

The title 'ASCHENTAGE' is written in a large, black, hand-drawn, gothic-style font. The letters are thick and have irregular, slightly jagged edges. Behind the text is a detailed black ink illustration of a creature with long, shaggy fur, a large, dark, circular eye, and a long, curved tail. The creature appears to be looking towards the viewer. The entire title and illustration are framed by a decorative border consisting of a horizontal line at the top with a crescent moon on the right and a circle on the left, and a vertical line on the right with a circle at the top and a crescent moon at the bottom. The left vertical line has several small circles and a cross-like symbol.

ASCHENTAGE

Ein Pen & Paper Rollenspiel
von Marco Weßling und Simeon Bonke Klein
OneShot Abenteuer

— Die Wilden Öris —

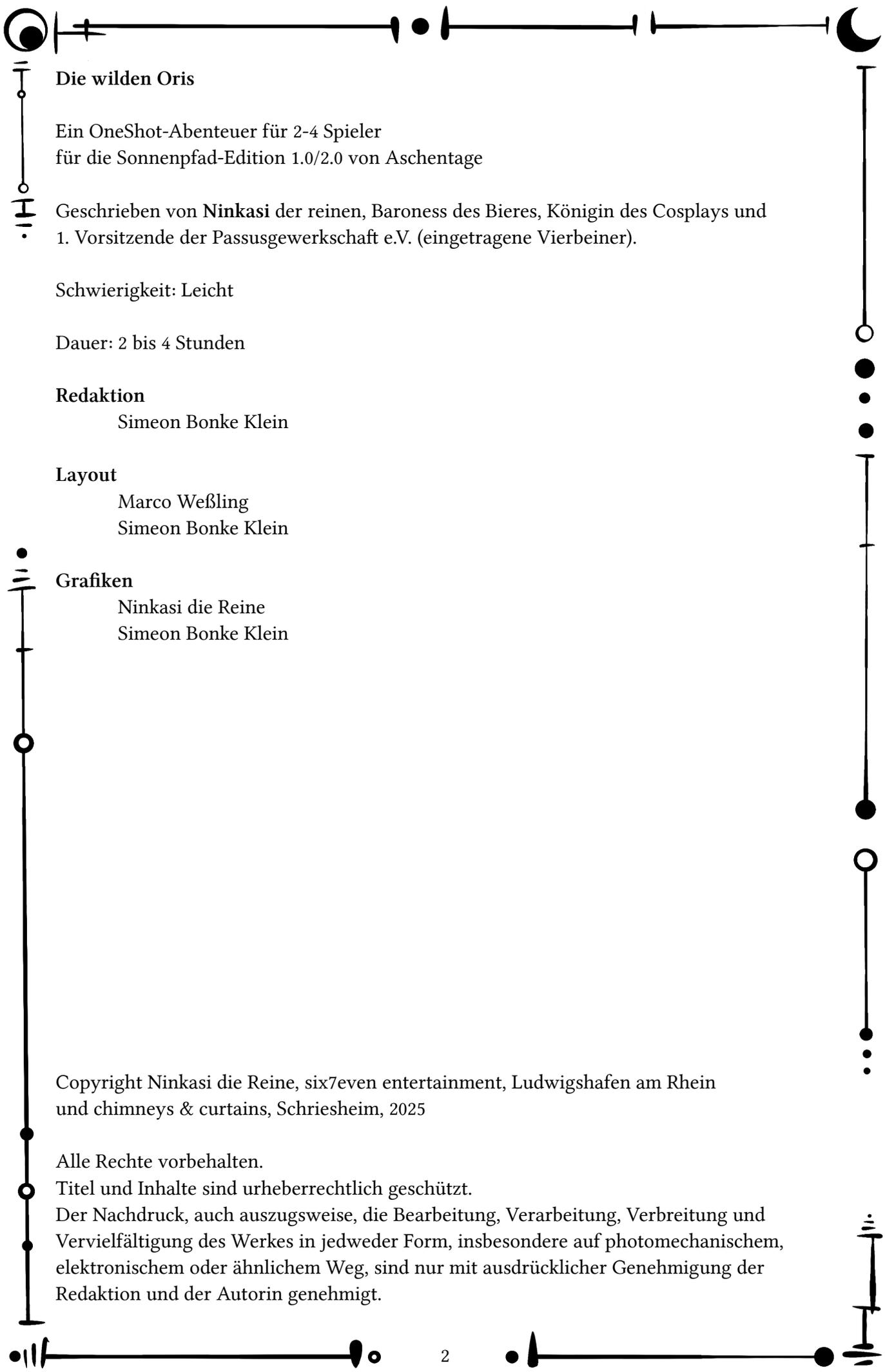
- Community-Abenteuer -

Ninkasi die Reine

six7even entertainment / chimneys & curtains

Ludwigshafen am Rhein / Schriesheim 2025

www.aschentage.de



Die wilden Oris

Ein OneShot-Abenteuer für 2-4 Spieler
für die Sonnenpfad-Edition 1.0/2.0 von Aschentage

Geschrieben von **Ninkasi** der reinen, Baroness des Bieres, Königin des Cosplays und
1. Vorsitzende der Passusgewerkschaft e.V. (eingetragene Vierbeiner).

Schwierigkeit: Leicht

Dauer: 2 bis 4 Stunden

Redaktion

Simeon Bonke Klein

Layout

Marco Weßling

Simeon Bonke Klein

Grafiken

Ninkasi die Reine

Simeon Bonke Klein

Copyright Ninkasi die Reine, six7even entertainment, Ludwigshafen am Rhein
und chimneys & curtains, Schriesheim, 2025

Alle Rechte vorbehalten.

Titel und Inhalte sind urheberrechtlich geschützt.

Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und
Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere auf photomechanischem,
elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit ausdrücklicher Genehmigung der
Redaktion und der Autorin genehmigt.

MEISTERINFORMATIONEN

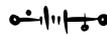
Helden starten (wenn dies ihr erstes Abenteuer ist) mit 3 W6 **Sonnendinar** und ihre **Kristallsplitter-Leiste** ist zu 3 W6 gefüllt (1W6 Kristalle in der Sonnenpfad-Edition 1.0). Helden führen ein Schlafbündel, Proviant für 2-3 Ioden (Tage) und ihre professionsspezifischen Waffen, Ausrüstung und Heldenlizenz mit sich.

In *keinster* Weise müsst ihr unsere Bezeichnungen für Längen- und/oder Zeiteinheiten verwenden.

Die Klassen-Zusammenstellung spielt hier keine große Rolle.

Wir befinden uns in der Sonnenphase (4.Tuskr) 1011 n.Kr. Es ist dauerhaft hell.

Die Sonne geht am Abend *nicht* unter, es gibt aber Arbeits-, Ruhe- und Schlummerspannen!



Hintergrund:

"Die wilden Oris" waren vor 100 Zyklen einmal eine Räuberbande, die vor allem im Kleiswald rund um Bigis ihr Unwesen trieb. Nach einer langen Phase der Ruhe begannen von einigen Zyklen wieder die Überfälle.

Eines Tages trafen die Räuber auf Edar (eine Paanenmutter und Bändigerin) mit ihrem noch jungen Sohn Araxor. Sie erzählten ihr, die Oris wären eine rechtschaffende Bande, nehmen von den Reichen und geben es den Armen.

So nutzten sie die Paanin aus, die ohnehin schon von ihrer Sippschaft verbannt wurde, nachdem sie mit den Oris wegging. Als Edar die Wahrheit über die Oris begreiflich wurde, stieg sie zusammen mit ihrem Sohn dort aus. Sie suchten Zuflucht in Bigis, woraufhin der gierige Alweon Seilbinder die Mutter in Gefangenschaft nahm, um ihr die Geheimnisse über die wilden Oris zu entlocken.

Der Junge Araxor konnte entkommen und weiß sich selbst und seiner Mutter nicht zu helfen. Er wütet derzeit oft in verwandelter Form (Hochwaldsau) im Dorf und in der Umgebung, bis er Alweon Seilbinder zu fassen bekommt. Im Dorf ist bekannt, dass eine gewisse Hochwaldsau auf Alweons Fersen ist. Warum, weiß jedoch niemand.

Sobald die Helden Edar befreit haben, wird sie ihnen das Geheimversteck der Oris zeigen. Zumindest den Eingang. Denn sie wurde nicht weit genug eingeweiht, um in den Schatzraum vorzudringen.

Vierte Sonnen-Tuskr: "Zenitfest"

Zu Midspann (10. Spanne der Iode = "Mittag") steht die Furuxscheibe auf ihrem höchsten Punkt der Umlaufbahn über Teronna. Dies wird ausgiebig und ausgelassen gefeiert. Überall werden große Feuer entfacht. Die mutigsten jungen Scherbinge springen durch und über die lodernden Flammen der kleineren Feuerstellen. Dazu wird reichlich berauschendes Manva-Bier ausgeschenkt - dies ist nur zu dieser Iode erlaubt.

Bigis

Region: Timir | Herrschaft: Fürst Borstan Lydvem | Fürstentum: Meonis

Bevölkerung: ca. 2.100

Tempel: Tuskr-Schrein

Besonderheiten: Bigisser Zollhof, Funkelturm

Bigis liegt inmitten des Kleiswaldes und ist sehr fern der restlichen Zivilisation.

Die Pendel in Bigis schlagen ein wenig anders. Hier geht man es ruhig und gelassen an.

Bigis lebt von Zöllen, Holzhandel, der Landwirtschaft und den Früchten des Waldes. Läge die Siedlung nicht auf der Kreuzung von Bigispfad und der Kasher Nordland Handelsstraße - zwei wichtigen Routen nach Furuxwehr, Coria und der Sonnenpfadeste - würde man die Siedlung mit der Zeit wahrscheinlich vergessen.

Die besten Tavernen:

- Zum Zollhof - Zollhofstraße 23
- Timirisches Schankhaus - Nordlandstraße 30

☞ Viel Spaß beim Spielen ☜

Einleitung

VORLESE-TEXT:

Es ist die 4. Sonnen-Tuskr. Zu dieser heutigen Iode (Tag) wird gefeiert, dass die Sonne ihren höchsten Punkt über Teronna einnimmt und das Land mit ihrem heißen Furuxlicht beglückt. Die Stimmung ist unter den Bewohnern des Sonennpfades, genau wie die Sonne selbst, auf dem Höhepunkt. Überall werden ausgelassene Feierlichkeiten abgehalten.

Davon bekommt ihr Helden zunächst garnicht so viel mit, als ihr durch die grüne Stille des Kleiswaldes wandert. Euer Ziel, das abgelegene Städtchen Bigis, ist nicht mehr weit.

Dort wollt ihr eure Vorräte auffrischen, bevor es dann auf zu neuen Abenteuern gehen soll. Als ihr euch der Stadt nähert, seht ihr, dass selbst im verschlafenen Bigis der Zenit der Sonne mit einem kleinen Stadtfest gefeiert. Das ist natürlich einen Blick wert.

Anscheinend kommt traditionell schon seit vielen Zyklen eine Spielmannsgruppe hierher, um richtig auf den Putz zu hauen.

Auf dem Marktplatz gibt es allerhand zu entdecken.

Boxring

Ein timirischer Boxer steht in einem improvisierten Ring aus mehreren mit Seilen verbundenen Holzpfosten. Selbst für einen Timir wirkt er riesig. Er wettet bis 3 Sonnendinar gegen seine Herausforderer.

Egal, ob Sieg oder Niederlage: Kaster erzählt, dass er vor wenigen Ioden selbst die Flucht ergreifen musste, da ihm im nahegelegenen Wald eine tollwütige Hochwaldsau angegriffen hatte. "Ich sag dir, ich habe mich schon mit einem Elmenhainhufen angelegt, aber dieses Mistvieh hatte den schieren Wahnsinn in den Augen - Da bin ich einfach nen Baum hoch".



Kaster Baumklopfer

Ein junger Timir, der seine Grenzen kennenlernen möchte. Er würde nie jemanden zu schwer verletzen. Im Moment der Niederlage seines Gegners würde er ihm hoch helfen und ihm sehr bestimmt erklären, dass an dieser Stelle der Kampf vorbei sei. Ebenso wird er seine eigene Niederlage anerkennen und dem Gegner freudig gratulieren.

Fenrischer Geschichtenerzähler

Ein älterer Fenrir, der offensichtlich außer Gruselgeschichten für Kinder, nichts mehr für die Reisegruppe beitragen konnte, sitzt einsam vor seinem Puppentheater und wartet vergebens auf Publikum. Seine "Schauspieler" sind deutlich ramponiert und auch selbst scheint er keine Freude mehr für seine Arbeit zu empfinden. Sollte sich ein Spieler trotzdem zu ihm setzen wird er mit einer Sage belohnt. "Vor über 100 Zyklen streiften hier durch die Gegend die wilden Oris. Eine Bande aus den verschiedensten Mitglieder des Sonnenpfades; es sollen sogar einige Paan dabei gewesen sein. Die Leutchen wussten um den strategischen Zweck, den Bigis trotz geringer Größe für den Handel hatte. Ihre Kampfkraft war für normale Scherblinge ihresgleichen viel zu groß und so sprach man ihnen Zendenzer-Fähigkeiten zu, welche so auf dem Sonnenpfad noch nie gesehen wurde. Man munkelt sogar von Feuer-Zendenzern in ihren Kreisen. Ihre Beute haben sie tief im Wald versteckt, doch niemand hat sie bisher gefunden. Scherblinge, die danach suchten kehrten ihren Geistes komplett beraubt (für den ein oder anderen war dies kaum ein Verlust), wieder aus dem Wald zurück."

Der alte Fenrir möchte sich offensichtlich wichtig machen, vielleicht möchte er aber auch einfach nur noch einmal für sich selbst die Tage wieder auferstehen lassen, an denen sein Publikum noch gebannt an seinen Lippen hing.



Gohor

Ein alter Fenrir, der schon ewig zur Gauklertruppe gehört. Früher waren seine Puppengeschichten noch mit viel Leben und Fantasie erfüllt, doch sein geistiger Verfall macht sich zunehmend bemerkbar. Seine Puppen hat er auch schon lange nicht mehr repariert. Sobald ihm jemand seine ungeteilte Aufmerksamkeit schenkt, wird er die Sage der Oris erzählen. Er wird übertreiben, um seinen Gegenüber in seinen Bann zu ziehen. Sollte man sich von Gohor entfernen, wird er zunächst traurig sein, dann aber vergessen, dass überhaupt jemand bei ihm war.

Wahrsagerin

Die Wahrsagerin - eine alte Vettel mit garstigem Blick - lädt ein für eine kostenlose Vorhersage. Sie schenkt einen Tee ein und blickt erschrocken in die leergetrunkene Tasse. Doch um zu erfahren, was sie da sieht, verlangt sie 1 Sonnendinar.

Denn was sie da sieht, ist wahrlich den Preis wert!

"Kind, ich sehe die Asche über deinen Weg ziehen. Ein Blick von Furux selbst wird dir den Weg erhellen."

"Deine Vergangenheit wird dich einholen."

"Was von Salara gegeben wird dir von Basun wieder entrissen."

Eine Vorhersage jedoch ist wirklich interessant:

Die Frau fängt an sich zu verrenken, wie es ihrem gebrechlichen Leib eigentlich nicht mehr gelingen sollte, sie spricht in einer geisterhaften Stimme:

Ein Glanz im Dunklen Hein.

Der Schicksal weht im Wind herein.

*Zwei göttlich Wesen vereint,
ein neuer Weg erscheint.*



Erle Himmelsschau

Hochstaplerin, die Kunden mit kostenlosen Angeboten in ihr Zelt lockt, das stark nach Räucherstäbchen riecht und mit dicken, bunten Wandteppichen behangen ist. Sie ist eine schlechte Schauspielerin, wenn sie den Teesatz liest und die große, glückliche Zukunft ihres Gegenübers verlauten lässt. Sie versucht jeden gnadenlos über den Tisch zu ziehen.

Weitere Vergnügungen auf dem Marktplatz

Ein Stand mit Nassbier, der heute auch ausnahmsweise berauschendes Manva-Bier verkauft, eingelegte Sirupmelonen, leckeres Pökelfleisch, frischer Knubbling-Tee und belegte Krigggen-Brötchen. In der Mitte des Marktplatzes befindet sich ein **Seilkarussell**, welches von einem kräftigen Ahren betrieben wird. Unermüdlich dreht er an der Kurbel, die über ein kompliziertes Zahnradsystem die komplette Kuppel mit ihren an dicken Schnüren gebundenen Sitzplätze im Kreis drehen lässt. Die Kinder lachen und die Eltern sind sichtlich erleichtert selbst nicht an der Kurbel drehen zu müssen.

Ein etwas schwächlicher Timir versucht sein Glück bei einem **"Hau den Lukas"**:

Ein Spieler oder der Meister darf hier selbst den W100 zücken, um den Erfolg des jungen Mannes herauszufinden (Erfolgreich unter Einem Würfelergebnis von 30). Seine Begleitung strahlt ihn in vollster Erwartung auf den Hauptgewinn an (ein kleiner Ori mit viel zu großen Knopfaugen).

Eine Art **Schwebebalken** wurde über einem riesigen Strohberg aufgebaut. Über Fässer, die jeweils an den Enden des Balken aufgebaut wurden, können Kontrahenten auf eben diesen klettern, um sich gegenseitig wieder runter zu werfen. Neben dem Stroh liegen auch (nein keine Masken) relativ dicke Stämme, welche an den Enden mit ebenso dicken Tüchern umwickelt sind - für Kämpfer, die sich eben lieber mit Waffen vom Balken werfen möchten. Eine Horde an Zuschauern hat sich dort versammelt und feuern ihre Favoriten an.

Gerüchte über die Hochwaldsau

Die Spieler müssen nicht an alle Informationen gelangen, es ist lediglich ein schöner Einstieg ins eigentliche Abenteuer. Wichtig ist, dass die Helden auf die Hochwaldsau treffen. Diese kann auch auf dem Fest erscheinen und dort für Verwüstung sorgen. Dabei sollte klar werden, dass dies kein gewöhnliches Tier ist. Es liegt nicht in der Natur dieses Waldbewohners Feste zu demolieren. Merkwürdig ist auch die leicht grünliche Färbung des Fells. Die Sau darf gerne bei einem ersten Treffen wieder entkommen, aber ihr Fokus auf einen speziellen Timir namens >Alweon Seilbinder< sollte den Helden auffallen.

Sollte die Gruppe wissen wollen, warum die Sau sich sein Opfer so explizit ausgesucht hat, werden die Helden durch freundliche Mithilfe der Dorfbewohner zum "Timirischen Schankhaus" geschickt, um dort >Alweon Seilbinder< aufzusuchen.

Sie können sich auch im **Stadtarchiv** über die Erzählung des Fenrirs informieren. Dort finden sie alte Berichte von vor über 100 Zyklen: Die wilden Oris waren bzw. sind eine Bande von rauflustigen Vagabunden, deren Verwandte über die ganze Seite des Sonnenpfades verstreut heute noch leben sollen. Die Beute, die sie im Kleiswald gemacht hatten, sollen die Oris wohl in wilden Gelagen meistens verprasst haben. Über die jüngsten Überfälle möchte keiner so wirklich sprechen, denn man traut dem Frieden, der seit einigen Perioden (Wochen) herrscht, noch nicht so recht.

Alweon Seilbinder



Alweon wird erzählen, dass er auch schon öfters Hochwaldsäue im Wald gesehen habe, was nichts Besonderes sei, aber die *eine* scheint **grünlicher** als die anderen Tiere. Das Drecksvieh habe einen gestörten Blick und sei hinter ihm her. Manchmal scheint es auch auf ihn zu warten, während des Nachhausewegs von seiner Werkstatt, die am nördlichen Stadtrand liegt.

Das erste Mal hatte das Vieh ihn sogar angegriffen. Er konnte sich gerade noch verteidigen und ging seither nie mehr ohne seine Mistgabel vor die Tür.

Alweon Seilbinder

Erfolgloser Stiefelmacher, der durch seine Trunksucht (vorrangig Met) schlechte Qualität liefert. So bleiben seine Kunden aus. Eines Abends, als sich eine Paan mit ihrem Sohn im Timirischen Schankhaus verirrt und diese von ihrem traurigen Schicksal berichtet, wittert er seine Chance. Zunächst bietet er ihr Obdach, nur um die Mutter dann bewusstlos zu schlagen. Im Dorf erzählt er, dass Erda und Araxor weitergezogen seien. In Wirklichkeit versucht er aus Edar herauszuquetschen, wo sich der geheime Zugang zum Versteck der Oris befindet und wie man dort hineinkommt. Er gibt ihr kaum Wasser und Nahrung - ihre Notdurft ist ihm egal. Er ist wie im Wahn dieses Versteck zu finden und hat sich nicht unter Kontrolle, wenn man ihm auf die Schliche kommt.

Die Gruppe trifft auf die Hochwaldsau

Sollte die Spielergruppe die Hochwaldsau oder das Räuberversteck im Wald suchen, werden sie auf das mysteriöse Tier stoßen. Manch einer wird die Sau bekämpfen wollen. Der andere wird sogar versuchen ein Gespräch mit dem Tier führen wollen. In dem Dialog wird sie sich in einen eingeschüchterten paanschen Jungen namens >Araxor< **verwandeln**. Einer der Dorfbewohner hat seine Mutter, names Edar, vor einigen Perioden entführt, vielleicht sogar getötet. Er und Edar sind vor geraumer Zeit von ihrem eigenen Stamm verstoßen worden, weil sie mit den wilden Oris verbündet waren. Eben diese nutzten die Fähigkeit der Mutter aus, sich in ein Tier verwandeln zu können. Man belog und hinterging sie. So suchten die beiden Zuflucht unter anderem eben in Bigis. Ein Timir namens Alweon Seilbinder gab ihnen Unterschlupf, nur um eines Abends die Paanin bewusstlos zu schlagen. Araxor jedoch konnte fliehen. Seitdem weiß er sich selbst nicht mehr zu helfen und weiß nichts über das Schicksal seiner Mutter >Edar<. Aber er lauert Alweon immer wieder auf - in der Hoffnung eine gute Gelegenheit abpassen zu können ihn zu verletzen und etwas über den Verbleib seiner Mutter zu erfahren.

Sollte die Gruppe zu hart gegen die Hochwaldsau kämpfen, wird sie sich im Augenblick des Todes in Araxor zurückverwandeln und die oben genannten Informationen sterben mit ihm. Vielleicht kehrt die Gruppe mit dem Kadaver zu Alweon Seilbinder zurück und dieser verrät sich in einer Unachtsamkeit ("Das ist doch das verzogene Balg dieser Zippe").

Araxor kann aber vielleicht auch noch bis zu seinem Ableben seine Motive erklären.

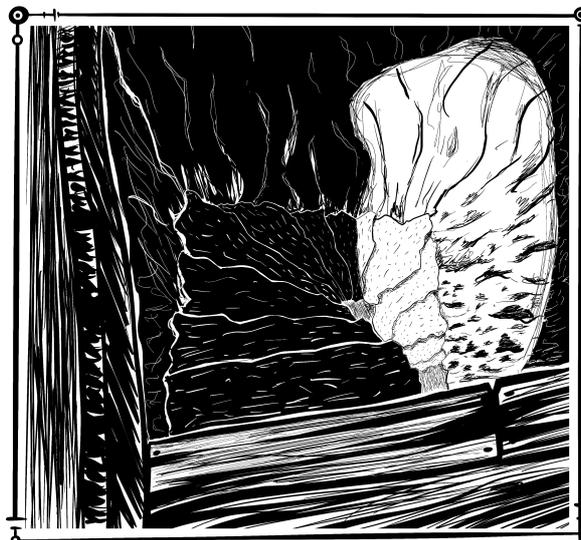
(Wieder) bei Alweon / seine Werkstatt

Sobald Alweon Seilbinder auf seine Missetat angesprochen wird ist er derjenige, der in eine Art Wahn verfällt.

"Diese Zippe weiß mehr als sie zugibt. Dieses idiotische Geschwafel von Göttern, Wind und Glanz! Immerhin hat sie mir gezeigt, wo ich hin muss. Aber egal, bald wird diese Felsgeis sowieso ins Gras beißen!"

Von seinem eigenen scharfsinniger Humor amüsiert, klopft er sich vor Lachen auf die Beine. Mit den nötigen "Argumenten" der Gruppe wird Alweon den Schlüssel zum Keller unter seiner Werkstatt herausrücken. Nun kann die Paanenmutter befreit werden.

Sie steckt völlig entkräftet in dem muffigen, leeren Kellerloch.



Edar

Edar wird überglücklich sein, sollte es ein **Wiedersehen** mit ihrem Sohn geben.

Im Falle seines Todes ist sie ein gebrochenes Wesen und wird völlig abwesend wirken, dabei jedoch Auskunft geben (sofern ihr *nicht* bekannt ist, dass die Gruppe für Araxors Ableben verantwortlich ist - dann wird sie wild angreifen).

Natürlich haben Mutter und/oder Sohn nicht die Möglichkeit, die Gruppe materiell zu entlohnen. Stattdessen führt die Paanin die Helden zu dem geheimen Eingang der Räuberhöhle.

Edar weiß noch, dass der aktuelle Anführer der Oris ein Ahre namens Baltaan war.



Edar & Araxor

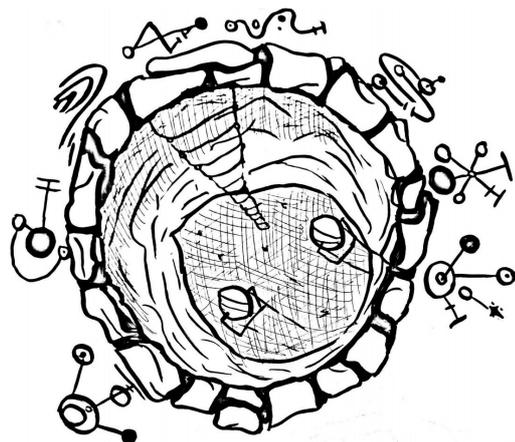
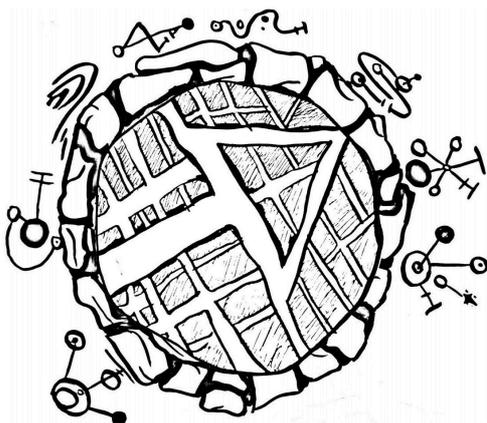
Edar wollte mit ihrem Sohn Araxor die Welt erkunden. Nach vielen Perioden trafen sie auf die "modernen / neu gegründeten wilden Oris". Die Räuber erkannten ihr Potenzial als Bändigerin und Formwandlerin, bemerkten auch ihre Rechtschaffenheit. Daher erfanden die Schurken das Gerücht von den Reichen zu nehmen, um es den Armen zu geben. Edar kommt jedoch dahinter und verlässt die Gruppe. Sie sucht Zuflucht in Bigis, wo sie anschließend von Alweon Seilbinder gefangen genommen wird. Ihr Sohn kann fliehen. Sie weiß zwar, wo sich das Versteck (Brunnen) der Oris befindet, wurde aber nicht ins Geheimnis der Öffnungs-Mechanismen eingeweiht. (Zu ihrem Schutz versteht sich). Das Gedicht (siehe Wahrsagerin/Brunnen) hat sie allerdings 1-2 mal gehört und sich gemerkt.

Der Brunnen / Die Räuberhöhle

Tief im Wald steht ein Brunnen mit einem verschlossenen "Deckel" aus Pilak darauf. Auf den Steinen der Brunnenrundung sind verschiedene **Götterglyphen** eingeritzt. Der Deckel lässt sich erstaunlich leicht drehen, aber unter keinen Umständen anheben.

Die Paanin weiß zwar nicht, wie der Deckel zu öffnen ist, da sie in dieser Gegend nur mit Augenbinde geführt wurde... kann sich aber wage an einen Spruch erinnern, den sie eines abends aufgeschnappt hatte:

*Ein Glanz im Dunklen Hein.
Der Schicksal weht im Wind herein.
Zwei göttlich Wesen vereint,
ein neuer Weg erscheint.*



Dreht man Gitter einmal auf das Symbol des Hagmaea und danach auf das der Pefi). So lässt sich das Gitter vom Brunnen entfernen und an dessen Innenwand führt eine Strickleiter in die Dunkelheit hinab.

Edar und/oder Araxor werden hier - falls noch nicht geschehen - die Gruppe verlassen.

Wer möchte kann an dieser Stelle - oder auch gerne schon früher im Wald - diverse Aschekreaturen auftauchen lassen. Die Redaktion empfiehlt hierfür die Aschenasseln o.Ä., die entweder aus dem Wald gerollt kommen oder unten warten.

Am Boden des "Brunnens" angekommen erblickt die Gruppe sofort zwei drehbare Spiegel, die das Sonnenlicht in eine Höhle weiterleiten und dadurch zwei helle, reflektierte Lichtstrahlen aussenden.

Mithilfe des Spiegelmechanismus' kann man zum einen den kompletten Höhlenraum ausleuchten und zum anderen dient er zur Lösung des nächsten Rätsels.

Am Ende des Raumes ist eine große Steintür, auf derer linken und rechten Seite kreisrunde Steinplatten mit Symbolen angebracht sind. Zur Rechten erkennt man die Zeichen von Furux, Tuskr, Cor und Pefi. Zur Linken sieht man die Symbole von Abit, Hagmaea, Inam und Salara.



Aschenassel

Stufe: 1

Art: Aschenkreatur

Bewaffnung: Reißzähne, Panzer

Die Aschenassel ist eines der niedersten aller Geschöpfe der Asche. Sie ist im Prinzip eine überdimensionale Kellerassel. Ihr fleischendes Maul ist mit 3 Reihen kleiner Reißzähne gespickt. Ihr Rücken ist mit einem harten Panzer bedeckt, der ihr Schutz bietet. Ihr weicher Bauch ist die Schwachstelle. Ihre Gegner springt sie an, oder sie kugelt sich in ihren Panzer ein, um Feinde zu überrollen.

Das Steintor öffnet sich, sobald der eine Lichtstrahl auf Hagmaea und der andere auf Pefi zeigt. Die Vorhersage der alten Wahrsagerin soll darauf hinweisen bzw. Edar zitiert das Gedicht.



Die Schatzkammer

Sollte sich ein Erd-Zendener in der Heldengruppe befinden, kann diese Kammer auch gerne komplett in Pilak eingebettet worden sein (zum Schutz vor Erd-Zendenzern).



Nur ein großer, grob gehauener Tunnel führt aus dem Höhleninneren in den Schatzraum. Wenn sich die Helden gerade *in* diesem Tunnel befinden, beginnt der Gang plötzlich zu zittern und ein **Aschenkriecher** bricht von der Seite her in den Gang. Dabei dürfen Proben von den Helden verlangt werden und Wunden entstehen.

Falls bzw. sobald der Aschenkriecher besiegt wurde, kann sich die Gruppe zur **Schatzkammer** durchschlagen:

In den großen Regalen und den über 20 Truhen, Kisten und Schatullen befindet sich allerdings so gut wie..... *nichts* mehr. Die wilden Oris haben ihre Beute anscheinend tatsächlich gleich unter die Leute gebracht. Trotzdem können noch Sonnendinar in einem Wert von 1 W100 gefunden werden. Außerdem liegen in den dunklen Ecken noch ein W6 Aschekristalle herum.

Aschenkriecher

Stufe: 2

Art: Aschenkreatur

Bewaffnung: Maul, Zunge, Körper

Wundschwelle: 16 (gerne anpassen)

Ein gut 30 Schritt langer, kräftiger Wurm. Sein Körper ist 5 Schritt dick, er bewegt sich unterirdisch fort und ist deswegen den ganzen Zyklus hindurch eine Gefahr für Scherblinge. Der Kriecher hat feine Augen, um sich in Dunkelheit zurechtzufinden. Daher kann er leicht geblendet werden, wofür sich die Spiegel hervorragend eignen würden. Mit dem Schwanz kann er die ganze Gruppe zugleich attackieren.

— ENDE —

Wie geht es weiter?

Was könnten die Helden als nächstes tun? Ideen, Pläne? Denke dir gerne selbst ein mitreißendes Abenteuer aus, das noch offene Fragen der Gruppe klären könnte.

- Zum Beispiel wäre es sicherlich spannend, wenn der Anführer der "wilden Oris" Baltaan gefunden werden könnte - wohin ist er geflüchtet?
- Oder will die Gruppe zu einer größeren Stadt reisen, um sich dort nach Aufträgen umzuschauen? Was könnte auf dem Weg dorthin geschehen?

Stelle deine Geschichten gerne auf unserem Discord-Server vor - *siehe Homepage www.aschentage.de*. Dein selbst geschriebenes Abenteuer wird (nach Prüfung beider Autoren von Aschentage) auf unserer dafür eingerichteten [Weltkarte](#) erscheinen.

