es besteht eine Chance in Höhe des momentanen Malus, dass der Sexpartner dabei stirbt. Um den Fluch zu brechen, muss es ein Wesen zu Tode lieben. Die Stufe des in dem Akt Getöteten gibt die Chance in Prozent an, dass Moralis besänftigt und der Fluch aufgehoben wird.

Der Fluch kann auch von einem Priester einer anderen Gottheit aufgehoben werden. So ein mächtiger Priester ist wahrscheinlich nur in besonderen Heiligtümern anzutreffen – vielleicht ist eine Pilgerreise notwendig...

## C.11 Dämonenfragment

Volk / Kultur:	Dämon
Aussehen:	körperlos
Verhalten:	unfähig zu handeln
Motivation:	Erreichen seiner Heimatebene
Besonderheiten:	siehe 2.5 auf S. 20

Zunächst war es wahrscheinlich eine Manifestation des Unlebens („Unlife“ S. 121 in [29]) in einer Ebene der Essenz, vielleicht ein „Ordainer“ (S. 157 in [13]), der zu

mächtig wurde und daher in die letzten Ebenen der Leere („last planes of the void“ [13]) verbannt wurde (S. 90 in [30]). Dort herrschte er über Dämonen der niederen Ebenen der Leere und formte mit einigen Agothu ein bizarres Pantheon. Seine Diener fanden schließlich einen Weg nach Kulthea, brachten seine Herrschaft über die Seelentöter von Murlis („soulslayers of Murlis“ [13]) und öffneten ihrem Meister ein Tor in diese Welt.

Ob die Geschichte sich wirklich so zugetragen hat, ist für die weitere Entwicklung aber nicht wichtig. Fest steht, dass in den Wirren der Herrschaftskriege („wars of dominion“ [13]) ein gott-ähnlicher Dämon in Fragmente zerrissen wurde und die Jahrtausende in einem verborgenen Komplex überdauerte. Seit ihrer Befreiung verstecken sich die Fragmente in den SCs und suchen einen Weg zurück in die Heimatebene des Dämons, eine der letzten Ebenen der Leere – in der Hoffnung, dass sie sich dort wieder zusammensetzen und zu alter Stärke erwachen.

Ein Fragment alleine kann nicht in die Heimatebene verbannt werden (z. B. mit der Liste „250 • Austreibungen“ aus [16]), da es von den anderen Fragmenten in Kulthea gehalten wird – es handelt sich nicht um einen *vollständigen* Dämon. Selbst das gleichzeitige Bannen der Fragmente aller SCs wäre sinnlos, da sich mindestens ein weiteres Fragment noch in dem verborgenen Komplex [8] befindet. Hinsichtlich anderer Beeinflussungen (z. B. mit „Kontrolle von Dämonen V“ [10] oder „Schutzzirkel gegen Dämonen“ [16]) kann ein Fragment als ein Dämon der Stufe 17 (Klasse V) betrachtet werden.

## C.12 Andere NSCs

Die Tabellen TC.1 und TC.2 auf den Seiten 124 und 125 enthalten eine mögliche Entwicklung von Kategorie- und Fertigungsbonussen für durchschnittliche NSCs. Durchschnittlich meint, dass ein NSC Eigenschaftswerte von 50 besitzt und keine Volksbonusse, Spezialfertigkeiten oder Hintergrundoptionen berücksichtigt werden.

Die Fertigungskategorien müssen je nach „Beruf“ zugeordnet und dann die Fertigkeiten aus der jeweiligen Kategorie gewählt werden. [1]

TC.1 • NSC: FERTIGKEITSWERTE & -BONUSSE *							
FERTIGKEIT **	STUFE						
	0	1	2	3	4	5	6
<b>1. Fertigkeitsskategorie</b>	<b>6 / +6</b>	<b>15 / +12</b>	<b>23 / +16</b>	<b>28 / +19</b>	<b>34 / +20</b>	<b>39 / +21</b>	<b>43 / +22</b>
Fertigkeit #1	3 / +21	7 / +44	10 / +59	12 / +68	14 / +75	15 / +79	16 / +82
Fertigkeit #2	2 / +26	5 / +36	7 / +48	8 / +55	10 / +63	11 / +67	12 / +71
Fertigkeit #3	1 / +11	2 / +22	3 / +31	4 / +39	5 / +44	6 / +49	7 / +54
Fertigkeit #4	—	1 / +17	2 / +26	2 / +29	3 / +35	4 / +41	4 / +42
Fertigkeit #5	—	—	1 / +21	2 / +29	2 / +30	2 / +31	3 / +37
Fertigkeit #6	—	—	—	—	—	1 / +26	1 / +27
Fertigkeit #7	—	—	—	—	—	—	—
<b>2. Fertigkeitsskategorie</b>	<b>5 / +5</b>	<b>7 / +7</b>	<b>9 / +9</b>	<b>13 / +11</b>	<b>17 / +13</b>	<b>20 / +15</b>	<b>24 / +17</b>
Fertigkeit #1	2 / +15	3 / +22	4 / +29	5 / +35	6 / +41	7 / +47	8 / +53
Fertigkeit #2	1 / +10	2 / +17	2 / +19	3 / +26	4 / +33	5 / +39	6 / +45
Fertigkeit #3	1 / +10	1 / +12	2 / +19	2 / +21	3 / +28	3 / +30	4 / +37
Fertigkeit #4	1 / +10	1 / +12	1 / +19	2 / +21	2 / +23	3 / +30	3 / +32
Fertigkeit #5	—	—	—	—	1 / +18	1 / +20	2 / +27
Fertigkeit #6	—	—	—	—	—	—	—
<b>3. Fertigkeitsskategorie</b>	<b>3 / +3</b>	<b>3 / +3</b>	<b>4 / +4</b>	<b>6 / +6</b>	<b>7 / +7</b>	<b>8 / +8</b>	<b>9 / +9</b>
Fertigkeit #1	2 / +13	2 / +13	3 / +19	4 / +26	5 / +31	5 / +32	5 / +33
Fertigkeit #2	1 / +8	1 / +8	1 / +9	2 / +16	2 / +17	3 / +23	3 / +24
Fertigkeit #3	—	—	—	—	—	—	1 / +14
Fertigkeit #4	—	—	—	—	—	—	—
<b>4. Fertigkeitsskategorie</b>	<b>2 / +2</b>	<b>2 / +2</b>	<b>3 / +3</b>	<b>4 / +4</b>	<b>5 / +5</b>	<b>6 / +6</b>	<b>7 / +7</b>
Fertigkeit #1	1 / +7	1 / +7	2 / +13	3 / +19	3 / +20	3 / +21	4 / +27
Fertigkeit #2	1 / +7	1 / +7	1 / +8	1 / +9	2 / +15	2 / +16	2 / +17
Fertigkeit #3	—	—	—	—	—	1 / +11	1 / +12
<b>5. Fertigkeitsskategorie</b>	<b>1 / +1</b>	<b>2 / +2</b>	<b>3 / +3</b>	<b>3 / +3</b>	<b>3 / +3</b>	<b>4 / +4</b>	<b>5 / +5</b>
Fertigkeit #1	1 / +6	2 / +12	3 / +18	3 / +18	3 / +18	3 / +19	4 / +25
Fertigkeit #2	—	—	—	—	—	1 / +9	1 / +10
<b>6. Fertigkeitsskategorie</b>	<b>1 / +1</b>	<b>1 / +1</b>	<b>1 / +1</b>	<b>1 / +1</b>	<b>2 / +2</b>	<b>2 / +2</b>	<b>3 / +3</b>
Fertigkeit #1	1 / +6	1 / +6	1 / +6	1 / +6	2 / +12	2 / +12	2 / +12
Fertigkeit #2	—	—	—	—	—	—	1 / +8
<b>7. Fertigkeitsskategorie</b>	<b>0 / +0</b>	<b>0 / +0</b>	<b>0 / +0</b>	<b>0 / +0</b>	<b>0 / +0</b>	<b>1 / +1</b>	<b>1 / +1</b>
Fertigkeit #1	—	—	—	—	—	1 / +6	1 / +6
Fertigkeit #2	—	—	—	—	—	—	—
<b>8. Fertigkeitsskategorie</b>	<b>0 / +0</b>	<b>0 / +0</b>	<b>0 / +0</b>	<b>0 / +0</b>	<b>0 / +0</b>	<b>0 / +0</b>	<b>0 / +0</b>
Fertigkeit #1	—	—	—	—	—	—	—
<b>9. Fertigkeitsskategorie</b>	<b>0 / +0</b>	<b>0 / +0</b>	<b>0 / +0</b>	<b>0 / +0</b>	<b>0 / +0</b>	<b>0 / +0</b>	<b>0 / +0</b>
<b>10. Fertigkeitsskategorie</b>	<b>0 / +0</b>	<b>0 / +0</b>	<b>0 / +0</b>	<b>0 / +0</b>	<b>0 / +0</b>	<b>0 / +0</b>	<b>0 / +0</b>
Trefferpunkte	35	45	50	60	65	70	75

\* Gilt für NSCs von Völkern ohne Eigenschaftsbonusse (+0) und mit Eigenschaftswerten von 50 (+0).

\*\* Die erste Zahl ist der Fertigkeitswert, die zweite gibt den Fertigkeitsbonus PLUS Kategoriebonus an.



TC.2 • NSC: FERTIGKEITSWERTE & -BONUSSE *							
FERTIGKEIT **	STUFE						
	7	8	9	10	12	15	20
<b>1. Fertigkeitsskategorie</b>	<b>47 / +23</b>	<b>54 / +24</b>	<b>58 / +25</b>	<b>63 / +26</b>	<b>71 / +28</b>	<b>85 / +31</b>	<b>105 / +35</b>
Fertigkeit #1	17 / +85	18 / +88	18 / +89	19 / +92	21 / +98	23 / +104	25 / +110
Fertigkeit #2	13 / +75	14 / +79	15 / 83	15 / +84	16 / +88	18 / +95	22 / +107
Fertigkeit #3	9 / +63	10 / +67	10 / +68	11 / +72	12 / +77	14 / +86	16 / +95
Fertigkeit #4	4 / +43	5 / +48	6 / +51	7 / +58	8 / +64	10 / +74	12 / +84
Fertigkeit #5	3 / +38	/ +44	5 / +49	5 / +50	6 / +56	8 / +67	10 / +78
Fertigkeit #6	1 / +28	2 / +34	2 / +35	3 / +41	4 / +48	6 / +59	9 / +75
Fertigkeit #7	—	1 / +29	2 / +35	2 / +36	3 / +43	4 / +51	7 / +67
<b>2. Fertigkeitsskategorie</b>	<b>29 / +19</b>	<b>33 / +20</b>	<b>37 / +21</b>	<b>40 / +22</b>	<b>48 / +23</b>	<b>58 / +25</b>	<b>68 / +27</b>
Fertigkeit #1	10 / +62	10 / +67	11 / +71	11 / +72	13 / +80	15 / +89	17 / +97
Fertigkeit #2	8 / +55	10 / +63	10 / +64	10 / +65	11 / +69	13 / +77	15 / +85
Fertigkeit #3	5 / +43	6 / +48	8 / +57	9 / +62	10 / +66	12 / +74	14 / +82
Fertigkeit #4	3 / +34	4 / +40	5 / +45	6 / +50	7 / +55	9 / +65	11 / +73
Fertigkeit #5	2 / +29	2 / +30	2 / +31	3 / +37	4 / +43	6 / +53	8 / +63
Fertigkeit #6	—	—	—	—	—	—	5 / +51
<b>3. Fertigkeitsskategorie</b>	<b>10 / +10</b>	<b>10 / +10</b>	<b>11 / +10</b>	<b>12 / +11</b>	<b>13 / +11</b>	<b>15 / +12</b>	<b>19 / +14</b>
Fertigkeit #1	5 / +34	5 / +34	6 / +38	6 / +39	6 / +39	7 / +44	8 / +50
Fertigkeit #2	4 / +30	4 / +30	4 / +30	4 / +31	4 / +31	4 / +32	5 / +38
Fertigkeit #3	1 / +15	1 / +15	1 / +15	2 / +21	3 / +26	4 / +32	4 / +34
Fertigkeit #4	—	—	—	—	—	—	2 / +24
<b>4. Fertigkeitsskategorie</b>	<b>8 / +8</b>	<b>9 / +9</b>	<b>9 / +9</b>	<b>10 / +10</b>	<b>11 / +10</b>	<b>13 / +11</b>	<b>15 / +12</b>
Fertigkeit #1	4 / +28	4 / +29	4 / +29	4 / +30	5 / +34	6 / +39	7 / +44
Fertigkeit #2	3 / +23	4 / +29	4 / +29	4 / +30	4 / +30	4 / +31	5 / +36
Fertigkeit #3	1 / +13	1 / +14	1 / +14	2 / +20	2 / +20	3 / +26	3 / +27
<b>5. Fertigkeitsskategorie</b>	<b>6 / +6</b>	<b>6 / +6</b>	<b>7 / +7</b>	<b>7 / +7</b>	<b>8 / +8</b>	<b>9 / +9</b>	<b>12 / +11</b>
Fertigkeit #1	4 / +26	4 / +26	5 / +31	5 / +31	6 / +36	6 / +37	7 / +43
Fertigkeit #2	2 / +16	2 / +16	2 / +17	2 / +17	2 / +18	3 / +24	5 / +35
<b>6. Fertigkeitsskategorie</b>	<b>3 / +3</b>	<b>3 / +3</b>	<b>4 / +4</b>	<b>5 / +5</b>	<b>6 / +6</b>	<b>8 / +8</b>	<b>10 / +10</b>
Fertigkeit #1	2 / +13	2 / +13	3 / +19	4 / +25	4 / +26	5 / +32	6 / +38
Fertigkeit #2	1 / +8	1 / +8	1 / +9	1 / +10	2 / +16	3 / +23	4 / +30
<b>7. Fertigkeitsskategorie</b>	<b>1 / +1</b>	<b>1 / +1</b>	<b>2 / +2</b>	<b>3 / +3</b>	<b>4 / +4</b>	<b>5 / +5</b>	<b>7 / +7</b>
Fertigkeit #1	1 / +6	1 / +6	1 / +7	2 / +13	3 / +19	4 / +25	5 / +31
Fertigkeit #2	—	—	1 / +7	1 / +8	1 / +9	1 / +10	2 / +17
<b>8. Fertigkeitsskategorie</b>	<b>0 / +0</b>	<b>1 / +1</b>	<b>1 / +1</b>	<b>1 / +1</b>	<b>2 / +2</b>	<b>3 / +3</b>	<b>5 / +5</b>
Fertigkeit #1	—	1 / +6	1 / +6	1 / +6	2 / +12	3 / +18	5 / +29
<b>9. Fertigkeitsskategorie</b>	<b>0 / +0</b>	<b>0 / +0</b>	<b>0 / +0</b>	<b>0 / +0</b>	<b>0 / +0</b>	<b>0 / +0</b>	<b>0 / +0</b>
<b>10. Fertigkeitsskategorie</b>	<b>0 / +0</b>	<b>0 / +0</b>	<b>0 / +0</b>	<b>0 / +0</b>	<b>0 / +0</b>	<b>0 / +0</b>	<b>0 / +0</b>
Trefferpunkte	80	85	90	95	105	110	120

\* Gilt für NSCs von Völkern ohne Eigenschaftsbonusse (+0) und mit Eigenschaftswerten von 50 (+0).

\*\* Die erste Zahl ist der Fertigkeitsswert, die zweite gibt den Fertigkeitssbonus PLUS Kategoriebonus an.

# Anhang D

## Begegnungen & Ereignisse

Die Tabelle „TD.1•Begegnungen & Ereignisse“ ermittelt zufällige Ereignisse während sich die SCs in Orgask aufhalten. Die Tabelle sollte mindestens jede Stunde verwendet werden – bei hoher Aktivität der SCs auch öfter.

### D.1 Ereignisse

Verschieden Ereignisse können den SCs widerfahren, die im Zusammenhang mit ihrer Vergangenheit oder ihrer jetzigen Lage stehen:

**Geräusch:** Falls die Mutter am Leben ist, hören die SCs ein Geräusch, das oben aus dem Turm zu stammen scheint: ein unheimliches Heulen [01–30], ein entferntes Klopfen, als ob ein Stein gegen den Fels geschlagen wird [31–50], dumpfe, schleppende Schritte [51–75], ein Scheppern/Klirren, als ob etwas umgefallen/zu Bruch gegangen ist [76–100].

**Fluch der Mutter:** Dieses Ereignis wird als „kein Ereignis/Begegnung“ gewertet, bis die Wache im Torhaus (5.2a, S. 40) angegriffen und damit die Mutter alarmiert wurde. Dann ist die Mutter auf einen zufällig ermittelten SC aufmerksam geworden und wirkt einen zufälligen Zauber auf diesen. Der Zauber wird nach C.9.2 auf S. 122 bestimmt. Dem SC muss ein WW gegen Magie der Stufe 20 gelingen oder er erleidet die Auswirkungen – der SC gilt hierfür als Stufe 17 durch das Dämonenfragment (C.11, S. 123).

**Dämonisches Verhalten:** Ein zufällig ermittelter SC zeigt ein sonderbares Verhalten, das nach Tabelle „T2.3 • Dämonisches Verhalten“ auf S. 21 bestimmt wird.

**Erinnerung:** Ein zufälliger SC erinnert sich an eine Begebenheit, wenn ihm ein Erinnerungswurf nach F.1 auf S. 138 gelingt. Die Erinnerung wird nach Tabelle „TF.1 • Zufällige Erinnerungen“ auf S. 138 bestimmt.

**Fund:** Wenn die SCs momentan unbekanntes Gebiet erkunden, finden sie einen Gegenstand, der nach Tabelle „TB.1 • Funde in Orgask“ auf S. 105 ermittelt wird. Bewegen sie sich gerade nicht oder befinden sich in einem bereits erkundeten Bereich, wird das Ereignis ignoriert.

### D.2 Regionen

In Orgask gibt es noch andere Lebensformen als Fluss-Oger: kleine Tiere und Pflanzen, die perfekt an den dunklen, nassen Ort angepasst sind. Sie finden sich hauptsächlich in der Flusshöhle oder dem Kaminschacht,

aber einige schaffen es immer wieder bis in die Höhlen der Fluss-Oger. Die zu verwendende Spalte richtet sich nach der Region, in der sich die SCs befinden:

**Umgebung:** Bezeichnet das Land im Umkreis von 3 km um Orgask, das unter freiem Himmel liegt.

**Fluss:** Wird für den oberirdisch verlaufenden Teil des Flusses verwendet, dazu zählt das nahe Ufer (bis 30 m entfernt) sowie der Fluss selbst (auf und unter dem Wasser).

**Flusshöhle:** Umfasst den unterirdisch verlaufenden Fluss (auf und unter dem Wasser) inklusive der Stege, Ufer und angrenzenden Höhlen.

**Festung:** Steht für alle normal zugänglichen Höhlen, Gänge und Freiflächen des Turmes von Orgask.

**Schacht:** Kennzeichnet die Teile von Orgask, die von den Kel Ogru nicht als Wege genutzt werden. Dazu gehören der Kaminschacht (z. B. 3.5, S. 29) und der Transportschacht (4.7, S. 37).

### D.3 Totenpilze

<i>Anzahl:</i>	2W10
<i>Aussehen:</i>	bis zu 10 cm bleiche Pilze mit knochigem Stumpf und flachem Kopf
<i>Verhalten:</i>	–
<i>Besonderheiten:</i>	scharfer Geruch, Sporen verursachen Rausch und Halluzinationen (SF 12)
<i>Nährwert:</i>	20 Totenpilze ernähren 1 Person 1 Tag

Die Pilze sind weißlich bleich und werden faustgroß. Der Stumpf besteht aus mehreren knorrigen Strängen. Darauf sitzt ein breiter, flacher, gewellter Kopf. Sein Rand ist wie angefressen – dünne Fransen und Fetzen hängen fast bis auf den Boden. Aus der Ferne erinnert die Erscheinung an die Miniaturausgabe eines Toten mit breitem Hut.

An dunklen, klimatisch günstigen Orten wachsen diese Pilze an den Felswänden von Orgask. Sie verströmen nahezu unablässig Sporen in die Umgebung, die sie mit einem scharfen Geruch erfüllen (ähnlich dem von Pfeffer). Das Einatmen der Sporen verursacht einen Rauschzustand und Halluzinationen: Allen Zielen in 3 m Radius muss ein WW gegen Gift gelingen oder sie werden mit einem Glücksgefühl und einer Gleichgültigkeit erfüllt, die zu einem Malus von -25 auf alle Handlungen für 2W10

TD.1 • BEGEGNUNGEN & EREIGNISSE						
Umgebung	Wurf				Begegnung / Ereignis	Seite
	Fluss	Flusshöhle	Festung	Schacht		
01-17	01-23	01-25	01-20	01-15	Nichts	-
<i>Ereignisse:</i>						
18-34	24-40	26-40	21-37	16-27	Geräusch	126
-	-	-	38-57	28-47	Fluch der Mutter trifft zufälligen SC	122
35-39	41-45	41-45	58-62	48-52	Dämonisches Verhalten eines zufälligen SCs	21
40-44	46-50	46-50	63-67	53-57	Erinnerung eines zufälligen SCs	138
45-61	51-58	51-62	68-71	58-59	Fund eines zufälligen Gegenstandes	105
<i>Tiere &amp; Pflanzen:</i>						
62-64	-	63-64	-	60-65	Knochenpilze (2W10)	126
65	-	65-68	72	66-80	Steinkäfer	128
66	-	69-71	-	81-87	Wollspinnen (1W4)	128
67-68	-	-	-	-	Knochenwurm	131
69-71	59-60	-	-	-	Horribar	132
72	-	72-74	-	88-95	Zitterechse	131
73-74	61-64	75-76	-	96-100	Schwarzwurm	131
-	65-66	-	-	-	Süßwasser-Hai	131
75	-	-	73-76	-	Haustier: 1W6 Hühner [01-50], 1W4 Hängebauschweine [51-85], Wasserratte [86-95], Biber [96-100]	-
<i>Kel Ogru (Fluss-Oger):</i>						
76	67**	77-79	77-81*	-	Kinder (1W10)	132
77	68**	80-82	82*	-	Frau (25% für Kleinkind im Beutel, aggressiv)	132
78	69**	83	83-89*	-	Frau (20% verletzt ***) mit 1W10 Kindern	132
79	70**	84	90-91*	-	Frau, verletzt ***	132
80-99	71-98**	85-99	92-97*	-	Kampfverband: 1W6 Männer (20% verletzt ***)	132
100	99-100**	100	98-100*	-	Sippe: 1W6 Kel Ogru-Begegnungen	132

\* Wurde Orgask bis zum Thronsaal (8, S. 63) erkundet oder der Gong im Torhaus geschlagen (5.2b, S. 40), werden Begegnungen mit Fluss-Ogern als „keine Begegnung“ gewertet.  
 \*\* 90%-Chance, dass Kel Ogru auf dem Fluss mit einem Skiff (S. 107) unterwegs sind.  
 \*\*\* Wurf auf Tabelle "TD.2 • Verletzungen"(S. 128).

Minuten führt. Misslingt der WW um 30 oder mehr, hat das Ziel starke Halluzinationen, die zu -50 auf alle Handlungen führen. In diesem Zustand muss einer Person z. B. ein Wahrnehmungswurf gelingen, um Freund von Feind zu unterscheiden. Der Rauschzustand macht süchtig: die Sporen der Pilze besitzen einen Suchtfaktor von 12.

Im Magen wird das Gift der Sporen zerstört (sie sind genießbar und schmecken leicht würzig). Totenpilze sind eine beliebte Droge der Kel Ogru. Sie werden bei rituellen Handlungen zerrieben und ihre Ausdünstungen inhaliert, um einen Rauschzustand herbeizuführen.

► *Pflanzen-/Giftkunde: Um die Pilze und ihre Eigenschaften zu identifizieren.*

### D.4 Eiswein

- Anzahl: 1W10
- Aussehen: Weinrebe mit blass-grünen Blättern
- Verhalten: -
- Besonderheiten: krit. Kälteschaden „A“ bei Berührung, heilt Verbrennungen
- Nährwert: ungenießbar

Die weinähnliche Pflanze besitzt ein dichtes Astwerk mit blass-grünen oder weißen Blättern. Mit kurzen wurzelähnlichen Auswüchsen klammert sie sich am Untergrund fest.

Die Blätter der Pflanze sind beweglich genug, um sie auszustrecken und Opfer zu umschlingen, von deren Wärme sie sich ernährt. Jedes Wesen, das die Blätter berührt, muss ein WW gegen Kälte gelingen oder erleidet einen krit. Kälteschaden der Schwere „A“.

Einzelne Blätter als Verband angelegt beschleunigen die Heilung von Verbrennungen um das Fünffache.

► *Wahrnehmung•Sehen(+5): Um zu bemerken, dass sich die Blätter der Pflanze ein wenig zu einem Lebewesen hin bewegen,*

TD.2 • VERLETZUNGEN	
Wurf	Verletzung*
01-02	<b>Kopfverletzung:</b> -70% Treffer, -40 auf alle Handlungen
03-06	<b>Auf einem Auge blind:</b> -20% Treffer, -15 auf alle Handlungen, -30 auf Wahrnehmung (-50 bei reinem Sehen)
07-08	<b>Auf beiden Augen blind:</b> -30% Treffer, -50 auf alle Handlungen, -70 auf Wahrnehmung (kein Sehen)
09-12	<b>Ohr abgetrennt:</b> -10% Treffer, -10 auf alle Handlungen, -15 auf Wahrnehmung (-50 bei reinem Hören)
13-14	<b>Taub:</b> -20% Treffer, -15 auf alle Handlungen, -40 auf Wahrnehmung (kein Hören)
15-18	<b>Zunge fehlt:</b> -40% Treffer, -80 auf Sprechen
19-23	<b>1W4 Reißzähne fehlen:</b> -10% Treffer/Reißzahn, -10/Reißzahn auf Beißen-Angriffe
24-25	<b>Entstellt:</b> durch Wunden oder Narben, -1W100% Treffer, -1W100 auf alle Handlungen
26-29	<b>Bauchwunde:</b> -60% Treffer, -40 auf alle Handlungen
30-33	<b>Lunge durchbohrt:</b> -50% Treffer, -30 auf alle Handlungen
34-40	<b>Blutende Wunde:</b> am Arm [01-40], Bein [41-70], Bauch [71-90], Kopf [91-100], -70% Treffer, 2 Treffer/Rd
41-48	<b>Arm verletzt:</b> -35% Treffer, [01-40] Schildarm: -10 bzw. [41-100] Waffenarm: -20 auf Kampfwürfe
49-63	<b>Arm gebrochen:</b> -55% Treffer, [01-40] Schildarm: -25 bzw. [41-100] Waffenarm: -40 auf Kampfwürfe
64-68	<b>Arm abgetrennt:</b> -70% Treffer, [01-40] Schildarm: -50 bzw. [41-100] Waffenarm: -80 auf Kampfwürfe
69-73	<b>Hand abgetrennt:</b> -50% Treffer, [01-40] Schildarm: -35 bzw. [41-100] Waffenarm: -50 auf Kampfwürfe
74-75	<b>1W6 Finger verloren:</b> Pro Finger: -10% Treffer und -10 auf Kampfwürfe
76-82	<b>Bein verletzt:</b> -25% Treffer, -15 auf alle Handlungen, -25% Bewegungsweite
83-87	<b>Bein gebrochen:</b> -50% Treffer, -25 auf alle Handlungen, -50% Bewegungsweite
88-93	<b>Bein abgetrennt:</b> -90% Treffer, -50 auf alle Handlungen, -75% Bewegungsweite
94-99	<b>Fuß abgetrennt:</b> -75% Treffer, -35 auf alle Handlungen, -66% Bewegungsweite
100	<b>Mehrere Verletzungen:</b> 1W4 Würfe auf dieser Tabelle

\* Verletzung: 70%-Chance, dass die Verletzung notdürftig versorgt wurde (z. B. mit einem Stoffverband).

sobald es sich ihnen nähert.

## D.5 Steinkäfer

Anzahl:	1
Aussehen:	12 cm lang (0,3 kg), grauer Panzer von der Form eines rauen Steins
Verhalten:	passiv; verharnt bewegungslos bei Gefahr
Besonderheiten:	Gefahr, dass Manöver fehlschlägt
Nährwert:	12 Steinkäfer ernähren 1 Person 1 Tag

Bis zu faustgroße Käfer mit kurzen Beinen verharren bewegungslos an den Felsdecken und -wänden von Orgask. Ihr Panzer ist grau, zerfurcht und zuweilen mit Moos bewachsen.

Der rauen Felsoberfläche perfekt angepasst, erscheinen sie als kleine Felsvorsprünge, die einen guten Halt versprechen. Darin besteht auch die eigentliche Gefahr: Wird dieses Ergebnis für einen Kletternden oder Schleichenden ermittelt, zeigt dies den Versuch, sich an dem Käfer festzuhalten oder eine sonstige Berührung mit dem Körper. Ihm muss ein schweres (-25) Wahrnehmungsmanöver gelingen, um den Käfer rechtzeitig zu entdecken. Andernfalls beißt der Käfer bei Berührung und dem Ziel muss ein schweres (-30) Kletter- bzw. Schleichenmanöver gelingen, um nicht herunterzufallen bzw. seine Tarnung zu verlieren. Der Biss kann überall dort erfolgen, wo der Körper mit dem Felsen in Berührung kommt. Nach einem Angriff flieht der Käfer.

## D.6 Wollspinnen

Anzahl:	1W4
Aussehen:	50 cm (1,5 kg), stark beharnt, grau mit schwarz-rötlichem Muster
Verhalten:	aggressiv, wenn man sich ihnen auf 1,5 m nähert; ansonsten passiv
Besonderheiten:	Biss lähmt Opfer (Gift Stufe 4), schleudert Haare als Irritant
Nährwert:	2 Wollspinnen ernähren 1 Person 1 Tag

Die Oberseite der großen Spinne ist so stark beharnt, dass Körper und Beine ein einziges weißlich-graues Wollknäuel bilden. Nur die 12 schwarzen, runden Augen am Kopf heben sich deutlich ab.

Wollspinnen bauen nur vergleichsweise kleine Netze als Wohntunnel mit langen Fäden quer durch den Raum und entlang der Wände, die sie als Wege benutzen, wenn sich Beute oder Gefahr nähert. Wesen von der Größe eines Menschen zählen zu letzterem, so dass sie von den Spinnen nicht verfolgt werden. Sie ernähren sich normalerweise von Schlangen, Echsen und Ratten. Ihr Gift verursacht aber auch bei größeren Wesen Krämpfe und Lähmungen: Verursacht der Biss einen krit. Treffer, muss dem Opfer ein WW gegen ein Gift der Stufe 4 gelingen, oder es unterliegt einem Malus von -10 auf alle Handlungen. Dieser Malus ist kumulativ, bei einem Malus von -70 oder mehr, fällt das Opfer für 1 Minute/1 Fehlschlag in die Bewusstlosigkeit. Das Gift wird schnell im Körper abgebaut: Pro Minute reduziert sich der Malus um +1 bis auf +0, ab -69 ist das Opfer wieder bei Bewusstsein.

TD.3 • KAMPFWERTE									
Name	Stufe	P	DB	Angriffe	Treffer	Größe	Geschw.	S.	
<i>Pflanzen:</i>									
Eiswein	2	2	-50	[01-100]	krit. Kälteschaden „A“	120	gewaltig	-	127
<i>Anm: Sämtliche kritischen Treffer gegen die Pflanze werden ignoriert.</i>									
Totenpilz	9	2	-50	[01-100]	Halluzinationen	10	klein	-	126
<i>Anm: Radius 3 m; WW gegen Gift der Stufe 9 oder -25 auf alle Handlungen für 2W10 Minuten; misslingt der WW um 30+ gilt -50 auf alle Handlungen.</i>									
<i>Tiere:</i>									
Blaueier	2	1	+30	[01-100]	mittl. Krallen +55	90	mittel	30 m/Rd	132
Horribar	5	3	+45	[01-80] [81-100]	mittl. Ringen +80 gr. Beißen +95	60	klein	30 m/Rd	132
Knochenwurm	1	6	+5	[01-100]	mittl. Beißen +40	10	k	1 m/Rd	131
Schwarzwurm	4	6	+5	[01-90] [91-100]	mittl. Umschlingen +75 kl. Beißen +65	40	klein	9 m/Rd	131
<i>Anm: Ein Umschlingen-Angriff fügt einen zusätzlichen krit. Kälteschaden der gleichen Schwere zu.</i>									
Flusshai	5	4	+20	[01-100]	mittl. Beißen +100	90	groß	30 m/Rd	131
Steinkäfer	1	20	+0	[01-100]	kl. Beißen +30	10	klein	1 m/Rd	128
<i>Anm: Schweres Wahrnehmungsmanöver (-50), andernfalls muss eventuell ein schweres (-30) Kletter- bzw. Schleichenmanöver gelingen, um nicht zu fallen bzw. die Tarnung zu verlieren.</i>									
Wollspinne	2	12	+10	[01-85] [86-100]	kl. Beißen +70 Haare schleudern +55	16	klein	7 m/Rd	128
<i>Anm: Bei einem krit. Treffer, muss WW gegen Gift der Stufe 4 gelingen oder -10 auf alle Handlungen. Dieser Malus ist kumulativ: bei -70 oder mehr Bewusstlosigkeit für 1 Minute/1 Fehlschlag; pro Minute reduziert sich der Malus um +1 bis auf +0, ab -69 ist das Opfer wieder bei Bewusstsein.</i>									
<i>Anm: ATS 10, kritische Treffer werden auf Tabelle 17.4 für Benommenheit bestimmt (Stun Critical Strike Table [24]).</i>									
Zitterechse	3	8	+5	[01-75] [76-100]	kl. Beißen +60 kl. Krallen +40	25	klein	3 m/Rd	131
<i>Anm: Wird durch einen Biss mindestens ein Treffer zugefügt, muss ein WW gegen Krankheit der Stufe 3 gelingen oder die Wunde entzündet sich (siehe D.7 auf S. 131).</i>									
<i>Fluss-Oger (Kel Ogru):</i>									
Kleinkind	0	1	-15	[01-75] [76-100]	winziger Beißen +7 kl. Krallen +7	10	klein	2 m/Rd	132
Kind	0	1	-10	[01-20] [21-100]	mittl. Beißen +27 mittl. Krallen +37	60	mittel	10 m/Rd	132
Mann	4	9	-10	[01-10] [11-30] [31-40] [41-100]	gr. Beißen +46 gr. Krallen +54 Keule +41 Kor-Korok* +54	103	groß**	16 m/Rd	132
Frau	5	3	-5	[01-15] [16-45] [46-100]	gr. Beißen +48 gr. Krallen +60 Keule +60	108	groß**	16 m/Rd	132
Champion	10	9	+0	[01-10] [11-30] [31-40] [41-100]	gr. Beißen +56 gr. Krallen +68 Kor-Korok* +60 Zweihandschwert +90	133	groß**	16 m/Rd	132
* Halbmond-Stangenwaffe (ATS 23 [12], Patzer: 01-07), siehe S. 106.									
** Krit. A-Treffer werden mit -50 modifiziert, B-Treffer werden als A-Treffer mit -20 gewertet, C wird zu A usw.									

**ÜBERSICHT: KAMPF**

<input type="checkbox"/> #1 _____ <i>Angriffe:</i>	<i>Treffer/Anmerkungen:</i>	<i>Stufe:</i> <i>P:</i> <i>DB:</i> <i>Bew.:</i>
<input type="checkbox"/> #2 _____ <i>Angriffe:</i>	<i>Treffer/Anmerkungen:</i>	<i>Stufe:</i> <i>P:</i> <i>DB:</i> <i>Bew.:</i>
<input type="checkbox"/> #3 _____ <i>Angriffe:</i>	<i>Treffer/Anmerkungen:</i>	<i>Stufe:</i> <i>P:</i> <i>DB:</i> <i>Bew.:</i>
<input type="checkbox"/> #4 _____ <i>Angriffe:</i>	<i>Treffer/Anmerkungen:</i>	<i>Stufe:</i> <i>P:</i> <i>DB:</i> <i>Bew.:</i>
<input type="checkbox"/> #5 _____ <i>Angriffe:</i>	<i>Treffer/Anmerkungen:</i>	<i>Stufe:</i> <i>P:</i> <i>DB:</i> <i>Bew.:</i>
<input type="checkbox"/> #6 _____ <i>Angriffe:</i>	<i>Treffer/Anmerkungen:</i>	<i>Stufe:</i> <i>P:</i> <i>DB:</i> <i>Bew.:</i>
<input type="checkbox"/> #7 _____ <i>Angriffe:</i>	<i>Treffer/Anmerkungen:</i>	<i>Stufe:</i> <i>P:</i> <i>DB:</i> <i>Bew.:</i>
<input type="checkbox"/> #8 _____ <i>Angriffe:</i>	<i>Treffer/Anmerkungen:</i>	<i>Stufe:</i> <i>P:</i> <i>DB:</i> <i>Bew.:</i>

Mit schnellen Bewegungen ihrer Beine schleudern sie eine Salve von Haaren gegen Augen und Nase eines Zieles, was schmerzhaft ist und zu Benommenheit führen kann: verwende ATS 10, kritische Treffer werden auf Tabelle 17.4 für Benommenheit bestimmt (Stun Critical Strike Table [24]).

### D.7 Zitterechsen

- Anzahl:* 1
- Aussehen:* 30 cm lang (1 kg), grüner, schuppiger Körper
- Verhalten:* ausgeprägtes Territorialverhalten; aggressiv, wenn man sich auf 2 m nähert
- Besonderheiten:* Knackgeräusche, Infektionsgefahr
- Nährwert:* 1 Zitterechse ernährt 1 Person 1 Tag

Die Echsen mit einem großen, kräftigen Maul besitzen einen schlanken Körper, der mit grünen Schuppen bedeckt ist.

Die Echsen hängen meist in den oberen Bereichen der Felswände (nicht selten kopfüber) und zeigen ein Revierverhalten, bei dem sie mit dem Kopf wackeln („zittern“) und leise Knackgeräusche von sich geben, die aber durch das Felsgestein noch bis zu 300 m entfernt zu Hören sind. In den Höhlen von Orgask summiert sich das zu einem konstanten, leisen Hintergrundrauschen, das ganz deutlich wird, wenn man ein Ohr direkt an den Fels legt. Nähert man sich Zitterechsen auf weniger als 2 m, fühlen sie sich bedroht und stellen einen Kamm auf dem Rücken auf, der ein gelbes Zickzack-Muster trägt und ihnen eine imposante Größe verleiht. Außerdem nehmen ihre Knackgeräusche eine alarmierende Lautstärke an. Ihr Biss ist schmerzhaft und überträgt viele Keime, so dass eine erhöhte Gefahr der Wundinfektion besteht: Dem Ziel muss ein WW gegen Krankheit der Stufe 3 gelingen oder die Wunde entzündet sich: Nach 1 Stunde wird der Bereich um die Wunde rot und schwillt an. Außerdem setzt Fieber und Schüttelfrost ein – das Opfer erhält -20 auf Bewegungsmanöver. Jede Stunde steht dem Ziel ein weiterer WW gegen Krankheit der 6. Stufe zu, bei dessen Gelingen die Infektion zurückgeht.

Aus ihrer Haut stellen die Kel Ogru unter anderem kleine Beutel her.

### D.8 Knochenwürmer

- Anzahl:* 1W10
- Aussehen:* 0,6 m (0,5 kg), bleiche Würmer
- Verhalten:* aggressiv
- Besonderheiten:* keine
- Nährwert:* 3 Knochenwürmer ernähren 1 Person 1 Tag

Diese armlangen Würmer sind weiß wie ausgebleichte Knochen. Sie haben ein großes Maul und bemerkenswerte Zähne.

Knochenwürmer ernähren sich von Leichen, insbesondere deren Knochen, und werden daher auf Friedhöfen, Schlachtfeldern, Müllhalden u. ä. angetroffen. Einzeln sind sie harmlos, aber in Scharen können sie gefährlich sein (siehe auch S. 8 in [31] und S. 9 in [32]). Sie besitzen keine Augen und sind faktisch blind (sie können nur hell und dunkel unterscheiden).

### D.9 Schwarzwürmer

- Anzahl:* 1
- Aussehen:* 1,5 m (2 kg), schwarzer, schleimiger Körper
- Verhalten:* aggressiv
- Besonderheiten:* bei Berührung krit. Kälteschaden „A“
- Nährwert:* 1 Schwarzwurm nährt 1 Person 2 Tage

Die bis zu einem Meter langen, aalartigen Tiere haben eine schwarze, glatte Haut, die nass glänzt. Sie bewegen sich nur langsam, windend und drehend wie blinde Würmer.

Bei diesen wurmähnlichen Tieren handelt es sich um Schlangen, deren schwarzer Körper mit einem schleimigen Sekret bedeckt ist. Sie sind im Wasser genauso zu finden wie an Land – meist auf der Suche nach Beute, die sie mit ihrem kräftigen Körper erwürgen. Bei Berührung fühlen sie sich eiskalt an und das Körpersekret fügt starke Schmerzen zu (krit. Kälteschäden „A“). Seitlich am Körper befinden sich kleine Stacheln, welche die Wirkung des Sekrets verstärken: Bei einem Umschlingenangriff erleidet das Opfer einen zusätzlichen krit. Kälteschaden der gleichen Schwere.

Die Haut der Schwarzwürmer glänzt auch dann nass, wenn sie trocken ist.

### D.10 Flusshaie

- Anzahl:* 1
- Aussehen:* 2 – 3 m Länge (200 kg), 8 Flossen
- Verhalten:* hungrig
- Besonderheiten:* keine
- Nährwert:* 1 Flusshai ernährt 1 Person 40 Tage

Die 3 m großen Fische besitzen eine grau-braune Haut, mehrere Zahnreihen und insgesamt 8 Flossen: drei Paare seitlich am Rumpf sowie eine Rücken- und eine Schwanzflosse.

Wie ihre Verwandten im Meer durchschwimmen Flusshaie die Flüsse und Seen ständig auf der Suche nach Beute – hauptsächlich andere Fische, aber im Grunde greifen sie alles an, was sich im oder am Gewässer aufhält.

Die Klanoberhäupter der Kel Ogru fangen Flusshaie und halten sie gefangen, um ihre Feinde an sie zu verfüttern. Aus der Haut machen sie Lederwaren wie z. B. Rüstungen (Tar-Korok, S. 106), ihr Fleisch pökeln sie (Kar-kar, S. 104).

## D.11 Horribar

Anzahl:	3+1W10
Aussehen:	haarige Bälle von 30–60 cm (0,7 kg)
Verhalten:	hungrig
Besonderheiten:	fliegen ohne Flügel
Nährwert:	3 Horribars ernähren 1 Person 1 Tag

Diese Wesen sehen wie schwarze, haarige Bälle aus – ohne Augen oder Ohren aber mit einem riesigen, klaffenden Maul. Sie fliegen, obwohl sie keine Flügel besitzen und ihre beiden dünnen Arme enden in Haken.

Horribars fliegen mit Hilfe einer magischen Drüse innerhalb ihres Körpers. Sie sind in Horden unterwegs und immer auf der Suche nach Fressen – mit ihren dünnen Armen ziehen sie die Beute in ihre klaffenden Mäuler. Sie haben kein Nest und ruhen niemals. Sie verhalten sich wie unintelligente Fleischfresser, deren höchste Priorität die Suche nach Beute ist – sie steht noch über der Selbsterhaltung. [32, 31]

## D.12 Blaueier

Anzahl:	1
Aussehen:	0,9 – 1,5 m (8 kg), blau-graues Gefieder
Verhalten:	normal
Besonderheiten:	ausgezeichneter Geruchssinn und gutes Sehvermögen
Nährwert:	1 Blaueier ernährt 1 Person 4 Tage

Der imposante Vogel besitzt ein grau-blaues Gefieder und einen kahlen Kopf. Die Federn sind größer und weniger dicht als bei anderen Vögeln, was ihm ein zerzaustes Aussehen verleiht.

Blaueier sind Einzelgänger und Aasfresser – den kahlen Kopf können sie leicht wieder aus schleimigen Kadavern herausziehen. Sie werden von den Rukonern als Kundschafter und zum Angreifen einzelner Ziele abgerichtet. Rukon führt den stilisierte Kopf eines Blaueiers im Wapen.

## D.13 Fluss-Oger (Kel Ogru)

Anzahl:	1W6
Aussehen:	2,4 m (200 kg), bläuliche Haut, blau-graues Haar
Verhalten:	aggressiv
Besonderheiten:	gelten als große Wesen
Nährwert:	1 Fluss-Oger ernährt 1 Person 50 Tage

Fluss-Oger überragen einen gewöhnlichen Menschen um mindestens zwei Köpfe, haben eine bläuliche Haut, blattähnliche Ohren und einen peitschenähnlichen Schwanz. Gesicht, Handrücken und Schwanzende sind mit grauem oder bläulichem Haar bedeckt. An den fünfzehigen Händen und Füßen besitzen sie einziehbare Schwimmhäute und lange Krallen. Zwei größere Fangzähne sitzen im Oberkiefer und vier kleinere im Unterkiefer.

Wie alle Tokorku, die sogenannten Riesenvölker, sind auch die Oger ein brutaler, bandenähnlicher Haufen. Paranoid und höchst unabhängig von Natur verachten sie andere Lebewesen und klassifizieren es entweder als Feind oder Beute. Alle übrigen Lebewesen, selbst entfernte Ogerstämme, werden als minderwertig angesehen. Ihre eng geknüpften Gesellschaftsstruktur toleriert keine Vielfalt und noch weniger Außenseiter.

Oger sind ihren Verwandten gegenüber bemerkenswert loyal. Sie sehen ihren Stamm als eine erweiterte Familie und verehren Familiengötter. Obwohl sie durchaus geneigt sind, ihre Nachbarn zu verspeisen, lieben sie ihre Familie und respektieren ihre Verwandten. Ihre lange Pflegebedürftigkeit bindet sie an ihre Mutter, was zu einer erschreckend intensiven Liebe führt – weibliche Fluss-Oger besitzen einen Beutel am Bauch (wie der eines Kängurus), in dem sie den Nachwuchs großziehen. Wer einem Oger etwas zuleide tut, lädt den unbändigen Zorn seiner ganzen Sippe auf sich.

Die Tabelle „TD.4 • Kel Ogru: Fertigkeiten“ auf S. 134 enthält eine Entwicklung der Kategorie- und Fertigungsbonusse für einen durchschnittlichen Fluss-Oger. Durchschnittlich bedeutet, dass der Fluss-Oger Eigenschaftswerte von 50 besitzt und keine Hintergrundoptionen berücksichtigt wurden. Die Eigenschaftsbonusse für das Volk sind eingerechnet.

**Kleinkind:** Ein halber Meter, der nur aus Zähnen und Klauen zu bestehen scheint. Wächst im Beutel der Mutter auf und wird nur selten außerhalb angetroffen.

**Kind:** Ist bereits so groß wie ein Mensch, aber sehr dünn und schlaksig. Haben bereits einen Drang zu derben Späßen, ihnen fehlt aber die Brutalität der ausgewachsenen Fluss-Oger.

**Mann:** Ein ausgewachsener männlicher Fluss-Oger, der gewöhnlich an Überfallen und Kriegszügen teilnimmt. Daher besitzen sie eine hohe Sterblichkeitsrate und sind im Allgemeinen von niedriger Stufe als ihre weiblichen Artgenossen.

**Frau:** Ein ausgewachsener weiblicher Fluss-Oger von meist höherer Stufe als ihr männliches Gegenstück (sie bevorzugen den Schutz von Orgask). 50%-Chance, dass sie ein Kleinkind im Beutel trägt – in diesem Fall ist sie äußerst aggressiv.



**Champion:** Ein auserwählter, männlicher Fluss-Oger, der mit magischen Tätowierungen von der Mutter gesegnet wurde. Er ist ein Krieger von überdurchschnittlichem Geschick und hoher Stufe. Fluß-Oger nennen ihn „Lokarak“ („Muttersöhnchen“).

TD.4 • KEL OGRU: FERTIGKEITEN										
FERTIGKEIT	STUFE									
	0	1	2	3	4	5	7	10	15	20
<b>Akademische Fertigkeiten</b>	<b>-1</b>	<b>-1</b>	<b>-1</b>	<b>-1</b>	<b>+0</b>	<b>+0</b>	<b>+1</b>	<b>+3</b>	<b>+5</b>	<b>+5</b>
Geschichte•Kel Ogru	+4	+4	+4	+4	+5	+5	+6	+8	+15	+20
Landeskunde•Orgask	+9	+9	+9	+9	+15	+15	+21	+28	+33	+33
Heraldik•Kel Ogru	+4	+4	+4	+4	+5	+5	+6	+13	+15	+15
<b>Athletische Fertigkeiten</b>	<b>+27</b>	<b>+30</b>	<b>+31</b>	<b>+33</b>	<b>+34</b>	<b>+35</b>	<b>+38</b>	<b>+39</b>	<b>+39</b>	<b>+41</b>
Ausdauer	+27	+30	+31	+38	+39	+40	+48	+59	+63	+73
Klettern	+27	+35	+36	+43	+44	+50	+53	+59	+63	+73
Luft anhalten	+42	+50	+55	+57	+62	+63	+70	+75	+79	+84
Rudern	+27	+35	+41	+43	+49	+50	+58	+67	+71	+77
Schwimmen	+55	+66	+71	+76	+77	+81	+87	+91	+97	+103
Tragkraft	+27	+30	+31	+38	+39	+40	+48	+54	+59	+65
<b>Handwerkliche Fertigg.</b>	<b>-8</b>	<b>-8</b>	<b>-8</b>	<b>-8</b>	<b>-8</b>	<b>-7</b>	<b>-6</b>	<b>-5</b>	<b>-4</b>	<b>-3</b>
Häuten	+2	+2	+2	+2	+2	+3	+9	+15	+16	+17
Steinbearbeitung	-8	-8	-8	-8	-8	-2	-1	+0	+6	+12
<b>Kampffertigkeiten</b>	<b>+17</b>	<b>+20</b>	<b>+22</b>	<b>+24</b>	<b>+26</b>	<b>+28</b>	<b>+30</b>	<b>+32</b>	<b>+36</b>	<b>+38</b>
Auflauern•Humanoide*	-	-	+27/1	+29/1	+31/1	+38/2	+45/3	+56/5	+72/8	+81/10
Waffe #1**	+22	+35	+42	+48	+54	+60	+73	+90	+104	+113
Waffe #2**	+17	+20	+32	+34	+41	+48	+54	+60	+79	+87
Waffe #3**	+17	+20	+22	+29	+36	+38	+45	+47	+60	+74
WK•Krallen-Angriff (groß)	+37	+44	+46	+52	+54	+60	+62	+68	+79	+84
WK•Beißen-Angriff (groß)	+27	+30	+37	+39	+46	+48	+54	+56	+64	+74
<b>Konzentrationsfertigg.</b>	<b>-8</b>	<b>-8</b>	<b>-8</b>	<b>-7</b>	<b>-7</b>	<b>-7</b>	<b>-7</b>	<b>-6</b>	<b>-4</b>	<b>-2</b>
Benommenheit überwinden	-8	-8	-8	-2	-2	-2	-2	+4	+16	+26
<b>Magische Fertigkeiten</b>	<b>-13</b>	<b>-13</b>	<b>-13</b>	<b>-13</b>	<b>-13</b>	<b>-13</b>	<b>-13</b>	<b>-13</b>	<b>-13</b>	<b>-13</b>
<b>Soziale Fertigkeiten</b>	<b>-5</b>	<b>-5</b>	<b>-5</b>	<b>-5</b>	<b>-4</b>	<b>-4</b>	<b>-3</b>	<b>-2</b>	<b>-1</b>	<b>+0</b>
Einschüchtern	-5	-5	-5	-5	+1	+1	+7	+13	+19	+24
Sprache•Ogru	+19	+19	+19	+19	+20	+20	+21	+22	+23	+24
<b>Täuschungsfertigkeiten</b>	<b>-5</b>	<b>-4</b>	<b>-3</b>	<b>-3</b>	<b>-2</b>	<b>-1</b>	<b>+0</b>	<b>+2</b>	<b>+5</b>	<b>+6</b>
Fallen stellen	-5	-4	-3	-3	-2	+4	+5	+12	+20	+26
Schleichen/Verbergen	-5	+1	+7	+7	+13	+14	+20	+26	+37	+46
<b>Wahrnehmungsfertigg.</b>	<b>-7</b>	<b>-7</b>	<b>-7</b>	<b>-6</b>	<b>-6</b>	<b>-5</b>	<b>-3</b>	<b>-1</b>	<b>+3</b>	<b>+4</b>
Hinterhalt entdecken	-7	-7	-7	-6	-6	-5	+2	+9	+18	+24
Orientierungssinn	-2	-2	-2	-1	-1	+5	+7	+14	+27	+28
Spuren lesen	-7	-7	-7	-1	-1	+0	+2	+4	+13	+19
Spurensuche	-7	-7	-7	-7	-6	-5	+2	+4	+13	+19
<b>Wildnisfertigkeiten</b>	<b>+6</b>	<b>+8</b>	<b>+10</b>	<b>+12</b>	<b>+13</b>	<b>+13</b>	<b>+14</b>	<b>+16</b>	<b>+18</b>	<b>+19</b>
Höhlenkunde	+6	+8	+15	+17	+18	+18	+19	+26	+33	+34
Loten•Pferdewasser	+6	+8	+15	+22	+23	+28	+29	+36	+44	+47
Nahrungssuche•Gewässer	+16	+23	+25	+32	+37	+37	+42	+52	+54	+59
Wasser finden	+11	+18	+20	+22	+23	+23	+29	+31	+38	+43
Trefferpunkte	60	83	93	98	103	108	118	133	158	183

\* Die erste Zahl ist der Fertigungsbonus, der zweite gibt den Fertigkeitswert an.

\*\* Als Waffen werden Keule, Kor-Korok (S. 106), Krummdolch, gekrümmtes Zweihandschwert oder Kurzbogen bevorzugt.

## Anhang E

### Wege aus Orgask

Es gibt verschiedene Wege, um aus Orgask zu entkommen. Das Töten der Mutter oder die Heilung des Klanchefs sind die beiden Varianten, die vorgesehen sind. Im Notfall kann aber auch das Abseilen, z. B. von einem Balkon oder Fenster, eine Alternative sein. Diese ist lebensgefährlich, solange die Mutter noch am Leben ist und dies zu verhindern sucht. Im äußersten Notfall bleibt nur der Weg durch den Abfluss (3.2e, S. 28), der zu einem Höhlendrachen führt.

#### E.1 Töten der Mutter

Dies ist der offensichtliche Weg aus Orgask, der von Sothara als einzig möglicher propagiert wird. Es ist der schwierigste und brutalste: Zunächst muss der versteckte Zugang zum Heiligtum gefunden werden (im Bad, 8.3, S. 66), um dann die alte Mutter zu töten. Mit ihrem Tod wird der Zauber gebrochen, der das Haupttor verschließt, und die SCs können fliehen.

#### E.2 Heilen des Klanchefs

Wurde der Klanchef (C.8, S. 120) von seiner Vergiftung geheilt, greift er überraschend Sothara mit seinem Krummdolch an und tötet sie (falls anwesend). Außerdem tötet er auch jeden SC rukonischer Abstammung. Dann führt er die übrigen SCs zur Mutter, die sie von allen bisherigen Flüchen befreit und gehen lässt.

#### E.3 Herunterklettern

Versuchen die SCs über eine Öffnung wie z. B. einen Abort oder ein Fenster nach draußen zu gelangen, wird die Mutter dies bemerken und versuchen, den entsprechenden SC zu töten. Wahrscheinlich ruft sie eine Horde von 5+1W10 Horribars (D.11, S. 132) herbei, welche die SCs sofort angreifen. Wenn sie ein Seil zum Hinunterklettern benutzen, kann sie dies z. B. reißen lassen. Wann immer Ha'kash in so einer Situation anwesend ist, wird er sich um die mörderische Aufgabe reißen, dabei umkommen und den SCs so die Gefahr aufzeigen.

Die Handlungsweise der Mutter lässt sich nur verstehen, wenn man weiß, dass ihre Visionen sehr begrenzt sind. Sie ist sich nicht einmal darüber bewusst, dass sie es mit einer Gruppe zu tun hat – und dass sie nur fliehen will. Die Mutter wurde durch ihre seherischen Kräfte vor großer Gefahr gewarnt und ist seitdem auf der Hut. Unablässig befragt sie die Knochen, stellt Verbindungen zu

Vertrauten her und nutzt Zaubersprüche, um dieses Unheil abzuwenden. Nur kurzzeitig erhält sie wage Einblicke in die Handlung einzelner SCs – besonders dann, wenn sie die Mauern von Orgask passieren wollen. Der gesamte Verlauf und die Zusammenhänge bleiben ihr verborgen.

#### E.4 Durch den Abfluss

Durch ein Loch in der Felswand (3.2e, S. 28) fließt ein Bach unter dem Felsgestein entlang, bis er sich nach 3 km wieder mit dem Pferdewasser verbindet. Das Loch hat einen Durchmesser von etwa 1 m, so dass selbst Fluss-Oger hindurchpassen (bei Bestattungszeremonien lassen die Fluss-Oger tatsächlich ihre Toten in den Abgrund gleiten). Der Weg bis ans Ende des unterirdisch verlaufenden Tunnels besteht aus folgenden Abschnitten:

##### E.4.1 Eingang

Im Eingangsbereich hängen mächtige Stalaktiten von der Decke. Das Wasser ist nur etwa einen halben Meter tief und fließt sehr langsam, der Boden ist uneben und rutschig. Ein menschengroßes Wesen muss hineinkriechen.

##### E.4.2 Schräge

Nach etwa 1 m ist der Boden fast bis zur Wasseroberfläche angestiegen. Danach fällt der Boden schräg ab, nur noch von einem dünnen Wasserfilm benetzt.

Hier muss ein Klettermanöver gelingen, um nicht ins Rutschen zu kommen und einen kritischen Hiebsschaden der Schwere „A“ zu erleiden, während man etwa 6 m hinabrutscht.

##### E.4.3 Wasserfall

Am Ende der Schräge fällt der Felsboden plötzlich senkrecht ab, wo das Wasser in einem wenig imposanten Wasserfall hinab plätschert.

War ein SC bei der Schräge ins Rutschen gekommen, kann er sich mit einem äußerst schweren (-70) Klettermanöver an der Kante des Abgrunds festhalten. Es muss ein sehr schweres (-35) Klettermanöver an der nassen Felswand gelingen, um hinabzuklettern, oder man fällt 4 m tief in einen flachen Tümpel, in dem das Wasser nur etwa einen halben Meter hoch steht (+13 auf ATS 1 „Stürze und Hiebe“ [12]).

#### E.4.4 Tümpel und Drache

Der Tümpel hat einen Durchmesser von etwa 3 m, auf seinem Boden liegen viele Knochen verteilt. Die Luft ist feucht und es stinkt erbärmlich nach Fäkalien und verwesstem Fleisch.

Hier ist ein junger Höhlendrache gefangen („lesser cave drake“, S. 27 in [23]) – als Jungtier vor Jahrzehnten eingekrabbelt, nachdem die Mutter von den Fluss-Ogern erschlagen wurde, fand er hier genügend Nahrung unter den Abfällen der Kel Ogru und wuchs stetig. Seit Jahrzehnten ist er zu groß, um durch die Ausgänge zu passen, und der verzauberte Fels von Orgask widersteht selbst seinem ätzenden Speichel.

Der Drache greift sofort an, sobald er die Gelegenheit dazu hat, denn nach lebender Beute verzehrt er sich. Er kämpft bis zum Tod, da eine Flucht nicht möglich ist.

#### E.4.5 Wassergefüllter Tunnel

Ein niedriger Tunnel (1 m Durchmesser), dessen Decke nur knapp über der Wasseroberfläche liegt, schlängelt sich 2 km entlang. Er wird langsam tiefer, aber nicht breiter.

Das letzte Stück von etwa 100 m muss geschwommen werden, was aufgrund der Enge schwierig (-10) ist. Fehlschläge führen zu kritischen „Drowning“-Schäden (S. 27 in [15]), deren Schwere vom Fehlschlag abhängt: „A“ ab -1, „B“ ab -21 und „C“ ab -51.

#### E.4.6 Unterwasser

Der Tunnel führt unter Wasser. Wie weit sich der wassergefüllte Teil erstreckt, kann vom Eingang aus nicht ermittelt werden. Es muss eine Strecke von insgesamt 30 m getaucht werden, wobei sich der Tunnel mehrmals windet. In der Dunkelheit muss ein Wahrnehmungswurf zur Orientierung gelingen. Bei einem Fehlschlag gilt auf das Tauchen-Manöver ein Malus, der dem Wahrnehmungswurf -100 entspricht. Um den wassergefüllten Teil des Tunnels zu durchtauchen, werden in jeder Runde Schwimmen-Manöver (modifiziert durch den Wahrnehmungswurf) auf der Manövertabelle MT 1 (S. 20 in [2]) in der Spalte „Mittelschwer“ durchgeführt, bis insgesamt 300% erreicht worden sind. Bei etwa 200% begegnet man einem halbverwesten Fluss-Oger, der hier feststeckt, aber einfach umtaucht werden kann. Benötigt man mehr als 3 Würfe, erleidet man bei jedem weiteren Wurf kritische „Drowning“-Schäden (S. 27 in [15]), deren Schwere steigt: „A“ bei der 3. und 4. Rd, „B“ bei der 5. und 6. Rd, „C“ ab der 7. Rd. Da der Tunnel recht eng ist, kann ein Ertrunkener den Weg für die Nachfolgenden versperren: Für jeden Ertrunkenen im Weg muss 50% mehr erreicht werden. Soll ein Ertrunkener gerettet werden, wird die Spalte „Sehr schwer“ auf MT 1 verwendet.

#### E.4.7 Tunnel

Die Tunneldecke tritt wieder über die Wasseroberfläche, man hört leises Rauschen. Nach einigen Metern kann man sogar wieder stehen (1 m Tiefe).

Ist es Tag, kann Licht am Ende des Tunnels gesehen werden, etwa 300 m entfernt. In diesem letzten Teil finden 3W10 Totenpilze (D.3, S. 126) ideale Bedingungen in den Felswänden vor.

#### E.4.8 Ausgang

Schließlich gelangt man ins Freie, wo ein kleiner mehrstufiger Wasserfall aus der Höhle tritt und etwa 2 m tief in den Pferdewasser fließt.

Bei Tag dürften die SCs zunächst von der Helligkeit geblendet werden, so dass es schwer ist (Wahrnehmung -15), den Riesenskorpion zu bemerken (S. 137 bzw. „Giant Scorpion“, S. 9 in [31] oder S. 22 in [23]), der tagsüber mit einer Wahrscheinlichkeit von 90% und nachts zu 60% nahe dem Ausgang inmitten von abgenagten Tierknochen lauert.

Höhlendrachen-Jungtier (Stufe 6)					
FERTIGK.-KATEGORIE		KAMPFWERTE		WIDERSTAND	
Akademie/Soziales	+8				
Handwerk/Täuschung	+15	Panzerungsart:	P11	Magie	+25
Kampf/Athletik	+20	DB:	+60	Umwelt	+25
Konzentration/Magie	+10	Schildbonus:	-	Willensschwäche	+15
Wahrnehmung/Wildnis	+25	Bewegungsweite:	60 m**	<i>Mod.: Gift/Krankheit +20</i>	
ANGRIFFSARTEN					
[01-40]*	gr. Beißen***	+80	<i>ATS 37 [12], Patzer: 1-2</i>		
[41-70]*	gr. Krallen	+90	<i>ATS 38 [12], Patzer: 1-2</i>		
[71-85]*	gr. Rammen	+90	<i>ATS 35 [12], Patzer: 1-2</i>		
[86-100]*	gr. Hörner	+60	<i>ATS 40 [12], Patzer: 1-2</i>		
Trefferpunkte: 180					
Anm.: <i>krit. Treffer werden auf der Tabelle für große Wesen ermittelt</i>					
* Höhlendrachen führen zwei Angriffe pro Runde aus. ** Das Vieh kann sich in der Höhle kaum bewegen. *** Es wird zusätzlich ein kritischer Säure-Schaden zugefügt (S. 94 in [27]), dessen Schwere um eins höher ist. Außerdem WW gegen Gift der Stufe 5 oder man erleidet die Auswirkungen von Ruth-i-laur [2]: verursacht rapide (2W10 Rdn) Zersetzung des Nervensystems; Opfer hat Malus von -50 bis -100 auf alle Aktivitäten.					

Riesenskorpion (Stufe 5)					
FERTIGK.-KATEGORIE		KAMPFWERTE		WIDERSTAND	
Akademie/Soziales	-10				
Handwerk/Täuschung	+5	Panzerungsart:	P12	Magie	-10
Kampf/Athletik	+15	DB:	+40	Umwelt	+5
Konzentration/Magie	-10	Schildbonus:	-	Willensschwäche	-10
Wahrnehmung/Wildnis	+15	Bewegungsweite:	25 m	<i>Mod.: Gift +5</i>	
ANGRIFFSARTEN					
[01-70]	gr. Zange*	+60	<i>ATS 39 [12], Patzer: 1-2</i>		
[71-100]	gr. Stachel**	+80	<i>ATS 41 [12], Patzer: 1-2</i>		
Trefferpunkte: 85***					
* Es können zwei Zangen-Angriffe pro Runde ausgeführt werden. ** Wird mindestens 1 Trefferpunkt zugefügt, muss ein WW gegen ein Gift der Stufe 6 gelingen oder das Opfer unterliegt einem mittelschweren Atemgift [2]: Wirkung setzt nach 2W10 Runden ein, Euphorie (-50 auf alle Handlungen) und würgende Schmerzen (1 Treffer/Rd für 1W100 Runden). *** Reduziere die Schwere der zugefügten krit. Treffer um eins („A“ erhält einen Malus von -20, „B“ wird ein „A“, „C“ wird ein „B“ usw.).					

## Anhang F

### Blick in die Vergangenheit

Der Startpunkt der Kampagne markiert das Ende einer Zeitspanne, an die sich die SCs nicht erinnern können. Jeder der SCs kennt den Anfang, der aber von SC zu SC variieren kann – abhängig davon, wann er zu Ha'kash und seinem Gefolge gestoßen ist. Sie sind sich nicht bewusst, wie sie ins Mordloch (3.1, S. 23) gekommen sind und dass es sich um Tage handelt, an die sie sich nicht erinnern können. Die Tabelle „TF.2 • Was bisher geschah“ auf Seite 142 gibt eine kurze Zusammenfassung der letzten Ereignisse.

#### F.1 Erinnerungswurf

Es besteht die Chance, dass sich ein SC an etwas aus den letzten Tagen erinnert. Gelingt ein Erinnerungswurf (ER-Bonus + 50 + 1W100  $\geq$  100), schafft es die Erinnerung bis ins Bewusstsein. Hierbei wird zwischen zufälligen und speziellen Erinnerungen unterschieden, die sich nicht in ihrem Inhalt, sondern nur darin unterscheiden, ob sie durch einen äußeren Reiz ausgelöst werden oder nicht.

Eine zufällige Erinnerung wird mit einem W100 auf Tabelle „TF.1 • Zufällige Erinnerungen“ bestimmt. Der Charakter muss sich nicht bewusst sein, dass es sich um eine Erinnerung handelt – er kann es für eine Vision, einen Traum oder Wunschenken halten. Der Erinnerungswurf -100 kann als Prozentwert interpretiert werden, wie sicher er sich ist, dass es wirklich passiert ist.

Eine spezielle Erinnerung steht immer mit einem bestimmten Ereignis oder Ort in Verbindung – entweder der SC erinnert sich in dieser Situation an diese spezielle Erinnerung oder nicht. Der Wurf wird in diesem Fall nur für diese eine Erinnerung durchgeführt. Beispielsweise trinkt ein SC einen bestimmten Wein und darf einen Erinnerungswurf machen, bei dessen Erfolg er sich an eine Erinnerung „Nr. 2 – Wein“ erinnert. Im Gegensatz zur zufälligen Erinnerung hat der SC das Gefühl, dass es sich hierbei um etwas Erlebtes handelt.

Zu jedem Thema sind verschiedene Erinnerungen angegeben, von denen der SL willkürlich eine Erinnerung auswählen kann, um Wiederholungen zu vermeiden. Lassen sich gleiche Erinnerungen bei verschiedenen SCs nicht vermeiden, sollte der SL sie zumindest in Details unterscheiden lassen.

#### F.2 Erinnerungen

Die Erinnerung kann als nächtlicher Traum erscheinen – entweder schreckt der SC unmittelbar danach aus dem Schlaf hoch [01–35] oder er wird sich ihr erst nach dem

TF.1 • ZUFÄLLIGE ERINNERUNGEN		
Wurf	Erinnerung	Unterpunkte
01–12	Nr. 1 – Melodie	#1–3
13–24	Nr. 2 – Wein	#4, #5
25–36	Nr. 3 – Malzbrot	#6, #7
37–47	Nr. 4 – Sexuelle Fantasie	#8, #9
48–58	Nr. 5 – Ha'kash	#10, #11
59–69	Nr. 6 – Sturz	#12–14
70–80	Nr. 7 – Unfall	#15, #16
81–90	Nr. 8 – Hitze	#17, #18
91–100	Nr. 9 – Manuskript	#19, #20

Erwachen bewusst [36–100]. Tagsüber nimmt die Erinnerung die Form verwirrender Gedanken an, die sich dem SC immer wieder aufdrängen.

**Nr. 1 – Melodie:** In verschiedenen Erinnerungen taucht immer wieder eine Melodie auf:

#1

Füße straucheln im Staub der Erde, jemand fällt erschöpft zu Boden, aber niemand kümmert sich darum. Gestalten zu Fuß und auf Kamelen bahnen sich ihren Weg dicht an dem Liegenden vorbei, der langsam vom Staub bedeckt wird. Ein Reiter lenkt sein Kamel direkt über ihn hinweg, während er ungerührt diese Melodie weiter vor sich hin pfeift.

#2

Eine reich gedeckte Tafel unter freiem Sternenhimmel: Gefüllte Krüge und Becher, Unmengen an Bratenfleisch und kleinen Delikatessen – aber zu wenig Licht, um die feiernde Gesellschaft erkennen zu können. Ausgelassen bedrängen sie die Musikanten, die schließlich unter lautem Beifall diese Melodie anstimmen. Aber wie bei einer Horde Kinder, die schnell das Interesse verliert, geht die Musik nach kurzer Zeit im allgemeinen Gejohle unter...

☐ #3

Du summst die Melodie und starrst ins Feuer, wie alle anderen auch – du erkennst niemanden, aber die Stimmung ist friedlich und einmütig. Hinter Dir im Schatten liegen genüsslich kauende Kamele, dösende Maultiere, zusammengebundene Säcke, Netze voller Waren, Fässer und Kisten – dazwischen winden sich einige Gestalten in Wollust.

**Nr. 2 – Wein:** Ein charakteristischer, mit Baumharzen gewürzter Wein kann vorkommen:

☐ #4

Jemand packt dich unsanft am Arm. Als du dich losreißt, überschüttet er dich mit einem Krug würzigen Weins. Du bist dir nicht sicher, ob das Absicht war oder nur ein Versehen, aber die umstehenden Gesichter sind vom Lachen hässlich verzerrt. Du willst nur weiter und stolperst zwischen entblößten, sich in Lust windenden Leibern hindurch – mit dem scharfen Harzgeruch in der Nase...

☐ #5

Immer nur dieses zuckersüße Obst! Du greifst nach deinem Wasserschlauch und versuchst mit den letzten Tropfen den Honig-Geschmack herunterzuspülen. Das derbe Harz des Weins reizt Zunge und Rachen, weicht nach dem Schlucken aber wieder dem verhassten Fruchtroma.

**Nr. 3 – Malzbrot:** Ein Malzbrot mit unverwechselbarem Malz-Geschmack spielt in einigen Situationen eine Rolle:

☐ #6

Irgendjemand auf einem Kamel ruft etwas und plötzlich kommt Bewegung in die umstehende Menge. Sie eilen umher, beladen unglückliche Maultiere mit immer mehr Gepäck und rufen sich unverständliche Worte zu. Du bahnst Dir Deinen Weg durch das Gewimmel und beißt hastig von dem süßlich-malzigen Brot ab – zu hastig. Du verschluckst Dich an den trockenen Krümeln und während du schon glaubst, jämmerlich zu ersticken, klopf Dir endlich irgendein Fremder im Vorbeigehen lachend auf den Rücken...

☐ #7

Du erwachst im Schatten eines Felsvorsprungs. Ein Mann liegt mit offenen Augen regungslos neben dir. Hastig durchsuchst du die Taschen des vermeintlich Toten, bis du ein Stück Brot findest. Gierig schlingst du das herb-süße Malz-Gebäck hinunter.

Es ist dem SC nicht klar, ob der Mann wirklich tot war – es war ihm zumindest egal.

**Nr. 4 – Sexuelle Fantasie:** Immer wieder drängen sich wirre Fantasien auf, die aber sehr vage bleiben – es verschmelzen allgemeine Erinnerungen des Charakters mit den Bildern der Orgie:

☐ #8

Der Stein ist eiskalt und hart, seine Inschriften sind tief und sind mit einem stacheligem Moos bewachsen. Dennoch winden sich die Gestalten ekstatisch wie auf einem Himmelbett. Immer wieder kannst Du einen flüchtigen Blick auf eines der Gesichter erhaschen...

Würfel 4 mal W100, um die Gesichter zu bestimmen; es ist das eines entfernten Verwandten [01-05], der Mutter [06-10], des Vater [11-15], eines Lehrers aus der Kindheit [16-20], der Jugendliebe [21-25], eines bekannten Helden oder einer Berühmtheit [26-30], das eigene [31-40], eines zufälligen SCs [41-80], von Ha'kash [81-85], eines NSCs (den der SC kennt) [86-94], eines Fluss-Ogers [95-98], eines zufälligen Monsters [99-100].

☐ #9

Wie sich die Hüfte anmutig bewegt, der Po sich bei jedem Schritt unter dem Stoff abzeichnet, der Gang ist bestimmt und doch lasziv. Eine gefühlte Ewigkeit starrst du dem provokanten Schauspiel hinterher, bis sich die Gestalt umdreht und dir einen unzweifelhaften Blick zuwirft...

Der Blick wird dem SC zugeworfen von (würfel 1W100): einem entfernten Verwandten [01-05], der eigenen Mutter [06-10], dem eigenen Vater [11-15], einem Lehrer aus der Kindheit [16-20], der Jugendliebe [21-25], einem bekannten Held oder einer Berühmtheit [26-30], ihm selbst [31-40], einem zufälligen SC [41-80], Ha'kash [81-85], einem anderen NSC (den der SC kennt) [86-94], einem Fluss-Oger [95-98], einem zufälligen Monster [99-100].

**Nr. 5 – Ha’kash:** Es kann zu Erinnerungen an konkrete Begegnungen mit Ha’kash kommen:

☐ #10

Kaum hast du das mit silbernen Blumen verzierte Zelt betreten, springt ein fülliger Kerl mit freiem Oberkörper aus einem durchwühlten Bett. Während er sich einen Beutel greift und ihn Dir in die Hand drückt, verkriechen sich diverse Arme und Beine unter der Decke. Du siehst sein rundliches Gesicht direkt vor Dir, keuchend und schwitzend wimmelt er dich höflich ab. Beim Verlassen des Zeltes siehst Du aus dem Augenwinkel wie er Dir lüstern nachstarrt.

Der SC erkennt das Gesicht von Ha’kash wieder – es besteht kein Zweifel. Die Überreste des Zeltes stehen am Fuß des Tempelbergs (4.1.1.1 in [8]).

☐ #11

Hastig gibt der verschwitzte Fettklops Befehle an willige Untergebene, ein silber-besticktes Zelt aufzubauen. Seine vornehme Kleidung zeugt von Reichtum und an seinem prunkvollen Gürtel hängt ein goldverzierter Dolch. Umschwärmt von Jünglingen und leichten Mädchen schreitet er an Dir vorbei – und berührt dich unsittlich im Vorbeigehen.

Der SC erkennt Ha’kash deutlich anhand von Kleidung und Gesicht. Es wird davon ausgegangen, dass der SC unter Drogeneinfluss und einem Zauber von Ha’kash stand. Dennoch wird die Situation unterschiedliche Empfindungen bei den SCs auslösen.

Ein gewalttätiger SC wird wahrscheinlich von Zorn erfüllt, in einem etwas ausgeglicheneren SCs hingegen wird Empörung aufsteigen – der Grund dafür mag in beiden Fällen gar nicht zu dem jeweiligen Charakter passen: es ist Zorn oder Empörung über sich selbst, weil er diese Respektlosigkeit hingenommen hat und die Aufmerksamkeit sogar genoss. Bei einem ausgesprochen friedfertigen oder hedonistischen SC mag es hingegen vielleicht nicht einmal Empörung gewesen sein, sondern ein Gefühl der Eifersucht – das Wissen, nur einer unter vielen Bewunderern zu sein und sich damit zufrieden zu geben.

Der Dolch ist unter B.4.1 auf S. 109 beschrieben. Die Erinnerung hat sich in der Aschenlande [01–12], in Naale [13–26] oder an einem unbekanntem Ort [27–100] zugetragen. Ein paar Fetzen des beschriebenen Zeltes befinden sich noch am Fuß des Tempelbergs (4.1.1.1 in [8]).

**Nr. 6 – Sturz:** Ein Sturz und ein Aufprall können eine Rolle spielen:

☐ #12

Ein gläserner Sarg lässt das fragmenthafte Antlitz eines Schönlings durch. Ein sonderbaren Hut und darüber eine Krone sind ihm etwas vom Kopf gerutscht. Er scheint zu schlafen, obwohl seine Ruhestätte zersplittert ist. Blut besudelt das Grab – Dein Blut, das noch immer aus Deinem Brustkorb tropft.

Die aufgedunsene Leiche des Schönlings mitsamt der seltsamen Kopfbedeckung findet sich noch immer im gläsernen Sarg (5.2.5 in [8]).

☐ #13

Du stürzt in die Finsternis und es scheinen Stunden zu vergehen, bis du endlich aufschlägst. Dein Körper zerschmettert ebenso wie der Boden unter Dir. Deine Körperfragmente und die Bodensplitter scheinen ein heilloses Durcheinander zu bilden, als dein Geist aufgibt und du das Bewusstsein verlierst.

☐ #14

Der Aufprall zerschmettert den gesamten Körper. Du hättest gar nicht die Kraft, um angemessen zu schreien, und deshalb lässt Du es. Du weißt nicht, wie lange du dort verharrst, um Kraft zu sammeln. Schließlich stolperst Du auf eine Tür zu, aber die lässt sich nicht öffnen. Je länger Du es versuchst, um so mehr wird sie mit Deinem Blut beschmiert. Schließlich wendest Du Dich ab und richtest Deinen Blick auf das Loch in der Decke... direkt über den zerstörten Särgen aus Glas...

**Nr. 7 – Unfall:** Ein tragischer Unfall mag in Erinnerung bleiben:

☐ #15

Rufe und Schreie werden hinter Dir laut. Du lässt dein Gepäck fallen und rennst wie die anderen zum Ursprung der Aufregung. Eine aufgeregte Menge versperrt den Weg und Du kannst nur ein paar Blicke über die Köpfe der anderen hinweg erhaschen: Ein Rad ist zerbrochen und ein Wagen liegt schräg im Staub. Er hat jemanden unter sich begraben – hilflos flehend und jammernd fuchtelte er mit den Armen. Doch niemand scheint das zu kümmern – sie bergen hastig, was noch auf dem Wagen ist und auf den Boden gefallen ist. Einige zerbrochene Amphoren lassen sie liegen – genauso wie den immer leiser jammern den Verletzten.

Tatsächlich lässt sich mit dieser Information eine verwesene Leiche am Unfallort (3.2 in [8]) zwischen den Amphoren und dem Wagen finden.



☐ #16

Du hörst ein lautes Krachen vor Dir, dann Pferdewieher und Schmerzensschreie. Aufgeregte Rufe bringen plötzlich Hast in den gemächlich daher trotenden Zug. Alle eilen zu den Schmerzensschreien und lassen in dem Gedränge sogar einige Sachen fallen. Du kannst sie nicht aufheben, weil Dich die Massen zu einem umgekippten Wagen schieben, unter dem ein Mensch begraben liegt. Er schreit und fuchtelt verzweifelt mit den Händen, versucht jemanden zu greifen – vergeblich. Alle ziehen nur die Waren aus dem Wagen und laufen eilig weiter, ohne den Verletzten zu beachten. Die Massen reißen Dich mit, die Schmerzensschreie bleiben hinter Dir.

Die fallengelassenen Gegenstände liegen noch immer an der Unglücksstelle (3.2 in [8]).

**Nr. 8 – Hitze:** Erinnerungen an extreme Hitze können aufkommen:

☐ #17

Unter Deinen Füßen befindet sich die Hölle: Ein rotes Feuer brennt in der Tiefe und die Hitze ist selbst hier oben kaum auszuhalten. Ein starker Essiggeruch nimmt Dir die Sinne und Du taumelst ein paar Schritte vom Abgrund zurück...

☐ #18

Deine Hände finden kaum Halt an den glatten Wänden – immer wieder rutschen sie ab. Dennoch arbeitest Du Dich Meter für Meter im Dunkeln nach oben, getrieben von dem heißen Dampf hinter Dir. Von oben hörst Du dumpfes Stimmengewirr.

**Nr. 9 – Manuskript:** Ein SC kann sich vielleicht an ein Manuskript mit charakteristischem Ledereinband erinnern:

☐ #19

In kraftloser Monotonie bewegt sich der Fächer hoch und runter und gibt immer nur kurz den Blick auf das anstößige Buch frei, das der dösende Fettsack wie ein Kleinkind umschlungen hält. Seine schwitzenden Finger betatschen die unnatürlich verrenkten Leiber, die den Einband schmücken.

Es handelt sich um Ha'kashs Manuskript (B.4.8, S. 111).

☐ #20

Kleine, bunte Steine funkeln in der Sonne und betonen die Geschlechtsorgane auf dem obszönen Ledereinband. Mit überraschend geschickten Bewegungen hüllen fette Finger das Buch in ein besticktes Leinentuch, bevor es in einer Ledertasche verschwindet.

Das Manuskript gehört Ha'kash und hat inzwischen den Großteil der schmückenden Steine verloren (B.4.8, S. 111).

## TF.2 • WAS BISHER GESCHAH...

<i>Zeitpunkt</i>	<i>Ereignis</i>
vor 9 Wochen	Ha'kash (C.1, S. 113) bricht mit einer kleinen Gefolgschaft von Harro auf; auf seinem Weg schließen sich nach und nach andere an (freiwillig oder unfreiwillig).
vor 1–3 Wochen	Die SCs geraten in die Fänge von Ha'kash und seinem Gefolge. Der unbewusste Drogenkonsum beeinträchtigt von nun an ihr Erinnerungsvermögen.
vor 12 Tagen	Sothara (C.3, S. 116) gerät in einen Hinterhalt und wird von den Fluss-Ogern nach Orgask verschleppt. (Die erste der drei verheerenden Wahrsagungen der Mutter.)
vor 9–8 Tagen	Das Gefolge sammelt sich in dem Dorf Naale [7] und bereitet alles für den letzten Abschnitt der Reise vor.
vor 6 Tagen	Ha'kash und sein Gefolge brechen in die Aschenlande auf.
vor 5,5 Tagen	Die Vanku erkennen die Zeichen als erste und beginnen sofort, Einheiten in die Aschenlande zu schicken – unter ihnen ist Tzaras-Thul (3.1c, S. 25).
vor 5 Tagen	Die Mutter deutet die Knochen und sieht, dass sich eine größere Gruppe durch die Aschenlande bewegt. Sie schickt Kämpfer aus, um Beute zu machen und neue Sklaven zu beschaffen. (Die zweite der drei verheerenden Wahrsagungen der Mutter.)
vor 4 Tagen	Ha'kash und sein Gefolge erreichen ihr Ziel in der Aschenlande, eine Stätte aus uralten Ruinen. Sie beginnen mit den Vorbereitungen für die Feier.
vor 3 Tagen	Ein rituelles Festmahl beginnt, das schnell zu einem Gelage ausartet.
vor 48 Stunden	Ein Teil der Gesellschaft stürzt in einen verborgenen Komplex der Ruinen [8], doch im Rausch gehen die Ausschweifungen unvermindert weiter. Teile des Komplexes werden zerstört und eine uralte dämonische Präsenz wird befreit, die Besitz von den SCs ergreift.
vor 43 Stunden	Das Gelage wird von den Fluss-Ogern überrascht. Einige sind bereits tot, weitere werden beim Überfall erschlagen. Einige (darunter die SCs) überleben schwer verletzt. Sie werden gefangen genommen und zusammen mit der Beute nach Orgask gebracht.
vor 12 Stunden	Die ersten Vanku erreichen nach einem Gewaltmarsch den Süden der Aschenlande und besetzen strategisch wichtige Punkte. Es kommt zu Scharmützeln mit Rukonern und Fluss-Ogern.
vor 8 Stunden	Der Klanchef wird nach Orgask gebracht, nachdem er im Kampf gegen eine Gruppe Vanku samt Ulthulla tödlich verletzt wurde. Seitdem wartet er im Thronsaal auf den Tod (8.1c, S. 65). Mit dem sterbenden Klanchef gelangen außerdem ein totes Ulthulla (7.1e, S. 57, und 8.1a, S. 63) sowie ein gefangener Vanku, Tzaras-Thul (3.1c, S. 25), nach Orgask.
vor 7 Stunden	Die SCs werden zusammen mit Ha'kash und seinem Gefolge in den Kerker gesperrt, die Beute größtenteils ins Vorratslager gebracht (z. B. 9.1b oder 9.1d, S. 72). Während es den Mitgefangenen immer schlechter geht, genesen die SCs durch ihren dämonischen Symbionten zunehmend. Auch die Wirkung der Drogen lässt langsam nach.
vor 6 Stunden	Agarmorg und Torkamar beginnen, die sterbenden Gefolgsleute zu schlachten, deren Überreste in dem Folterkeller zu finden sind (3.2a und 3.2c, S. 27).
vor 5 Stunden	Die Mutter deutet die Knochen falsch (10.5a, S. 85) und wähnt einen vernichtenden Angriff durch die Vanku. Sie schickt die Sippe aus, um den Angriff abzuwehren und Vorräte für den Fall einer Belagerung zu beschaffen. (Die letzte der drei verheerenden Wahrsagungen der Mutter.)
vor 2 Stunden	Die Abwesenheit tonangebender Familienmitglieder führt in Orgask zu sozialen Spannungen: Es kommt zu einem Kampf zwischen drei Fluss-Ogern (7.2, S. 59). Zwei davon sterben an den Folgen des Kampfes, ein dritter wird schwer verletzt. Der Schlüssel eines Toten wird von einem Fluss-Oger-Kleinkind (7.1g, S. 57) gefunden und lieb gewonnen.
jetzt	Die SCs erwachen im Mordloch (2, S. 16)...

# Anhang G

## Spielverlauf

### G.1 Tipps

Der Spielleiter (SL) hat nicht nur Einfluss auf die Ereignisse im Spiel, sondern bestimmt auch die Art und Weise, wie sie von den SCs wahrgenommen werden. Die folgenden Punkte sollen den SL ein paar Möglichkeiten aufzeigen, die Atmosphäre zu beeinflussen.

- **Streu Misstrauen beim ersten Treffen.** Die SCs kennen sich am Anfang nicht, die Spieler wissen aber, dass sie zusammenspielen. Die Aufgabe des Spielleiters ist, die Harmonie zu stören:
  - **Behandle die Spieler als Individuen.** Arbeite mit Zetteln, auf denen Informationen für einzelne SCs stehen. Das muss nichts wichtiges sein, erregt aber Misstrauen. Auf den Zetteln können Beobachtungen oder Handlungsoptionen stehen. Gib aber nicht allen Zettel, sonst durchschauen sie es schnell.
  - **Sei ungerecht.** Lass einen SC einen kostbaren/mächtigen Gegenstand finden (z. B. einen Ring mit Edelstein im Wert von 3W10 GS oder einen magischen +10-Dolch) und lass es die anderen SCs wissen.
  - **Beschränke dich nicht auf Fakten.** Vermittle mit den Zetteln Beobachtungen, welche die Mitspieler in ein verdächtiges Licht rücken („er verheimlicht/versteckt etwas vor Dir“, „er lügt“, „er hat etwas heimlich aus Deiner Tasche genommen“, „Du könntest wetten, dass der Anhänger, den er um den Hals trägt, Dir gehört – er hat nur die Kette gegen ein Lederband ausgetauscht“). Das können Lügen sein, die den Argwohn gegenüber Fremden darstellen.
- **Stell Dich dumm:** Wenn die Spieler zu sehr nachhaken, wie sie nach Orgask gekommen sind oder was davor genau passiert ist, belüge sie. Impliziere, dass Du es nicht genau ausgearbeitet hast und dass es Dir eigentlich egal ist („Kann schon sein“, „Warum nicht – von mir aus“, „das halte ich für eher unwahrscheinlich.“). Die SCs befinden sich in einer Notsituation, in der es ums Überleben geht.
- **Nicht zu viele Details.** Lies nicht alles aus den grauen Kästen vor, sondern fasse es knapp in eigene Worte. Das nimmt sonst die Dynamik aus dem Spiel. Wenn sich jemand für etwas interessiert, kann man darauf genauer eingehen. Gerade Landschaftsbeschreibungen kann man überspringen, wenn die SCs sie bereits an anderer Stelle erhalten haben.
- **Verzögere Würfe.** Der SL verfügt über Hintergrundwissen, dass er nur teilweise preisgeben sollte – dennoch verrät sein Verhalten oft mehr als gewollt. Betrachten wir die erste Begegnung der SCs mit Ha'kash im Mordloch (3.1d, S. 26): Ha'kash summt eine Melodie, an die sich die SCs vielleicht erinnern. Eine schlechte Vorgehensweise wäre, die SCs unmittelbar nach Erwähnung des Summens zu einem Erinnerungswurf aufzufordern, um bei einem offensichtlichen Fehlschlag etwas sagen zu müssen wie „...Du kannst Dich nicht erinnern“. Besser wäre, nach der Erwähnung des Summens ein paar andere Handlungen abzuwarten – schließlich summt Ha'kash weiter vor sich hin – und diesen Wurf an anderer Stelle zu fordern. Fordere nur einen Wurf von den SCs ohne zu sagen, wofür – mit dem Bonus aus Tabelle „T1.2 • Übersicht: SCs“ (S. 15) kann der SL selbst prüfen, ob er erfolgreich war.
- **Beeinflusse das Spieltempo.** Versuche Momente der Ruhe als auch der Spannung zu erzeugen. Hetze die Spieler nicht, fordere aber eine Entscheidung, wenn der Spielverlauf träge wird – z. B. kann man die Aktion eines Gegners vorziehen, einen zusätzlichen Wurf auf „TD.1 • Begegnungen & Ereignisse“ (S. 127) ausführen oder eine Gelegenheit verstreichen lassen.
- **Bestimme Ereignisse.** Wenn Du ein bestimmtes Ergebnis gerne hättest, kannst Du es auch gezielt auswählen (eventuell mit einem Schein-Wurf). Gründe dafür wären: (i) Das Spiel leichter oder schwerer zu machen, also die Spannung und Motivation zu erhalten. (ii) Ein Ereignis wurde bereits ermittelt und man will Abwechslung ins Spiel bringen. (iii) Der SL findet ein Ereignis besonders passend für den Plot oder die Situation. (iv) Der SL will den Spieler testen (was macht z. B. ein halbwegs rechtschaffener SC, wenn ihm eine Meute vergnüglich spielender Fluss-Oger-Kinder in die Quere kommt?)
- **Beschränke Beratungen:** In bestimmten Situationen kann der SL eine Beratung der SCs unterbinden. Beispiel: Ein SC hat sich an Agarmorg in der Schmiede herangeschlichen und will sich nun mit den anderen SCs beraten, was zu tun ist. Der SL kann vorher ein Schleichenmanöver verlangen, damit der SC zu den anderen zurückkehrt.
- **Selbstheilung:** Wir betrachten hier keine Gruppe von Helden – die „Heldentaten“ der SCs werden nur durch das dämonische Fragment in den SCs möglich,

das in den meisten Fällen ihren Tod verhindert (2.5, S. 20). Dieses Wissen würde aber die Spannung und Herausforderung nehmen. Um das zu verhindern, gib Dich gönnerhaft: Drücke ein Auge zu bei Erste-Hilfe-Manövern, Heilzaubern und -kräutern. Sei aber streng, was den Verlust von Körperteilen angeht!

Fluss-Ogern auszuhandeln – jetzt sollen sie mal sehen, wie sie da wieder rauskommen...

## G.2 Erfahrungspunkte

Der Spielleiter kann die in Tabelle „TG.1 • Erfahrungspunkte“ vorgeschlagene Verteilung für Erfahrungspunkte zu Grunde legen. Sie folgt allerdings Hausregeln [1]: 1 Erfahrungspunkt entspricht 1 Entwicklungspunkt. Zur Orientierung: Im Verlauf dieses Abenteuers sollten die SCs 1 bis 2 Stufen aufsteigen.

## G.3 Alternative Enden

Falls der vorgesehene Handlungsstrang nicht verfolgt werden soll, kann der SL das Abenteuer auch anders enden lassen. Beispiele für solche Alternativen sind:

**Tod:** Die SCs haben das Mordloch (3.1, S.23) in Wirklichkeit nie verlassen. Alles hat sich nur in der blutrünstigen Fantasie der SCs abgespielt und sie enden auf der Folterbank von Agarmorg und Torkamar – sie hatten nie auch nur den Hauch einer Chance. Der letzte SC mag noch ein Blick auf die Fleischbündel (3.2a, S. 27) werfen, die im Folterkeller von der Decke hängen: er erkennt die Körperteile der mitgefangenen SCs in den Arrangements...

**Projektion:** Die SCs befanden sich nie in Orgask – es ist eine Ausgeburt ihres Geistes. Wahrscheinlich befinden sie sich in einer ähnlichen Situation und haben ihre ausweglose Lage in eine Traumwelt projiziert. Sie könnten Gefangene in einem Raumschiff sein, wenn der SL mit einem Space-Master-Abenteuer [33] fortfahren möchte. In diesem Fall könnten sich Merkmale der SCs und ihrer Widersacher (wie Agarmorg, Torkamar, der „Mutter“ usw.) in der Raumschiff-Besatzung widerspiegeln.

**Traumwelt:** Die SCs werden von einem Traummagier („Dream Lord“ [27]) erpresst. Das Abenteuer hat sich nur in ihrer Fantasie abgespielt; es war nur eine Kostprobe seiner Macht – und was ihnen blüht, wenn sie seinen Auftrag nicht erfüllen...

**Prüfung:** Als die SCs wieder zu sich kommen, hält die „Mutter“ sie noch immer in ihrem Blick. Sie hat die SCs einer harten Prüfung unterzogen – einer ungerichteten Prüfung, schließlich haben sie um ihr Leben gekämpft. Aber war Das Blutbad angemessen? Die SCs befinden sich im Thronsaal und der gesamte Klan ist anwesend: der Klanchef, Agarmorg, all die Unschuldigen, die sie getötet haben oder am liebsten getötet hätten... Eigentlich hatten sie den Auftrag von Rukons Hochkönig Ty’Amar, einen Frieden mit den

---

 TG.1 • ERFAHRUNGSPUNKTE
 

---

Handlung	Erfahrungspunkte
<i>alle SCs:</i>	
Entkommen aus dem Mordloch (3.1, S. 23)	2
pro durchquertem Stockwerk	3
Entkommen aus Orgask (13, S. 97)	5
Bonus für gutes Spielen des SCs (in einer Sitzung/an einem Abend)	0–5
<i>jeweils nur ein SC:</i>	
Befreien eines SCs/NSCs	1
Töten/Beeinflussen von Torkamar (C.7, S. 120)	1
Töten von Agarmorg (C.6, S. 118)	3
Töten des Seetrolls (3.2d, S. 28)	1
Töten der Torwache (5.2a, S. 40)	4
Befreien der Sylphe (6.1f, S. 48)	1
Befreien des Blaugeiers (6.1g, S. 48)	1
Dem Oger-Kleinkind den Schlüssel abluchsen (7.1g, S. 57)	1
Töten des Klanchefs (C.8, S. 120)	2
Finden des Geheimgangs (8.3a, S. 67)	2
Finden des Juwelenschleims (8.8h, S. 71)	1
Töten der Mutter (C.9, S. 120)	5
Töten des Oger-Mädchens (11.2, S. 89)	1
Tzara-Thul abhalten, das Oger-Mädchen zu töten (11.2, S. 89)	3
Töten der Wache in der Torhöhle (12.1a, S. 91)	1
Begegnung mit dem Gott Moralis, als er Ha'kash holt (13, S. 97)	4

---



## Anhang H

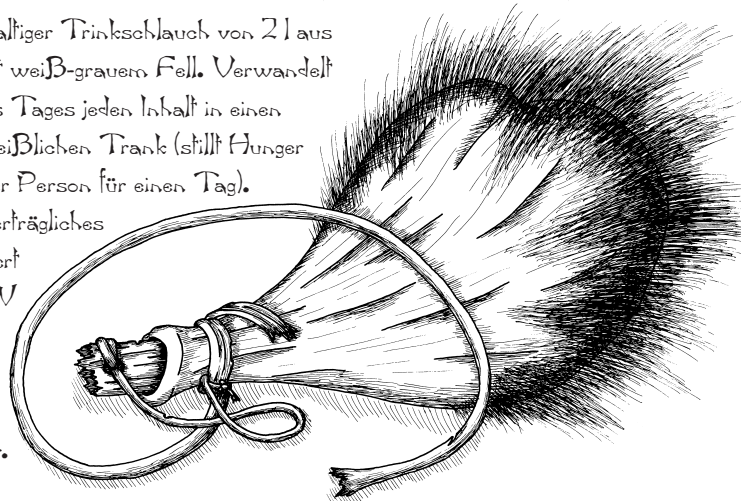
### Spieler-Handouts

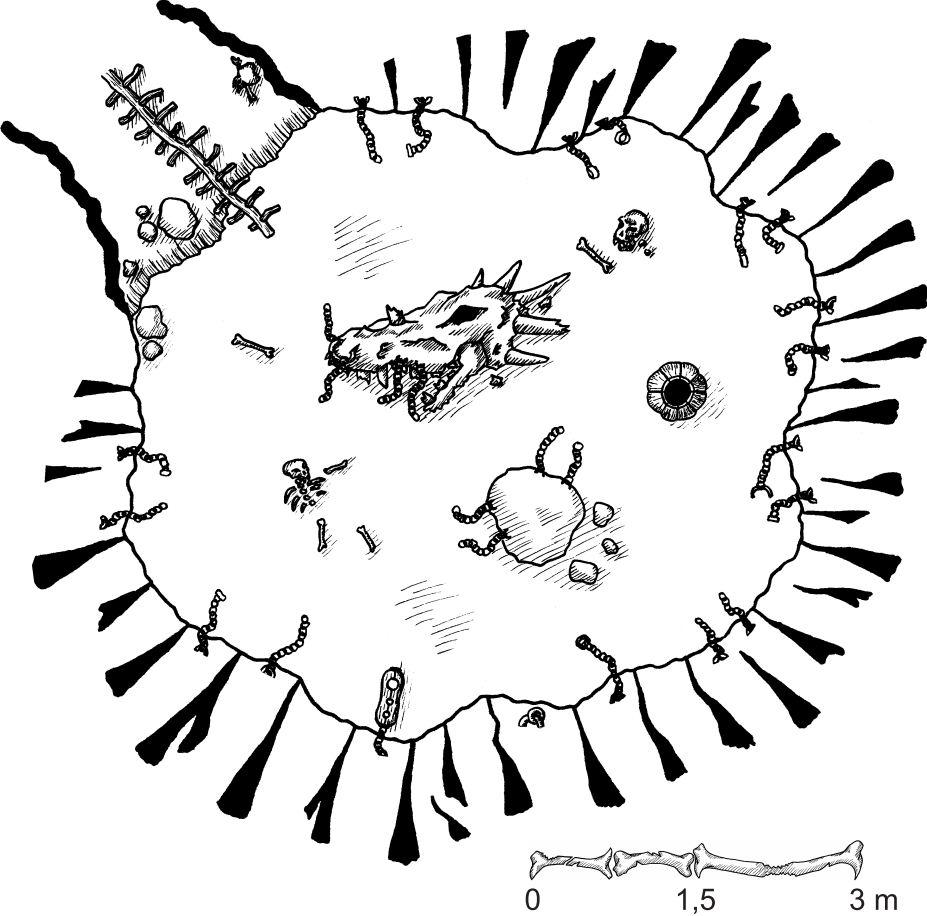
#### Trinkschlauch der Lebenskraft

Ein brauner, faltiger Trinkschlauch von 21 aus Trollhoden mit weiß-grauem Fell. Verwandelt innerhalb eines Tages jeden Inhalt in einen nahrhaften, weißlichen Trank (stills Hunger und Durst einer Person für einen Tag).

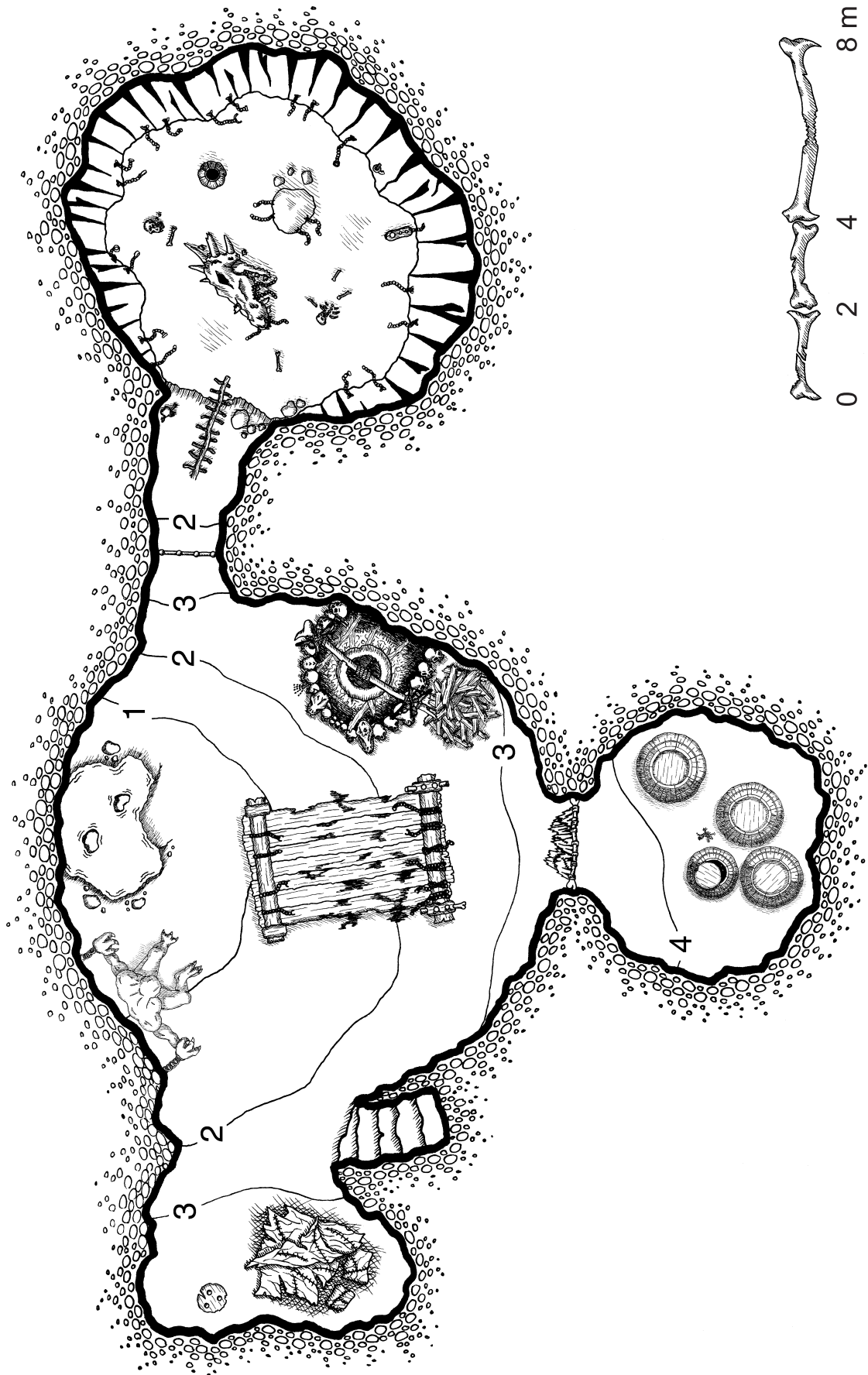
Gift oder Unverträgliches wird neutralisiert (eventuell WW gegen St. 15).

Der Trank ist außerhalb NWG h. haltbar.

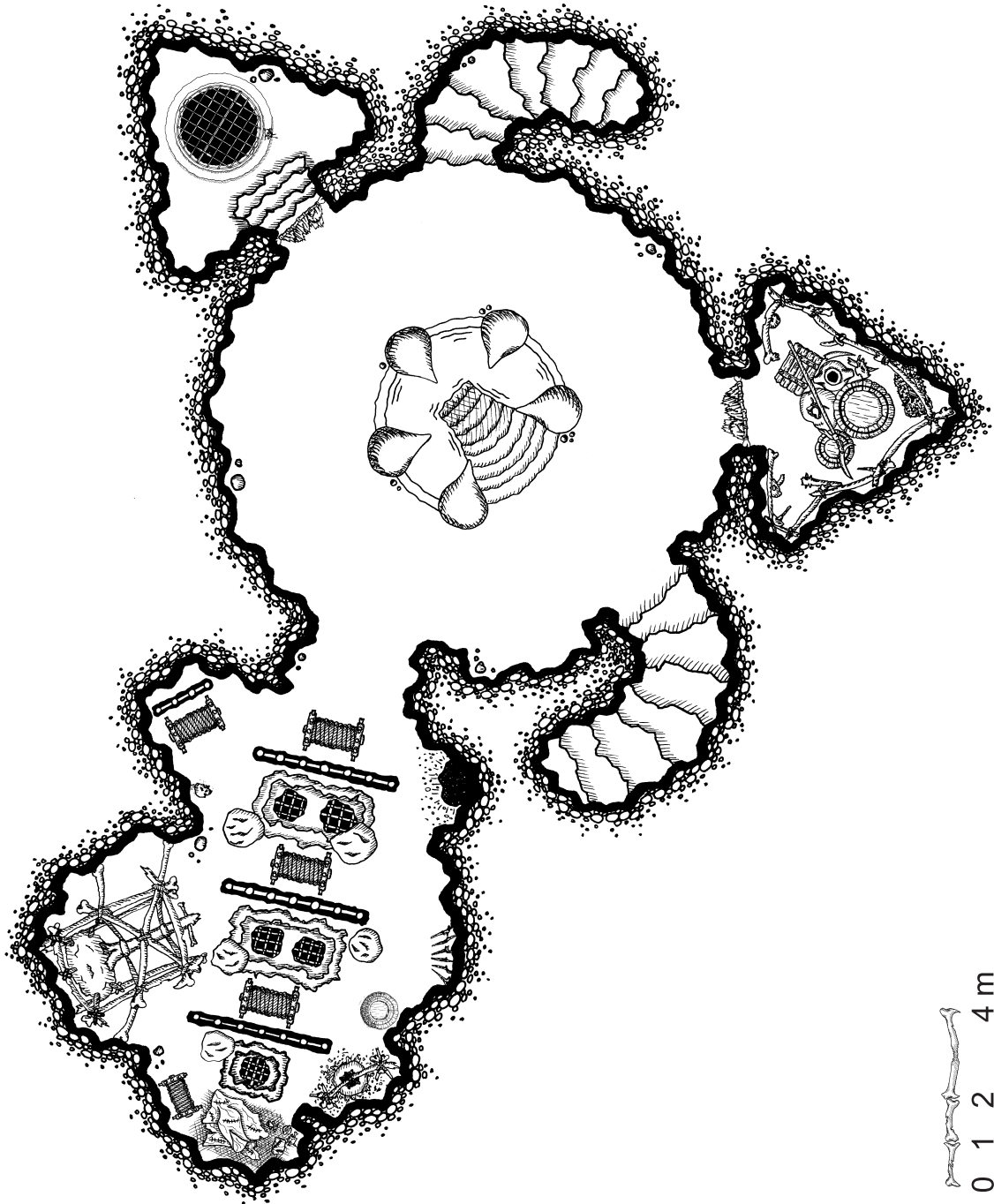


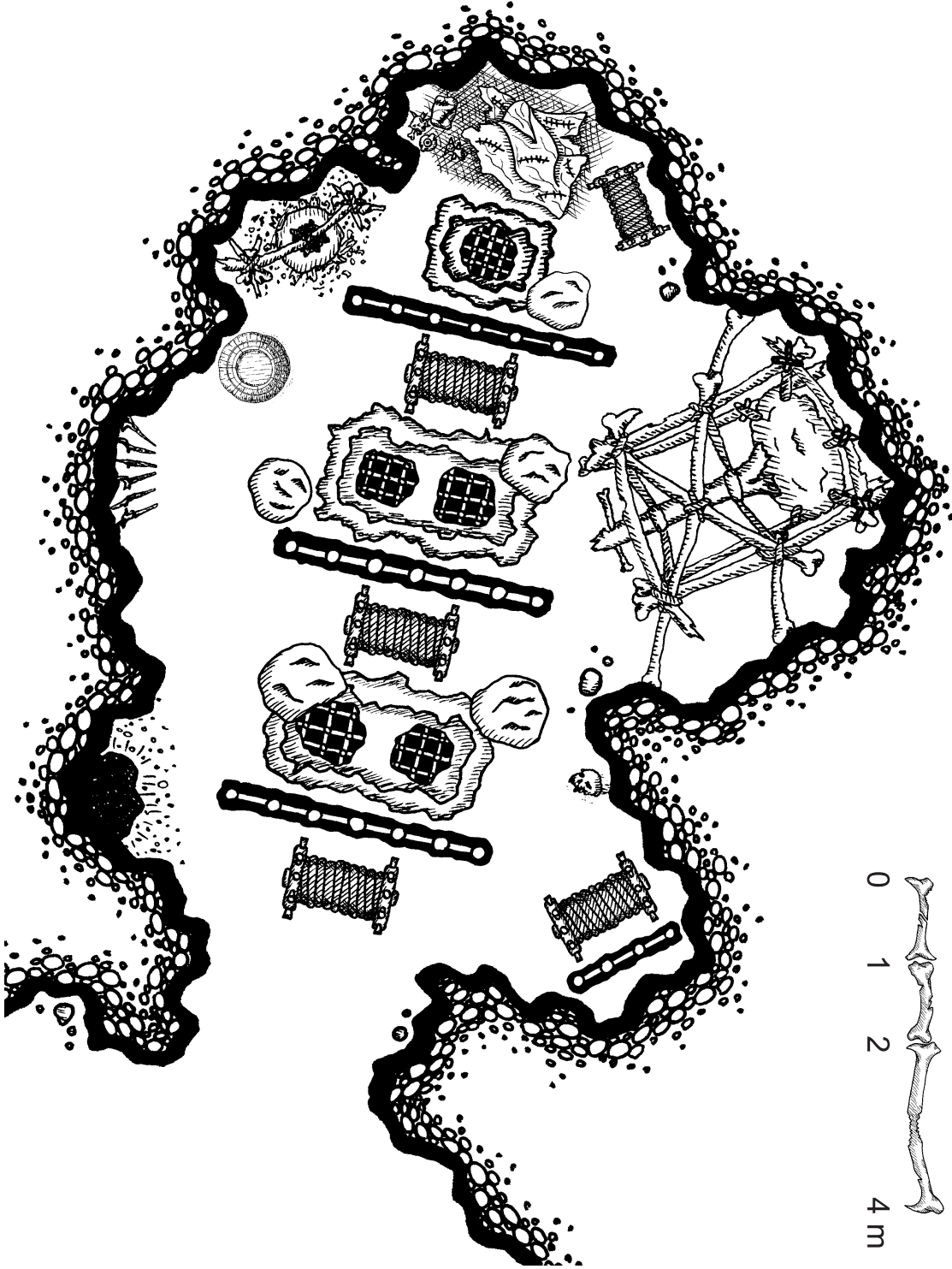


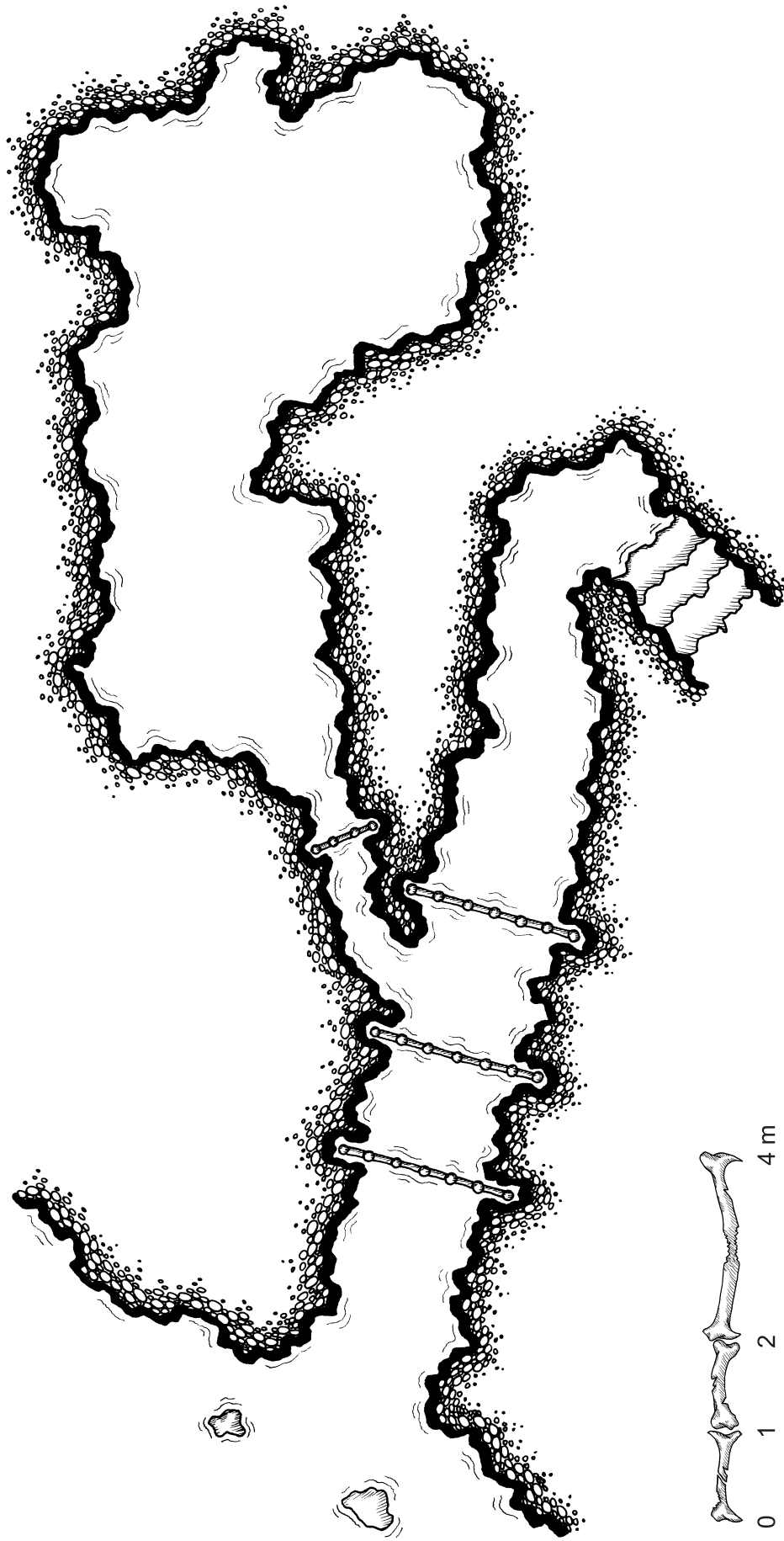




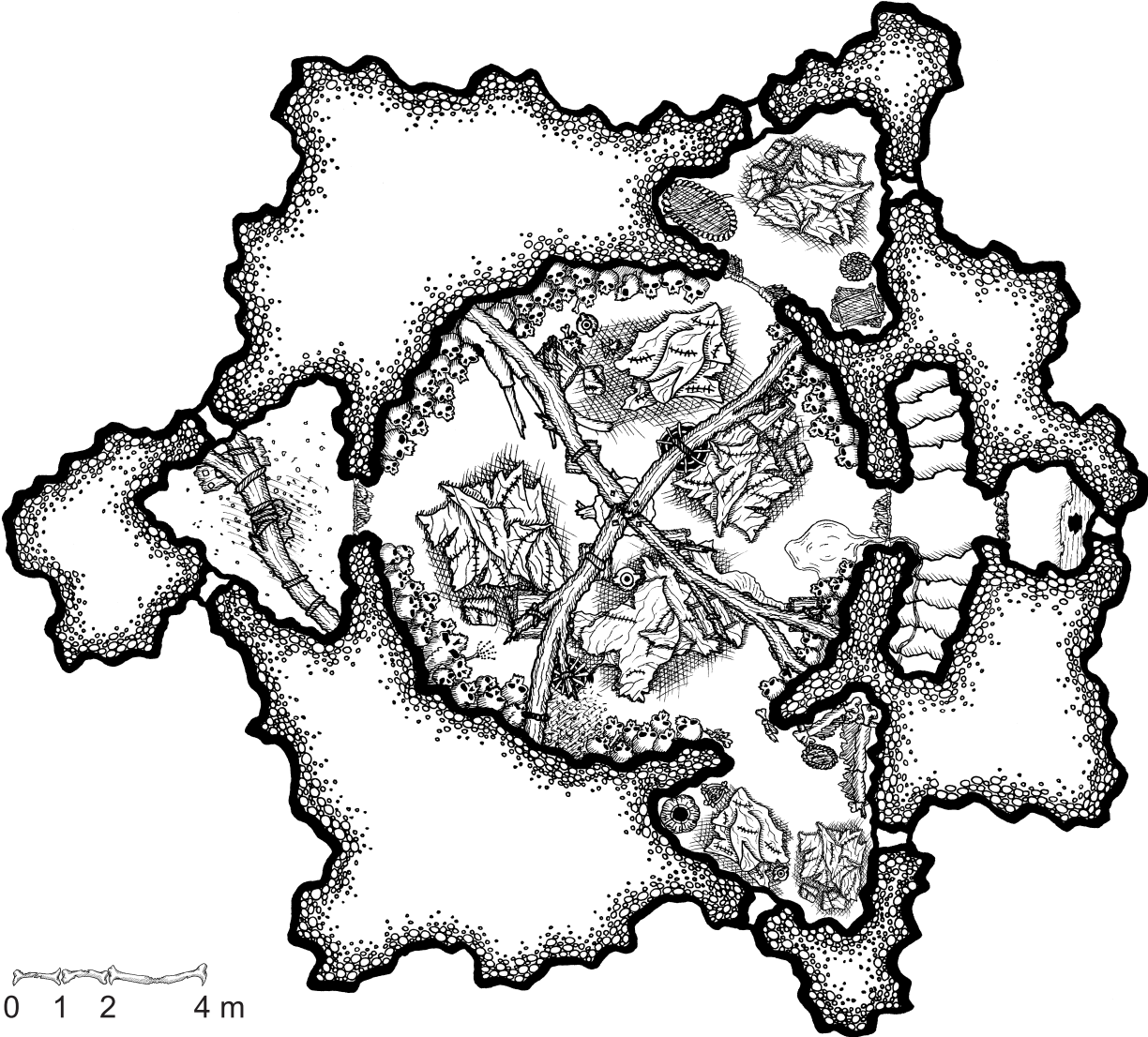


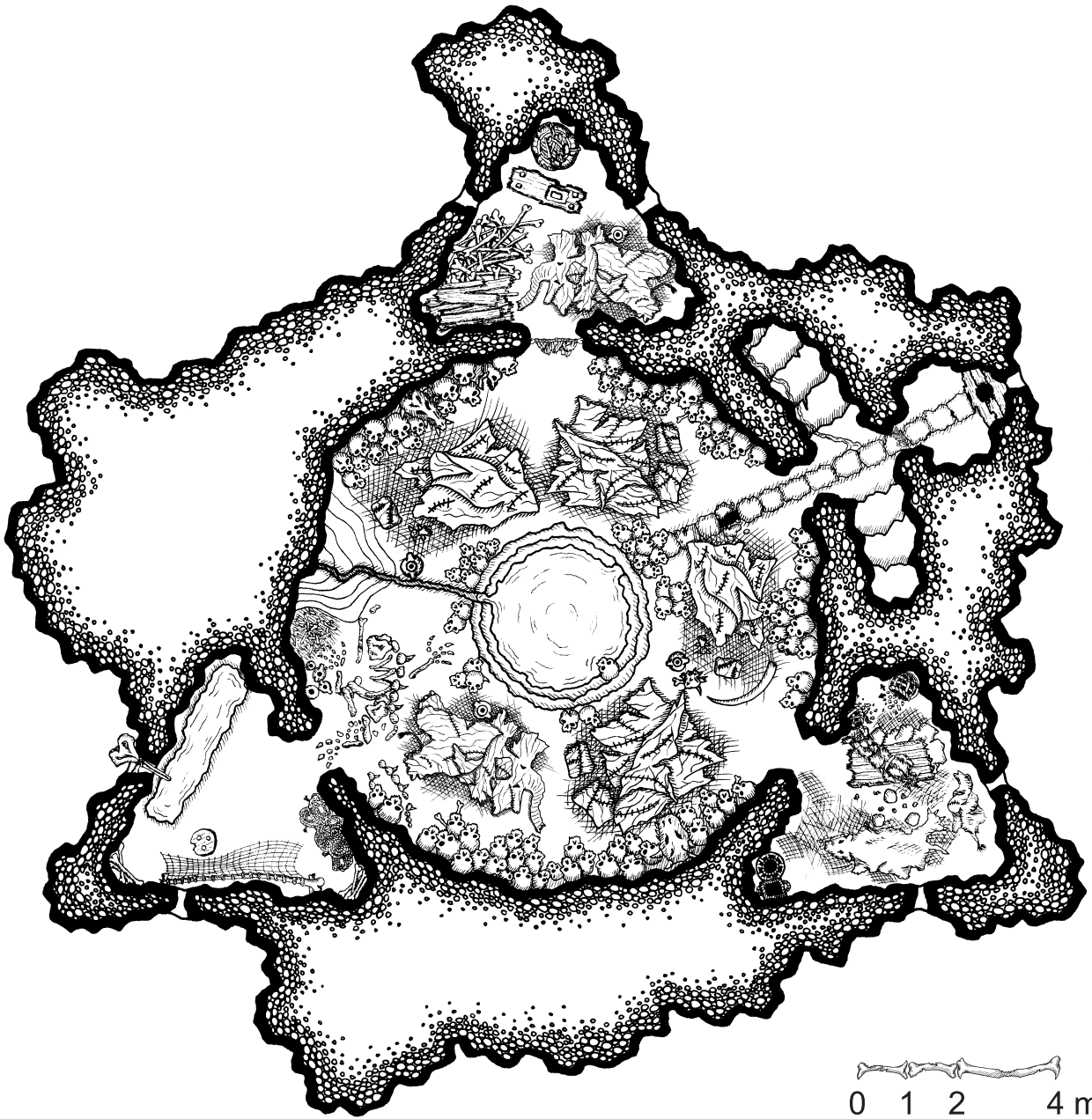












0 1 2 4 m





