

JAGD AUF „ROTER OGER“

Einreichung zum 8. Abenteuerwettbewerb der Drachenzwinge

Thema:

„Orks im Tutu – Mit Klischees brechen“

Verfasser:

Jannek Liebscher

Spielsystem:

Das Schwarze Auge 5. Edition (DSA 5)

KLAPPENTEXT:

Abenteuer für 3-6 Helden und einen Meister

Spielwelt und Region:

Aventurien, Misasümpfe im Grenzgebiet Tobrien – Bornland, westlich von Vallusa

Zeit:

ab etwa 1039 BF

Anforderungen an die Helden:

mittel, besonders wichtig sind Wildnitalente und Kampffähigkeiten

Das Abenteuer handelt vom namensgebenden „Roten Oger“, gebrochen wird mit dem Klischee des tumben, verfressenen Ogers, stattdessen bekommen es die Helden mit einem planenden, taktisch und sogar psychologisch agierenden Exemplar dieser Spezies zu tun. Bei der Jagd auf „Roter Oger“ können die Helden also schnell von Jägern zu Gejagten werden. Orks im Ballettrock kommen auch vor.



DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA, RIESLAND und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet. Die Verwendung der Grafiken erfolgt unter den von Ulisses Spiele erlaubten Richtlinien. Eine Verwendung über diese Richtlinien hinaus darf nur nach vorheriger schriftlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH erfolgen.“

JAGD AUF „ROTER OGER“

WIE DIE HELDEN ZUM OGER KAMEN

Gründe für die Ankunft in Hechtwasser gibt es reichlich, den meisten ist gemein, dass sie eine Reise von oder nach Vallusa über die Straße von Fischbach aus beinhalten.

Eine unterhaltsame Möglichkeit wird im folgenden Abschnitt erläutert. Ebenso können sie als Eskorte von einem Händler oder einem reisenden Geweihten verdingt worden sein, eigene Ziele in Vallusa oder Perainefurten zu erledigen haben oder einfach nur Abenteuer erleben wollen. Am Ende muss hier der Spielleiter entscheiden, was für seine Gruppe am passendsten ist.

EINE RAHJAGEFÄLLIGE PILGERREISE (ODER „A B´SOFFNE GESCHICHT“)

Entlang der Strecke haben die Helden einen wichtigen, lebens- (oder mindestens lebergefährlichen) Auftrag der Rahjakirche zu erfüllen. Nicht weniger als alle, um den Pilgerauftrag des Rahjageweihten Valpo Rahjatreu von Belhanka (35, 172 HF, schwarze, lange Haare, tief ausgeschnittenes Wams, aus offensichtlichen Gründen sturzbetrunken) zu zitieren: „alle Schenken, Gasthäuser, Bauern- und Besenwirtschaften, Wein-, Bier- und Schankstuben, nicht zu vergessen Weingüter und rahjagefällige Bordelle, kurzum allenorten, wo rahjagefällig Alkohol ausgeschenkt werde, zwischen Perainefurten und Vallusa einer eingehenden Prüfung zu unterziehen“ und darüber einen Bericht dem zuständigen Metropoliten der Rahjakirche (Valpo weiß selbst nicht ganz genau, welcher zuständig ist) zu geben.

Je nachdem von wo die Helden starten ist er entweder in Fischbach in der Dorftaverne „Tobrische Tanne“ (Q4, P3, S8) oder kurz hinter Vallusa in der Kaschemme „Zum wälzenden Walsach-Wels“ (Q2, P2, S-) hängengeblieben und in Folge der „geistigen“ Anstrengungen seiner Pilgerfahrt nicht mehr in der Lage ist, die Reise fortzusetzen.

Dort trifft er auf die Helden und bittet sie, ab seiner Stelle die Reise zu vollenden. Dazu überlässt er ihnen den Rest seiner Reisekasse (5 Dukaten in Hellern und Silbertalern) und stellt eine Belohnung durch die Rahjakirche in Aussicht. Anschließend verpflichtet er die Helden mit einem gelallten Eidsegen dazu, an seiner Statt die Pilgerreise fortzusetzen.

Im kleinen Dorf Hechtwasser kehren die Helden am Abend des ersten Reisetages in die örtliche Schenke ein, sicher tapfer bemüht ihrem Auftrag nachzukommen, nur um festzustellen, dass sämtliche Bier-, Wein- und Schnapsvorräte verschwunden sind.

WER RAUBTE RAHJAS REICHE GABEN?

Hechtwasser

Einwohner: etwa 50

Herrschaft: Ritter Alrik von Oberbruch, vertreten durch einen Dorfschulzen

Aufgebot: keines

(kleine) Schreine: Peraine, Efferd, beide ohne Geweihten

Wichtige Gebäude: Gasthaus „Gute Stube“ (Q3,P2,S6)

Stimmung im Ort: sehr verhalten gegenüber Reisenden, zwangsweise sitzt man auf dem Trockenen (im alkoholischen Sinne), insgeheim ärgert man sich über den Ritter, der nichts gegen die Übergriffe tut.

Erreichen die Helden den kleinen Sumpffischerort Hechtwasser in den Misa Sümpfen an der Straße von Vallusa nach Fischbach verstecken sich die meisten Dorfbewohner in ihren Hütten, lediglich ein halbes Dutzend wird mit Knüppeln bewaffnet eine Art „Begrüßungskomitee“ bilden. Die offene Feindseligkeit weicht aber schnell verhaltenem Misstrauen, wenn die Helden sich so verhalten, wie es Reisende eben tun. Fragen sie nach einem Nachtlager, wird man ihnen (gegen gutes Geld) den Schankraum der Dorfschenke anbieten, auch eine warme Mahlzeit ist zu bekommen. Woran es fehlt, sind Alkoholika – kein einziger Tropfen Gebranntes oder Gebrautes ist im Dorf aufzutreiben. Die Wirtin Firunja Moosgrund (etwa 40, braune, kurze Haare, spricht sehr langsam) erweist sich als zu diesem Thema wenig aussagekräftige Quelle, fragen die Helden nach dem Verbleib der Getränke, wird sie lediglich „gestohlen“ antworten. Eine um 1 erleichterte Probe auf Menschenkenntnis [KL/IN/CH] offenbart, dass dies keinesfalls die ganze Wahrheit ist. Erst genaueres Nachfragen offenbart die ersten Ansätze. Hierzu ist eine Vergleichsprobe auf Überreden (Manipulieren) [MU/IN/CH] eines Helden gegen Firunjas Willenskraft (Überreden widerstehen) [MU/IN/CH], MU 10, IN 11, CH 12, FW 5 abzulegen.

- **1 Netto QS der Helden:** Sie wurden von einer dreiköpfigen Gruppe Orkräuber gestohlen.
- **2 Netto QS:** Es handelt sich bei den Alkoholika um eine Art Tribut für die Orks.
- **3 oder mehr Netto QS:** Die Orkräuber stehen im Dienst der „Roten“ der seit mehreren Monden die Bewohner der Misa Sümpfe schikaniert. Wer sich dahinter verberge, wisse sie aber nicht.

Erst wenn die Helden von den Orkräubern erfahren, können sie im Dorf weitere, hoffentlich ergiebigere Erkundigungen einholen. Vorher wird man sie mit ähnlich knappen Auskünften wie Firunja abspeisen.

Eine Probe auf Gassenwissen, erleichtert um 1 offenbart **QS+1** Gerüchte. Einige Gerüchte sind wahr (+), einige halb wahr oder ungenau (+/-), einige unwahr (-).

Weit verbreitet	<ul style="list-style-type: none">• Diese Orks sind eine wahre Landplage, neulich erst überfielen sie einen Händler auf der Straße, der wertvolle und edle Kleidung transportierte (+)• Angeblich hat die Bande ihr Versteck irgendwo in den Sümpfen (+/-)• Sie wird von einem Dämonenpaktierer befehligt. (-)• Der Ritter unternimmt wenig bis gar nichts gegen die Überfälle (+).• Die Orks kommen nachts und ohne dass man was merkt. Plötzlich sind sie da. Manche sagen, sie würden mit einem Floß durch die Sümpfe fahren. Wahrscheinlich kennen sie aber einfach gute Schleichwege. (+/-)
Seltener	<ul style="list-style-type: none">• Auch ein Oger ist Mitglied der Bande, er war an einem Überfall auf einen abgelegenen Hof beteiligt. (+)• Von dem überfallenen Hof überlebte niemand. Seltsam ist, dass die Toten nicht gefressen wurden. (+)

Fragen die Helden weiter nach den drei Orks, ist nicht viel mehr als „groß, böse, haarig, haben Hauer“ herauszubekommen. Der junge, unerfahrene Dorfschulze Ulmfried Winter (23,

blonde Locken, breite Schultern und stämmige Figur, wiegender Gang, unehelicher Bruder des Ritters) erwähnt noch, dass sie rostige Waffen trugen und nicht das erste Mal im Dorf auftauchen um Vorräte zu rauben. Dies geschieht aber unregelmäßig, niemand wisse, wann sie das nächste Mal auftauchen. Von dem Oger hat er, wenn überhaupt, nur von Hörensagen erfahren, wer sich hinter den Gerüchten um den „Roten“ verbirgt, weiß auch er nicht.

NUR SUMPF UND SAND

Früher oder später wird man die Helden auf den geplünderten Hof der Familie Grubenmann verweisen. Er liegt eine gute Stunde Fußweg vom Dorf entfernt in den Sümpfen und ist nur über einen schmalen Trampelpfad zu erreichen, der sich scheinbar willkürlich durch die Sümpfe windet.

Die Landschaft wird von niedrigem Gras, Dornengestrüpp und vereinzelt Weiden aufgelockert, schilfgesäumte Tümpel voll mit Seerosen wechseln sich ab mit schmalen Wasserläufen, Totholz, Biberbauen und mit bunten Blumen bewachsenen Sumpfwiesen. Mückenschwärme belästigen die Helden und gelegentlich ist das Quaken von Fröschen zu hören. Sonst herrscht Stille.

Es sind drei Orientierungsproben (am Tag Sonnenstand) [KL/IN/IN] abzulegen, die erste um 1 erleichtert, die zweite um 1 und die dritte um 3 erschwert. Bei Misslingen landen die Helden in einem Sumpfloch, in dem bei 1-5 auf 1W6 1W20+5 besonders gemeine und fiese Sumpfegel, bei 6 ein Morfu lauern. Ein Patzer führt sie sicher zum Morfu.

BESONDERS GEMEINER UND FIESER SUMPFEDEL

Nahkampf	FK	TP	RW
Saugen	15	1	kurz
MU 20	KL 5 (t)	IN 13	CH 11
FF 9	GE 10	KO 8	KK 10 (k)
LeP 1	INI 15+1W6	SK 4	ZK -5
RS 0 BE 0	VW 4	GS 0,1	
Aktionen: 1			
Talente: Einschüchtern 1 (20/13/11), Klettern (keine Probe erlaubt), Körperbeherrschung 1 (10/10/8), Kraftakt 6 (15/14/14), Schwimmen 5 (8/15/16), Selbstbeherrschung 12 (16/16/15), Sinnesschärfe 6 (5/11/11), Verbergen 6 (16/11/18), Willenskraft 14 (16/11/6)			
Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen*, Unterwasserkampf**			
Vorteile/Nachteile: Wasserlebewesen			
Anzahl: 1W20+5			
Größenkategorie: winzig			
Kampfverhalten: Er lauert in Tümpeln, Seen und Sümpfen, wo er versucht, sich an vorbeikommenden			

Opfern festzusaugen. Nach jeweils einer halben Stunde richtet er Schaden an.
Flucht: Sumpfegel fliehen nicht.
Tierkunde (Wildtiere): <ul style="list-style-type: none"> QS 1: Sumpfegel sind relativ harmlos, allerdings tut es niederhöllisch weh, sie einfach so abzureißen. QS 2: Erfahrene Heiler verwenden sie, um Patienten Blut abzapfen. QS 3: Mittels Magie können sie gefahrlos getötet werden, auch wenn sie bereits Blut saugen.
Schmerz +1 bei: egal, da sofort tot
Sonderregeln: <p><i>Abreißen:</i> Wird ein saugender Blutegel abgerissen, erleidet das Ziel 1 SP. Nur mittels einer um 1 erleichterten Probe auf Heilkunde Wunden [KL/FF/FF], Magie oder Liturgien lässt sich der Egel gefahrlos entfernen..</p> <p><i>*Angriff auf ungeschützte Stellen (Spezialmanöver):</i> um 2 erschwerte Attacke, die bei Erfolg Rüstungsschutz durch Rüstung und Kleidung umgeht.</p> <p><i>**Unterwasserkampf:</i> Für den Sumpfegel entfallen Erschwernisse durch Kampf im Wasser.</p>

MORFU

Fernkampf	FK	LZ	TP	RW
Nadelschuss	12	1	1W2 SP (+Gift)*	4/8/16
MU 16	KL 5 (t)	IN 11	CH 6	
FF 8	GE 8	KO 15	KK 16	
LeP 25	INI 10+1W6	SK -2	ZK 0	
RS 0 BE 0	VW 4	GS 4		
Aktionen: 1				
Talente: Einschüchtern 7 (16/11/6), Klettern 5 (16/8/16), Körperbeherrschung 3 (8/8/16), Kraftakt 6 (15/14/14), Schwimmen 5 (8/15/16), Selbstbeherrschung 12 (16/16/15), Sinnesschärfe 6 (5/11/11), Verbergen 6 (16/11/18), Willenskraft 14 (16/11/6)				
Sonderfertigkeiten: keine				
Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Tastsinn)				
Anzahl: 1				
Größenkategorie: groß				

Kampfverhalten: Er schießt seine Hornsplitter ab, sobald er sich bedroht fühlt
Flucht: Morfus fliehen nicht.
Tierkunde (Ungeheuer): <ul style="list-style-type: none"> QS 1: Morfus haben genug Splitter für ein knappes Dutzend Angriffe QS 2: Morfus verfolgen keine flüchtenden Gegner QS 3: Morfus nehmen die Umgebung durch Vibration und Wärmeunterschiede wahr. Dadurch kann man sie verwirren (Abzüge auf FK).
Schmerz +1 bei: 38 LeP, 25 LeP, 13 LeP, 5 LeP oder weniger
Sonderregeln: <p>*) <i>Hornsplitter:</i> Das Morfu feuert mit einem Angriff 12 Hornsplitter ab, von denen 2W6 treffen. Insgesamt verursachen die Splitter 1W2 (+ Gift) SP. Ein Morfu hat genug Splitter für 10 Angriffe</p> <p>**) <i>Morfugift:</i> Das Gift der Morfusplitter ist lästig und kann auch für Menschen gefährlich sein.</p> <p>Stufe: 1</p> <p>Art: tierisches Waffengift</p> <p>Widerstand: Zähigkeit</p> <p>Giftprobe: (11/11/11; FW 1; modifiziert um Zähigkeit)</p> <p>Wirkung: Hälfte der getroffenen Nadeln in SP / keine</p> <p>Beginn: sofort</p> <p>Dauer: einmalig</p>

IST EIN VERWÜST HIER!

Erreichen die Helden schließlich den Hof, der an einem recht breiten, stehenden Wasserlauf liegt, so bietet sich ihnen ein Bild der Verwüstung. Der Palisadenzaun um den Hof wurde offenbar mit massiver Gewalteinwirkung durchbrochen, das Dach des Haupthauses verbrannt. Die Stalltüren stehen weit offen und von den Schafen, die dort offenbar gehalten wurden, ist nichts mehr geblieben als Kötter und Stroh (sie dienten den Orks und dem Oger als Verpflegung).

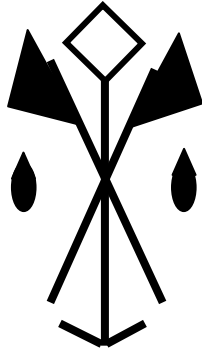
Die Kampfspuren (Blutflecke, zertrampelter Boden, Scharten und sogar zwei abgebrochene Pfeile in den Wänden) lassen sich nicht übersehen. Untersucht ein Held sie genauer, kann er eine Probe auf Kriegskunst (Belagerung) [MU/KL/IN] erschwert um 1 ablegen.

- **1 QS:** Wenn es Widerstand gab, wurde er sehr schnell gebrochen. Die Angreifer hatten die Überraschung auf ihrer Seite.
- **2 QS:** Das Angriffsziel schien der Stall gewesen zu sein, er ist im Gegensatz zum Rest des Hofes unbeschädigt.
- **3 QS+:** Die Angreifer sind planmäßig vorgegangen und bedienen sich einer Art Schocktaktik. Zuerst wurden zur Ablenkung Brandpfeile über die Palisaden auf das Hausdach gefeuert, dann mit einem massierten Angriff die Palisade durchbrochen.

Mittels einer gelungenen Probe auf Fährtensuchen (humanoide Spuren) [MU/IN/GE] lassen sich die Fußabdrücke mehreren (bei mindestens QS 2 drei bis vier) Orks und einem Oger zuordnen. Sie führen hinunter zum Ufer, wo die Orkspurken enden, die Ogerspuren führen ein Stück am Ufer entlang nach Norden und dann in den Wald und lassen sich ohne Weiteres verfolgen.

In die Tür des Haupthauses ist mit Blut ein Zeichen gemalt worden, dass sich mit einer um 2 erschwerten Probe auf Götter & Kulte (Erzdämonen) [KL/KL/IN] als Symbol Belhalhars beziehungsweise Xarfais identifizieren lässt. Es wird aber auch klar, dass, wer auch immer das an die Haustür malte, nicht übermäßig viel künstlerisches Talent bewies.

Das Symbol:



FALLEN UND NEBELSCHWADEN

Verlassen die Helden den verwüsteten Hof auf Ogerspuren, müssen sie durch einen ausgedehnten Auwald. Es zieht Nebel auf, im Umkreis von 5 Schritt um die Helden herrscht Sichtmodifikator 1, ansonsten Sichtmodifikator 2. Rechterhand ist nach einigen Schritten erneut das den Helden bereits bekannte Symbol in einen Baumstamm geritzt, eine gelungene, um 1 erschwerte Probe auf Malen & Zeichnen (Ritzen) [hier IN/IN/FF] zeigt, dass es nicht von menschlichen, sondern größeren, größeren Händen angefertigt wurde (tatsächlich war es der „Rote Oger“ persönlich).

Folgen die Helden der Spur weiter, können Helden mit einer IN von 14 oder höher bemerken, dass etwas (um genau zu sein: einer der Orks) um die Heldengruppe herumschleicht und sie beobachtet. Genauere Nachforschungen laufen im Nebel ins Leere (oder gar in ein Sumpfloch).

Etwas später geraten die Helden an (und unter Umständen auch in) die erste Falle. Quer über die Spur wurde (vom „Roten Oger“) eine mit Blättern und Zweigen abgedeckte Fallgrube gezogen. Der vorrangende Held muss eine Probe auf Sinnesschärfe (Wahrnehmen) [KL/IN/IN] gelingen (sie sollte vom Meister verdeckt abgelegt werden) oder er bricht ein. Sie ist zwei Schritt tief und mit angespitzten Holzspießen versehen, der stürzende Held erleidet 2W6+1 TP.

Die zweite Falle (zwischen beiden sollte ein gutes Stück Weg und Zeit liegen, es schadet nicht, gelegentliche Sinnesschärfe-Probe zu würfeln) ist nicht annähernd so gut verborgen und liegt kurz vor dem Übergang in offenes Sumpfgelände.

Über die Spur ist ein Strick gespannt, der sich mit einer um 2 erleichterten Probe auf Sinnesschärfe (Wahrnehmen) [KL/IN/IN] entdecken lässt. Löst ein Held diesen Fallstrick aus, schwingt von der Seite ein angespitzter Baumstamm auf den Weg. Ein bis zwei zufällig bestimmte Helden (hier bieten sich besonders solche mit den Nachteilen Pech oder Pechmagnet sowie solche mit niedriger IN an) müssen ausweichen oder erleiden 1W6+5 TP. Am Waldrand findet sich in einen Stamm geritzt erneut das bekannte Symbol, dazu auf einem Ast ein aufgespießtes kleineres Tier (etwa eine Ratte, eine Kröte oder ein Vogel).

ROTERDE UND SCHWARZKITTEL

Eine Art primitiver Knüppeldamm führt vom Waldrand führt nach Nordwesten in den Sumpf. Nur noch vereinzelt lassen sich Ogerspuren finden (Fährtsuchen (humanoide Spuren) [MU/IN/GE] erschwert um 1). Nach beinahe einer Wegstunde erreichen die Helden ein halbes Dutzend Boronsweiden, die sich über das Ufer eines kleinen Sees neigen. Im Westen ist zwischen dem Schilf ein Wasserlauf zu erkennen, der wahrscheinlich zur Misa führt. Am Fuße der Weiden tritt ein Gang roten Lehms an die Oberfläche und hier, im feuchten Sumpfland, wird daraus eine schmierige Suhle, in der rötliche Wasserlachen stehen. Wildschweingebiet! Außerdem hat der „Rote Oger“ dem etwas nachgeholfen... Fährtsuchen (humanoide oder tierische Spuren) [MU/IN/GE] erleichtert um 2 enthüllt bei **QS 1** eine ganze Menge an Ogerspuren in und um die Suhle, bei **QS 2** kommen dazu noch eine Unmenge Wildschweinspuren. Beide wälzten sich ausgiebig im roten Lehm, ersterer um seinen Geruch zu überdecken, letztere aus reiner Freude.

Weniger erfreut sind sie nun, wenn die Helden sich hier herumtreiben. Mit lauten „Oink! Oink!“ gehen 1W3+2 Wildschweine aus der Deckung der Boronsweiden zum Angriff über.

WILDSCHWEIN

Nahkampf	AT	TP	RW
Biss und Stoß	15	1W6+4	kurz
Rammen	13	1W6+3	kurz
MU 15	KL 13(t)	IN 12	CH 10
FF 11	GE 10	KO 15	KK 15
LeP 25	INI 11+1W6	SK -2	ZK 2
RS 0	VW 5	GS 10	
Aktionen: 1			
Sonderfertigkeiten: Zu Fall bringen (Rammen)*			
Talente: Einschüchtern 1 (15/12/10), Klettern 0 (15/10/15), Körperbeherrschung 4 (10/10/15), Kraftakt 7 (15/15/15), Schwimmen 4 (10/15/15), Selbstbeherrschung 4 (15/15/15), Sinnesschärfe 4 (13/12/12), Verbergen 5 (15/12/10), Willenskraft 4 (14/13/12)			
Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch)			

Anzahl: 1W3+2
Größenkategorie: mittel
Kampfverhalten: Wildschweine greifen alles an, was sich ihnen auf 10 Schritt nähert. Zuerst führen sie Rammangriffe aus, dann beißen und stoßen sie. Bei 1-3 auf 1W6 fliehen sie nach 2W6 KR.
Flucht: Verlust von 50% der LeP bzw. s.o.
Tierkunde (Wildtiere): <ul style="list-style-type: none"> • QS 1: Wildschweine reagieren aggressiv, wenn man ihnen zu nahe kommt. • QS 2: Sie versuchen, Gegner zu Fall zu bringen. • QS 3+: Sie sind unberechenbar, es kann sein, sie fliehen plötzlich oder kämpfen wie Berserker.
Sonderregeln: <p>*) <i>Zu Fall bringen (Spezialmanöver):</i> um 4 erschwelter Angriff, der regulär verteidigt werden kann. Misslingt dies erhält der Gegner den Zustand <i>Liegend</i> und 1W3 TP.</p>

Suchen die Helden nach dem Kampf die Umgebung ab, stoßen sie ein wenig abseits der Suhle auf einen Haufen aus Rüben und Getreide, teilweise verstreut und angefressen, dazu noch mehr Wildscheinspuren und ein paar Ogerfußabdrücke. Etwas weiter kann man am Seeufer noch erkennen, wie sich etwas Kantiges in das Ufer drückte (das Floß des „Roten Ogers“). Dort enden die Ogerspuren.

Die Helden sollen hier ruhig eine Weile beratschlagen, was denn nun zu tun sei. Lediglich eine gelungene (eventuell vom Meister verdeckt gewürfelte) Probe auf Sinnesschärfe (Wahrnehmen) [KL/IN/IN] erschwert um 3 offenbart einen schemenhaften Beobachter im Schilf auf der anderen Seeseite, der dann verschwindet (und den „Roten Oger“ über die Anwesenheit der Helden unterrichtet – woraufhin dieser beginnt, dem Hinterhalt im Lager den letzten Feinschliff zu verpassen).

Fürderhin gibt es für die Helden zwei Möglichkeiten:

Ad primo: Die Helden suchen die Umgebung weiträumig ab und finden mit Fährtensuchen (humanoide Spuren) [MU/IN/GE] erschwert um 2 vereinzelte Orkspuren, die in Richtung des Lagers der Bande führen.

Ad secundo: Wenn die letzten Vorbereitungen im Lager abgeschlossen sind, weist der „Rote Oger“ an, nasses Holz aufs Feuer zu legen, um die Helden heran zu locken.

Rauch steigt auf, der weit gesehen werden kann und mit einer Probe auf Orientierung (kein Anwendungsgebiet) [KL/IN/IN] erleichtert um 2 können die Helden die Richtung des Oger- und Orklagers ausmachen sowie einen einigermaßen gangbaren Weg durch den Sumpf dorthin finden.

IN DER ZANGE

Erreichen die Helden schließlich das Lager, bietet sich ihnen folgender Anblick: Das Lager liegt auf einer Landzunge zwischen einem weiteren sumpfigen See voller Seerosen und einem auf der Westseite des Lagers entlang fließenden Nebenarm der Misa, der gut vierzig Schritt breit und auf beiden Ufern schilfgesäumt ist.

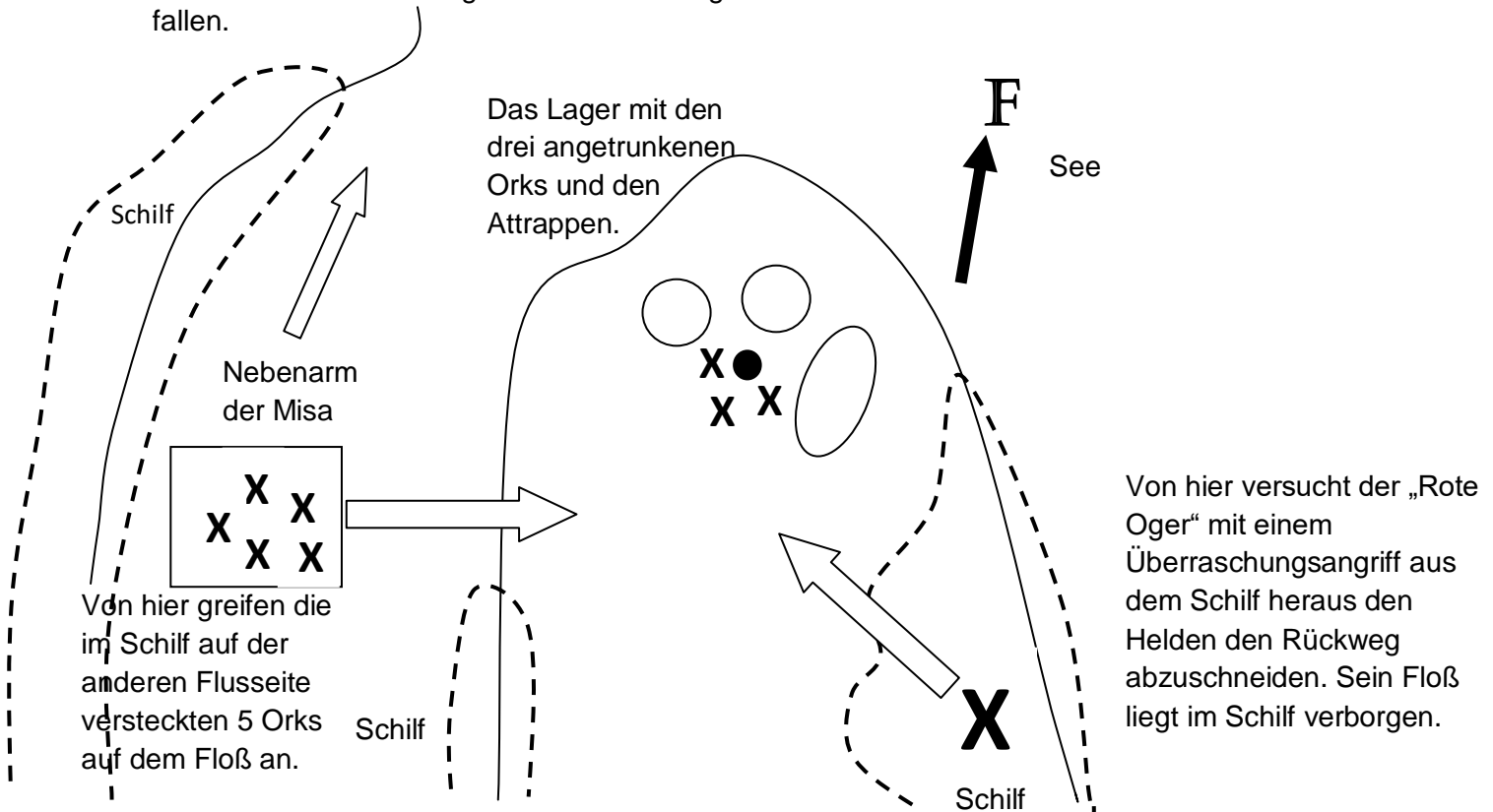
Es besteht aus zwei Hütten aus Ästen, Laub und Schlamm, vor einer liegt eine massige, sicher an die drei Schritt messende Gestalt, an einer anderen lehnt eine menschlich wirkende Gestalt, die in eine dunkle Robe gewandet ist (bei beiden handelt es sich um Attrappen aus Strohsäcken, Decken und Kleidung, von denen eine einen Dämonenpaktierer und die andere den Oger darstellen soll – damit soll den Helden die vollständige Anwesenheit der Bande im Lager vorgegaukelt werden). Neben dem Lagerfeuer sind zwei Bierfässer zu erkennen und darum herum hopsen drei Orks, die augenscheinlich eine ausgelassene „Orkie“ feiern: sie haben ihre Waffen abgelegt und reichlich dem erbeuteten Alkohol zugesprochen.

Einer trägt ein Spitzenhäubchen und ein Mieder, beides der neusten horasischen Mode entsprechend, der zweite einen weit abstehenden, ebenfalls horasischen, Ballettrock, der dritte Ork hat die Beine in eine enge Herrenstrumpfhose gezwängt und trägt dazu einen aranischen Gesichtsschleier als Halstuch.

Sie hüpfen hin und her, prostern sich zu und achten nicht auf die Umgebung. Den Helden sollte klar werden, je länger sie mit dem Angriff warten, desto weniger Alkohol kann gerettet werden. Außerdem: die Orks sind unbewaffnet, ungerüstet und betrunken. Sehr gute Gelegenheit zum Angriff...

Denkste! Die Helden sind in die vom „Roten Oger“ gestellte Falle hineingetappt. Er selbst hält sich im Schilfdickicht im Osten versteckt und jenseits des Nebenarms im Westen liegen die übrigen fünf Orks der Bande in Deckung, stocknüchtern, gewaffnet und gerüstet.

Sobald die Helden das Lager stürmen, überqueren sie auf ihrem Floß das Wasser und setzen es am Westufer auf Grund. Zwei beschießen von dort die Helden mit ihren Kurzbögen (auf die Reichweite Mittel), die übrigen drei versuchen zusammen mit dem Oger den Helden den Rückzug über die Landzunge abzuschneiden und ihnen in den Rücken zu fallen.



DER „ROTE OGER“

MU 16	KL 11	IN 11	CH 9	
FF 10	GE 12	KO 21	KK 23	
LeP 65	INI 13+1W6	SK 0	ZK 5	
RS 2 BE 0	AW 6	GS 8		
Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Waffenlos	11	8	1W6+9	mittel
Oger-Keule	10	7	2W6+8	lang
Aktionen: 1				
Talente: Boote & Schiffe 4 (10/12/23), Einschüchtern 9 (16/11/9), Klettern 3 (16/12/23), Körperbeherrschung 6 (12/12/21), Kraftakt 12 (21/23/23), Menschenkenntnis 4 (11/11/9), Schwimmen 3 (12/21/23), Selbstbeherrschung 7 (16/16/21), Sinnesschärfe 9 (11/11/12), Überreden 2 (16/11/9), Verbergen 6 (16/11/13), Willenskraft 4 (16/11/9)				

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I und Schildspalter (Waffenlos, Ogerkeule), Mächtiger Schlag (Oger-Keule)*
Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Aberglaube)
Anzahl: 1
Größenkategorie: groß
Kampfverhalten: Er versucht, den Helden in den Rücken zu fallen und sie mit Wuchtschlägen seiner Keule niederzustrecken.
Flucht: nach Verlust von 75% der LeP
Sonderregeln: * <i>Mächtiger Schlag (Kampfsonderfertigkeit):</i> Bei einem erfolgreichen Angriff muss der Gegner eine Probe auf Kraftakt [KO/KK/KK] erschwert um 1 bestehen wenn er nicht ausgewichen ist, sonst erhält er den Status <i>Liegend</i> „ <i>Roter Oger</i> “: Proben um ihn mittels Geruchssinn zu bemerken, sind um 2 erschwert, die schlechte Eigenschaft <i>Fressgier</i> entfällt.

ORKS

MU 15	KL 10	IN 11	CH 10	
FF 13	GE 12	KO 14	KK 13	
LeP 36	INI 14+1W6*	SK -1	ZK 2	
RS 3 BE 1*	AW 6	GS 8		
Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Waffenlos*	12	6	1W6	kurz
Streitaxt	12	5	1W6+4	mittel
Säbel	12	6	1W6+3	mittel
Speer	12	6	1W6+4	lang
Fernkampf	FK	LZ	TP	RW
Kurzbogen	12	1	1W6+4	10/50/80
Aktionen: 1				

Talente: Boote & Schiffe 4 (13/12/13), Einschüchtern 5 (15/11/10), Klettern 5 (15/12/13), Körperbeherrschung 4 (12/12/14), Kraftakt 4 (14/13/13), Menschenkenntnis 3 (10/11/10), Schwimmen 3 (12/14/13), Selbstbeherrschung 5 (15/15/14), Sinnesschärfe 4 (10/11/11), Überreden 3 (15/11/10), Verbergen 7 (15/11/12), Willenskraft 4 (15/11/10)
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Waffenlos, Streitaxt)
Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Kälteresistenz, Zäher Hund / Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Jähzorn)
Anzahl: 3 im Lager*, 5 im Hinterhalt
Größenkategorie: mittel
Kampfverhalten: Sie versuchen, den Helden in den Rücken zu fallen und den Kampf in Überzahl zu führen.
Flucht: nach Verlust von 50% der LeP
Sonderregeln: * <i>Orks im Lager:</i> Die Orks im Lager leiden unter 1 Stufe Betäubung, sind unbewaffnet, tragen keine Rüstung (RS 0 / BE 0) und haben durch die unpassende Kleidung -1 INI, -1 GS

DER ROTE OGER UND SEINE BANDE

Der „Rote Oger“ ist der Hauptwidersacher der Helden und der schlaue Kopf hinter den Fallen, Überfällen und auch dem Hinterhalt am Lager. Ja, richtig gelesen: der schlaue Kopf. Bei ihm handelt es sich tatsächlich um einen äußerst schlaunen Oger. Also, schlaun für einen Oger.

Als Jungoger wurde er von einer Bande Söldner im Dienst Borbarads aufgesammelt und als Truppmaskottchen gehalten, als er größer wurde (die Söldner dienten unterdessen erst Xeraan und dann Helme Haffax) kämpfte er an ihrer Seite und lernte so das Kriegshandwerk von der Pike auf.

Nach dem Fall der Füstkomturei floh er nach Norden und siedelte sich in den Misa Sümpfen an, wo er eine achtköpfige Bande orkischer Ausgestoßener (*yurach*) in seinen Dienst nahm, indem er ihnen Nahrung, Alkohol und andere Beute versprach.

Schnell fand er außerdem heraus, dass der hiesige rote Lehm sich dazu eignet, den eigenen Geruch zu überdecken – von seinen ausgiebigen Schlamm packungen kommt der Name „Roter Oger“.

Von den Dorfbewohnern erpresste die bande Nahrung und Essen, dazu überfiel sie Reisende und einzelne Höfe, wobei sie ihre eigene Stärke verschleierte, indem der „Rote Oger“ nur drei Orks an den Erpresserzügen teilnehmen ließ.

Um möglichs wenig Spuren zu hinterlassen, legte die Truppe groe Wegstrecken auf zwei Holflößen zurück.

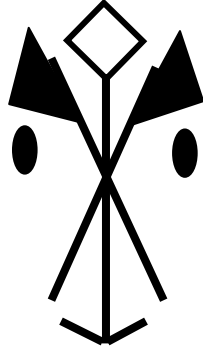
Ebenso bemühte er sich, den Eindruck zu erwecken, dass ein Dämonenpaktierer die Truppe anführe, um den Bewohnern der Sümpfe noch mehr Angst einzujagen.

Schon bevor sich die Helden in Hechtwasser blicken lassen, legte er auf seinen üblichen Wegen durch den Sumpf Fallen aus und lockte Wildscheine zur Rotlehmgrube, um Eindringlingen das Leben schwer zu machen.

Schließlichs, als das nichts nützte, dachte er sich noch einen Hinterhalt im eigenen Lager aus.

HANDZETTEL FÜR DIE SPIELER

Das Symbol:



Das Lager

