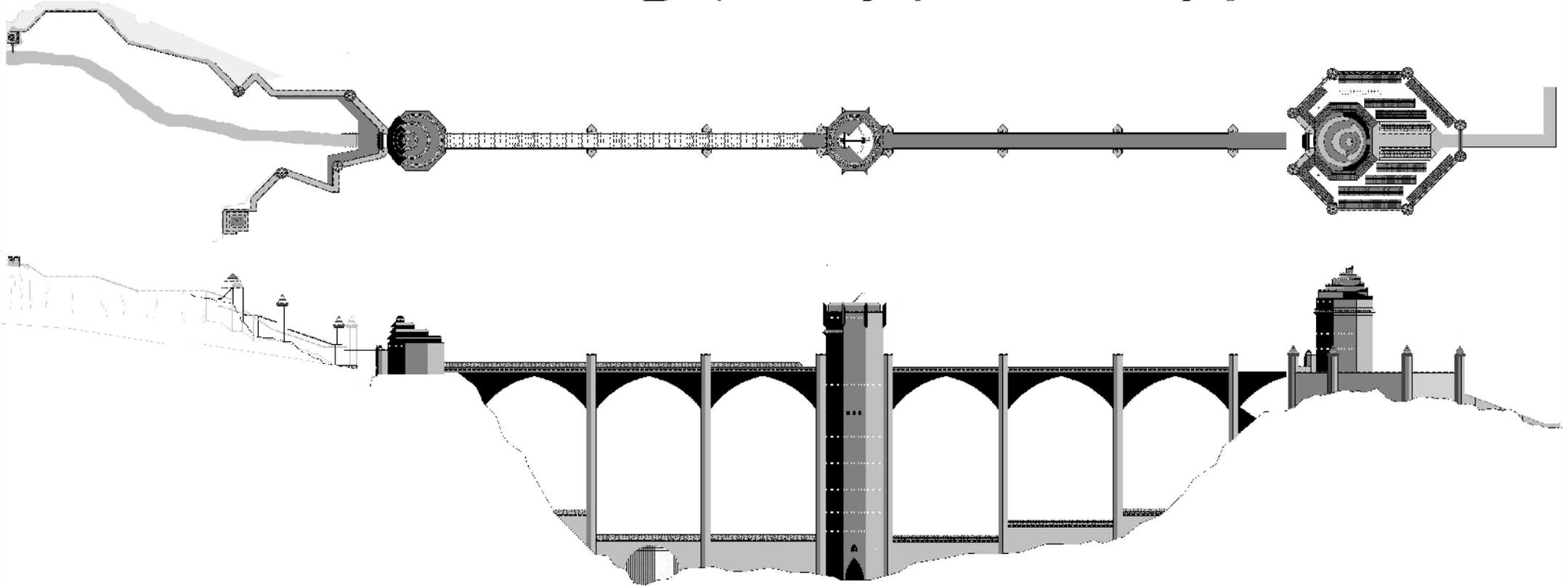




*A ganz lange*

*...wo die Schatten wohnen.*

# Agazlamy



## *Agazlam – Die blutige Zunge*

### *Eine Festung Mordors im zweiten Zeitalter*

*Im Jahre 302 des Herrn der Erde, 1912 des zweiten Zeitalters, (wie die Ungläubigen zählen) ward mir, von seiner göttlichen Hoheit, Shakhburz, Zigurun, dem Erhabenen und Schönen, dem Mächtigen, gepriesen sei sein Name und seine Lehren, der Auftrag verliehen, die Grenzen des Landes Mordors zu seinem Gefallen und zum Schrecken seiner Feinde zu befestigen. ER sah, dass die Numeneror nun zu den Küsten segelten und an den Mündungen der Flüsse und an den weiten Stränden Mittelirdes feste Städte gründeten. Doch sah ER in seiner Weisheit voraus, dass bald schon Krieg herrschen würde zwischen IHM und den verblendeten Lakaiern des Westens.*

*So ehrte ER mich, und sprach zu mir, nein, ER pflanzte mir SEINE Worte mit blendender Gewalt in den Geist und ich gebe es hier demütigst wieder, obwohl meinem schlichtem Geiste die Möglichkeiten fehlen, sie mit all ihrer Majestät, Größe und Gewalt wiederzugeben, noch die durchdringende, zu Tränen rührende Schönheit seines Antlitzes zu beschreiben: "Tar-Pharagn, Du warst mir ein guter Baumeister bei diesem, meinem Turm. So erbaue mir Festungen, an allen Grenzen des Landes Mordor, auf das die Hexenfreunde einen hohen Blutzoll leisten müssen, wenn Sie meine Macht herausfordern sollten."*

*Ich warf mich vor SEINEN Thron und flehte:*

*"Großer Shakhburz, mein Herr und Gebieter! Demütigst will Euer Diener seine noch verbliebene Kraft und das schwindende Licht seines Geistes nach Eurem Trachten einsetzen. Doch befürchtet dieser alte Tor, dass er euren Befehl weder zu Eurem Wohlgefallen bewerkstelligen, noch zu einem Abschluss bringen kann, denn er ist alt an Jahren und seine Kraft wird bald schon schwinden und er wird in das große Dunkel eintreten, noch ehe all Eure Pläne verwirklicht sind."*

*Da sprach ER:*

*Alt bist Du, doch Du magst noch hundert Jahre haben, denn Dein Geschlecht ist langlebig. Aber diese Zeit wird tatsächlich nicht reichen, um alle meine Pläne auszuführen, welche ich noch für Dich vorgesehen habe. Aber man nennt mich auch Annatar, den Herrn der Geschenke. Siehe meine Gabe!*

*ER streckte SEINE edle Hand nach vorne und öffnete sie. Darin befand sich ein einfacher goldener Ring mit einem schwarzem Stein.*

*Er nickte mir zu und sprach:*

*"Dies ist meine Gabe an Dich! Sie wird Dein Leben verlängern und Deine Manneskraft wird nicht schwinden, noch dein Geist jemals der Umnachtung anheim fallen. Doch sei dir auch gesagt, dass die Gabe Dich zwar dem Tode entreißen wird, aber dein Körper in vielen Jahren dennoch in die Schattenwelt gleiten wird, denn Du bist ein Sterblicher und dieses Schicksal könnte nur Melkor nach seiner Wiederkehr ändern. Willst Du mein Geschenk annehmen?"*

*Mein Körper zitterte vor Furcht und vor Verlangen. ER machte mir ein Geschenk welches diese "Herren des Westens" ihren Getreuen niemals zu geben bereit wären oder niemals geben könnten, selbst wenn sie wollten.*

*Unsterblichkeit würde ich nicht erlangen, aber ein langes Leben, ein langes Leben in Kraft und Würde wie Eros selbst würde mir gewährt sein, doch zu welchem Preis? Dies musste einer der Ringe sein, von denen hinter verschlossenen Türen von den getreuesten SEINER Diener geflüstert wurde. Einer der Ringe, den die Hexen unter SEINER Anleitung geschmiedet hatten. Einer der Ringe der Macht!*

*"Wie könnte ich ein solches Geschenk ablehnen, wenn es doch bedeutet, noch viele Jahre in Euren Diensten große Taten vollbringen zu können? Ich nehme es voll tiefer Ehrfurcht an!"*

*"So wie ich Dich vieles über Stein und Stahl gelehrt, so will ich dich nun lehren diese Gabe zu gebrauchen. Ergreife meine Hand!"*

*In dem Moment, als mir unwürdigem erlaubt war IHN zu berühren, traf mich mit aller Macht SEIN Segen und das Wissen, wie ich die Gabe zu gebrauchen hatte. Ich wurde ohnmächtig und erwachte erst später in meinen Gemächern. Meine Sklavinnen reichten mir leichten Wein und tupften mir den Schweiß von der Stirn, denn ich war fiebrig und mein Mund war trocken. ER hatte mir seine Gedanken offenbart. Für die Erfüllung SEINER Wünsche würde ich alles geben. Der Ring lag noch immer in meiner verkrampten Hand. Ich steckte ihn an. Ich wusste nun, wie ich die Gabe zu nutzen hatte. Kraft durchströmte mich, sodass ich von meinem Lager aufsprang und zielstrebig in mein Ankleidezimmer schritt. Meine Sklavinnen erschrakten, denn sie hatten mich für einen kurzen Augenblick nicht sehen können und selbst jetzt wirkte ich auf sie durchscheinend, fast gläsern.*

*Ich ließ mich von den verängstigten Mädchen ankleiden und ging in mein Studienzimmer. Zum ersten Mal seit langen Jahren durchzuckten Pläne und Ideen von Bauwerken meinen Geist, wie ich sie seit langem schon nicht mehr erträumt hatte. Mein Verstand schien geschärft und ich holte ein großes Stück Pergament aus meinem Tisch und begann hastig zu zeichnen. In meinem Geiste hallten noch immer die Gedanken des HERRN wider, und bis heute kann ich sie hören:*

*"Dies also ist mein Wille! Am Duath-Pass sollst Du mir eine Festung errichten. Sie soll von wenigen verteidigt werden können und doch Platz für große Heere bieten, die dort zum Angriff und zur Verteidigung bereit gehalten werden sollen.*

*Sie soll auf dieser Seite des Ephel Duath gebaut werden, damit der Feind sie erst erkenne und verzweifeln, wenn er den Pass überquert hat. Baue sie insgeheim, denn sie darf nicht wie eine Festung wirken, aber wenn der Feind vor Ihr steht soll es ein mächtiges Bollwerk sein. Sie soll den Feind, auch wenn er mit großer Stärke angreift, den Eintritt in das Land Mordor unmöglich machen und die Straße über den Pass, den Pfad von Cirith Ungol, beide Straßen entlang des Morgai und die Oststraße sichern. Sie soll meine Truppenbewegungen nicht behindern und ihnen einen Angriff in großer Zahl erlauben, aber dem Feind, sollte er sich ihrer in Teilen oder ganz bemächtigen, keinen Vorteil verschaffen.*

*Auf keinen Falle darf sie bei einer Eroberung durch dem Feind diesem dazu dienen die erwähnten Straßen zu sperren oder den Weg zum Anduin zu blockieren. Auch muss Sie vom Lande Mordor aus leicht zurück zu erobern sein.*

*Richte sie mit all ihrer Kraft gen Westen!"*

*So begann ich aufs neue, lange Jahre nachdem der letzte Stein in Barad-dur verbaut war, die ersten Pläne zu zeichnen. Dreißig Jahre später sollte ich vom HERRN großes Lob hierfür empfangen....*

## *Inhalt*

## *Seite*

<i>Hintergründe</i>	<i>4</i>
<i>Der Schauplatz im Laufe der Zeit</i>	<i>5</i>
<i>Umgebungskarte</i>	<i>8</i>
<i>Die Festung Agazlam</i>	<i>9</i>
<i>Die Bewohner der Festung</i>	<i>10</i>
<i>Agazlam- die Architektur</i>	<i>12</i>
<i>Lugskut – Die Vortürme</i>	<i>13</i>
<i>Lugshapat – Der Turm des Schilds</i>	<i>15</i>
<i>Lugshapat – Der Turm des Schwerts</i>	<i>20</i>
<i>Lugburug – Der beherrschende Turm</i>	<i>35</i>
<i>Wirtschaftsgebäude und Stallungen</i>	<i>45</i>
<i>Die Mauer durch das Morgaital</i>	<i>46</i>
<i>Die Heerlager Agazlams</i>	<i>47</i>
<i>Besondere Personen</i>	<i>48</i>
<i>Besondere Gegenstände</i>	<i>54</i>
<i>Rahmenbedingungen für Abenteuer in Agazlam</i>	<i>57</i>
<i>Hilfen für Spieler</i>	<i>59</i>
<i>Abenteuerideen</i>	<i>60</i>

## Hintergründe:

Aus einer Diskussion zur Belagerung Barad-durs durch das Letzte Bündnis ergab sich unter anderem die Frage, ob der Bund auch andere Festungen in Mordor belagerte und zerstörte. Alle aus dem HdR bekannten Befestigungen, wie z.B. die Zähne Mordors, die Durthang-Festung oder auch Cirith Ungol wurden nachweislich zur Sicherung Mordors durch Gondor erbaut. Da aber das Land Mordor nur über wenige westliche Zugänge verfügt und diese wenigen Zugänge zudem auch extrem günstige strategische Positionen für Sperrwerke darstellen, ergab sich die Frage, ob Sauron diese Stellen nicht schon früher durch Festungen gesichert hatte. Hier gibt folgendes Zitat Auskunft:

*„And Ar-Pharazon landed at Umbar; and so great was the splendour and might of the Numenoreans at the noon of their glory that at the rumour of them alone all men flocked to their summons and did obeisance; and Sauron's own servants fled away. **The land of Mordor he had indeed fortified and made so strong that he need fear no assault upon it; but he was in doubt now, and even the Barad-dur seemed no longer secure.**“ (HOME 8)*

Somit steht fest, dass Mordor sehr wohl über weitere mächtige Festungen verfügte. Wie konnte aber das letzte Bündnis diese Festungen zerstören? Es wird nichts darüber berichtet, dass das Bündnis außer bei Barad-dur weitere große Belagerungen durchführen musste. Verkürzt wird nur gesagt, dass die Schlacht auf der Dagorlad gewonnen wurde und anschließend die Belagerung des Dunklen Turmes begann. Wie kann man diesen Widerspruch erklären?

Die Festungen mussten eine entscheidende Schwachstelle haben, die Sauron nicht erkannt hatte oder bewusst in Kauf genommen hat! Der Bund konnte diese Schwachstellen nutzen und dadurch viele Festungen ohne weiteres erobern. Welche Schwachstellen könnten dies sein? Dies wird im folgenden deutlich werden...

## Zur Verwendung dieser Festungsbeschreibung im Rollenspiel

Erfahrungsgemäß werden die meisten Leser dieser Ausarbeitung selbst kein Abenteuer leiten, sondern lesen sie aus reinem Interesse und dem Wunsch ein kleines bisschen mehr der Welt Tolkiens zu sehen. Daher wurde dieser Text nicht als reines Abenteuer oder Quellenmodul für ein bestimmtes Rollenspiel geschrieben. Es soll dem geneigten Leser einen Einblick in eine kaum beschriebene Ecke Mittelerde geben, aber ihn vor allem dazu anregen, eigene Geschichten zu ersinnen und die vielen kleinen und großen Dinge, die in diesem kurzen Text nur angedeutet werden können, selber fortzuspinnen. Neben der Lesefreude war es mir sehr wichtig, dass eine realistische und hoffentlich fehlerfreie Beschreibung einer Festung entstand, in der alles logisch zueinander passt. In zu vielen kommerziell verlegten Produkten dieser Art, sind schon einfachste Dinge nicht bedacht. Fehlende Toiletten sind ein Klassiker, aber auch wichtige Dinge wie fehlende Küchen usw. Es sollte eine Festung realistisch beschrieben werden, die in der realen Welt auch in allen Details „funktionieren“ würde. Als Hintergrund für Abenteuer wendet sich diese Ausarbeitung an erfahrene, oder noch besser: fantasievolle Spielleiter, welche mit den beigelegten Skizzen und Grundkonzepten ihre eigenen Abenteuer und Kampagnen ersinnen wollen. An keiner Stelle wurden Regelwerksangaben zu bestimmten Systemen, wie z.B. MERP gegeben. Ein geübter Spielleiter wird die Werte der NSC ohnehin den Gegebenheiten anpassen und sich nicht sklavisch nach den Vorgaben richten. Manch einer mag vermissen, dass für Tar-Pharagn keine Offensiv und Defensivwerte angegeben werden oder nicht zu jeder Tür gesagt wird, dass es ein -2034 Manöver auf Schösserknacken erfordert, um sie zu öffnen. Ebenso wurde darauf verzichtet zu beschreiben, dass in der Schatztruhe des Orkhäuptlings genau 1233 Goldstücke und zwei Kupfermünzen zu finden sind....

Wo Eigenschaften der Bewohner der Festung oder von Gegenständen wirklich von Wichtigkeit sind, wurden diese entsprechend beschrieben. Ich wünsche allen Lesern nun viel Spass beim Eintauchen in meiner Sicht auf Tolkiens Welt und beim Begehen der zauberhaften Pfade der eigenen Phantasie!

*Severin, IsildursErbe*



DAWN OVER THE MORGAI RIM

### *Der Schauplatz im Laufe der Zeit: Zweites Zeitalter*

- 1912** Sauron gibt seinem besten Baumeister Tar-Pharagn den Auftrag die Grenzen Mordors zu befestigen.
- 1913-1921** Erkundung und Vermessung des Gebiets.
- 1922** Beginn des Baus. Um diese Zeit beginnen die Numenorer schwere Tribute von den Menschen an den Küsten zu erheben.
- 1930** Die drei Haupttürme sind fertiggestellt.
- 1935** Fertigstellung der Brückenbögen, die Festung wird bemannt.
- 1936** Die Sperrmauer im Tal wird durch eine Flut zerstört, ein Pfeiler stark beschädigt.
- 1938** Neuerrichtung der Mauer, das Durchlass-Gitter des Morgaibaches wird vergrößert.
- 1942** Vollendung der Festung, Besuch Saurons zur Inspektion.
- 2092** Der Baumeister Tar Pharagn wird in seinen Gemächern in Agazlam eingemauert.
- 2100** Die ab ca. 1870 begonnene Unterdrückung der Küstenvölker durch die Numenorer erreicht einen Höhepunkt mit der Herrschaft Tar-Atanamirs. In seinem Auftrage werden diesen Völkern hohe Tribute und Steuern auferlegt, um seine Gier nach Reichtum zu befriedigen. Auch das Roden ganzer Wälder zum Schiffsbau erzürnt die Ureinwohner. Immer mehr suchen Hilfe bei Sauron und schwören ihm die Treue. Über die nächsten Jahrhunderte hinweg unterstützt Sauron den Widerstand und organisiert einen stetig heftiger geführten Guerillakrieg gegen die numenorischen Eroberer.
- 2131** Ab dieser Zeit beherbergt die Festung häufig wechselnde Gäste Saurons auf der Durchreise. Später werden diese Gäste als Nazgul bekannt.
- 2280** Umbar wird zu einer großen Festung Numenors ausgebaut
- 2355** Nach der Gründung Pelargirs und Umbar sieht Sauron eine größere Bedrohung Mordors durch die Numenorer. Er befiehlt die Errichtung von Truppenbarracken bei Lugshapat und entsendet ein großes Kontingent Orks zur Verstärkung der vorher ausschließlich menschlichen Besatzung.
- 2362** Zwischen Menschen und Orksoldaten kommt es zu einem blutigen Streit. Durch Heimtücke können die Orks den mittleren Turm erobern und befreien dabei auf der Suche nach Schätzen den nun zum Ringgeist gewordenen Tar-Pharagn. Pharagn übernimmt das Kommando über die Orks um weitere Schäden an der Festung zu vermeiden. Er ist der Überzeugung, dass der menschliche Festungskommandant die Schuld für den Konflikt trägt, da dieser die Orks ständig provoziert hatte. Ein Kampf entbrennt zwischen den verbliebenen menschlichen Truppen und den Orks unter der Führung Tar-Pharagns. Agazlam ist viele Wochen unpassierbar, bis der von Sauron entsandte Hexenkönig persönlich für Ordnung sorgt. Pharagn und der Festungskommandant werden der Rebellion gegen Sauron für Schuldig befunden. Der Kommandant wird den Orks zum Fraß vorgeworfen und Pharagn vom Hexenkönig mit einem Zauber auf ewig an seine Gemächer gebunden und dort erneut eingemauert. Die Festung wird nun mit Orks besetzt.
- 2371** Die Orks werden wegen ihrer Unfähigkeit die Warenströme der Festung zu verwalten wieder durch Menschen abgelöst. Die Orks besetzen weiterhin den ersten Turm. Um künftige Revolten und Streitigkeiten zu verhindern und um Saurons neustes Machtinstrument -eine auf Ihn zugeschnittene Religion- zu etablieren wird ein Tempel eingerichtet und der Halbork Boltag als Hohepriester nach Agazlam geschickt. Fortan ist der Hohepriester in der Hierarchie dem Festungskommandanten gleichgestellt.
- 2689** Ein Erdbeben bringt alle Brückenbögen zum Einsturz. Die Türme halten jedoch stand
- 2698** Die Brückenbögen sind wieder hergestellt und nun mit Wehrgängen und zum Teil mit Schutzdächern versehen. Wegen der Zunahme des Warenverkehrs in Mordor werden im Innenhof Lugburugs und entlang aller Mauern große Wirtschaftsgebäude und Stallungen errichtet, welche die alten Truppenbarracken ersetzen.
- 2735** Tar-Calmacil erobert weite Landstriche entlang der Küsten und zieht so den Haß Saurons auf sich. Tar-Calmacil errichtet kleine, aber wehrhafte Festungen, die Mordor und die rebellischen Bergvölker des Ered Nimrais bewachen sollen und später die Keimzellen von Minas Anor und Minas Ithil werden. Auch schlägt er eine große Holzbrücke an der Stelle über den Anduin, an der einmal Osgiliath entstehen wird. Dort lässt er einen provisorischen Landungshafen erbauen, eine unmissverständliche Drohung gegen Sauron! Die Befestigungen Mordors werden erweitert, allerdings so, dass sie nicht die Aufmerksamkeit der Numenorer erregen. Zu dieser Zeit werden die Vortürme Lugskuts erbaut und Sauron befiehlt die Vorbereitung großer Heerlager bei der Festung in den Tälern des Morgai. Sauron muss seine seit über siebenhundert Jahren bestehende Unterstützung des Widerstandskampfes der Küstenvölker einstellen, um nicht einen offenen Krieg gegen Numenor zu riskieren. Bis etwa 2900 kommen fast alle Aktionen Saurons gegen den Westen zum Erliegen und die Lande westlich von Mordor werden von Saurons Dienern gemieden. Derweil konzentriert sich Sauron auf den fernen Osten, um seine Herrschaft dort auszuweiten und die Zeit abzuwarten. Die Landstriche des späteren Gondor bleiben von nun an fest in Numenorischer Hand.
- 3262** Ar Pharazon landet in Umbar, Sauron unterwirft sich scheinbar und segelt als sein Gefangener nach Numenor. Durch Erzählungen und Gerüchte über die Macht der Numenorer desertieren bereits vorher viele menschlichen Soldaten der Festung. Nach der Gefangennahme Saurons zerstreut sich die Wachtruppe in alle Winde. Viele der Orks metzeln sich in Machtkämpfen gegenseitig nieder.
- 3319** Der Untergang Numenors. Sauron verliert seine Hülle. Die wenigen Orks, welche noch in der leeren Festung hausen, fliehen nach Osten. Durch die Erdbeben bei der Neugestaltung der Welt werden viele Festungen Mordors stark beschädigt, so auch Agazlam.
- 3335** Ein Nazgul bezieht alleine die Festung und beginnt mit einer heimlichen Wacht.
- 3336** Der Nazgul und Tar Pharagn (er nennt sich nun Gul Pharagn) kämpfen miteinander. Pharagn trägt den Sieg davon und nimmt einen der Neun an sich, verwendet ihn aber nicht. Pharagn kann den Zauberbann brechen und zwingt geflüchtete Orks und die Nachkommen der menschlichen Wachtruppen, welche nahe-bei ein Dorf gegründet haben zurück in den Dienst. Sauron ist noch zu schwach um darauf zu reagieren.
- 3338** Gul Pharagn beginnt mit dem Auskundschaften Ithiliens, insbesondere des nun boomenden Minas Ithils
- 3345** Gul Pharagn verfügt nun über viele Informationen des neu gegründeten Reiches Gondor und hat in Heimlichkeit mit etwa Zweitausend Kämpfern die größte organisierte Truppe Mordors außerhalb Barad-Durs unter seiner Gewalt. Als er bemerkt, dass Sauron Macht langsam zurückkehrt, begibt er sich mit dem Ring zum dunklen Turm. Da ihm alle geheimen Pfade bekannt sind, begibt er sich ungesehen in die innersten Gemächer. Sauron ist sich dessen jedoch bewusst und die Acht verbliebenen Nazgul erwarten Gul Pharagn bereits. Pharagn tritt vor Sauron, legt ihm den Ring zu Füßen, unterwirft sich ihm und schildert ihm seine Erfolge in Spionage und dem Aufstellen einer Streitmacht. Sauron ist beeindruckt von der ungebrochenen Treue Pharagns und bietet ihm den Ring an. Pharagn akzeptiert und gelangt so unter die absolute Gewalt Saurons. Der vorherige Träger wird zur Strafe für seine Schwäche hüllenlos in die ehemaligen Gemächer Pharagns verbannt und ebenfalls eingemauert.
- 3346** Sauron befiehlt alle Truppen nach Barad-Dur. Nur eine kleine Truppe Spione und Gul Pharagn bewohnen Agazlam.
- 3400** Sauron ordnet die heimliche Besetzung und Reparatur der Festung an. Nur eine kleine Elitewachtruppe, bestehend aus Orks wird entsandt. Vor allem sollen Spione aus Gondor davon abgehalten werden, Mordor zu betreten.
- 3429** Anfang des Jahres bezieht eine große Streitmacht aus dem Osten in Agazlam Quartier. Bis zur Ankunft aller Truppen wird die Festung nun ohne Heimlichkeit instand gesetzt und mit Vorräten bestückt. Im Sommer beginnt der Überraschungsangriff auf Gondor, der jedoch von Isildur zurückgeschlagen wird. Mit diesem Rückschlag wird Agazlam zu einem Bollwerk gegen den

befürchteten Angriff des Westens.

**3431** Die Festung wird nun auf diesen Angriff vorbereitet und befindet sich nun im kampfkraftigsten Zustand ihrer Geschichte. Ein Heer von 10.000 Kriegern ist in den vorbereiteten Lagern eingezogen und hält sich hier bereit.

**3433** Zahllose Soldaten und Orks aus dem Osten und Süden strömen nach Mordor. Ursprünglich sollten sie die zweite Angriffswelle gegen den Westen stellen, jetzt warten Sie auf den Angriff des Westens. Die Garnison bei Agazlam schwillt auf 30.000 an. Am Tag der Sommersonnenwende findet die Schlacht auf der Dagorlad statt und Saurons Heere werden vernichtend geschlagen. Die Söhne Isildurs beginnen wenige Tage später mit einem Angriff von Minas Ithil über den Pass. Das Hauptheer unter Elendil und Gil-galad scheint nicht wie erwartet durch Udun in Mordor einzurücken. Offensichtlich will der Westen die Festung Carach Angren nicht angreifen und seine Heere marschieren mit größerer Geschwindigkeit durch Ithilien auf Agazlam zu. Verstärkungen aus dem Norden werden nach Agazlam geschickt. Die Festung ist hoffnungslos überfüllt und das Wasser beginnt knapp zu werden. Allerdings erweist sich der Angriff als Finte. In einem Kommandounternehmen durch Isildur und dem später als „Donnerritt durch Udun“ bekannten blitzartigen Angriff der Reiterei des Westens wird Carach Angren eingenommen. Etwa die Hälfte der Truppen verlässt Agazlam in Eilmärschen gen Norden, während das Heer des Westens zurück zum Morannon marschiert. Der Westen verteidigt erfolgreich Carach Angren und marschiert Richtung Barad-dur. Der Orodruin bricht aus und versperrt durch Lavaströme und erstickende Gase den Weg zum Dunklen Turm. Der Westen greift nun Agazlam von Mordor aus an....

### *Die Schlacht von Agazlam*

Wenige Wochen nach der Schlacht auf der Dagorlad ziehen Elendil und Gil-galad von Osten gegen Agazlam. Im Westen bedrängen Isildurs Söhne die Festung. Tausende fliehende Soldaten Mordors haben sich hierher begeben und täglich kommen frische Truppen aus dem Osten an, da Agazlam zu ihrem neuen Sammelpunkt bestimmt wurde, denn der Weg nach Barad-dur ist durch die Eruptionen Orodruins versperrt.

Noch immer sichert Agazlam eine wichtige strategische Position, denn die kürzeste Nachschublinie des Westens wird durch sie blockiert. Zehntausende Kämpfer Mordors haben sich in der Festung, in den Lagern und an den Osthängen des Morgai versammelt. Doch der Großteil der Truppen ist demoralisiert und hat seine Waffen auf der Flucht verloren. Die Versorgungslage ist ebenfalls katastrophal, da die Festung so viele Truppen nicht ernähren oder rüsten kann.

Da greift der Westen mit großem Elan an, denn dies ist die letzte große Truppenansammlung in Mordor, die es zu besiegen gilt. Die Versorgungslinien des Westens verlaufen derzeit über Cair Andros, Dagorlad und Udun. Sie sind zu lang um effektiv zu funktionieren und als Belohnung für eine gewonnene Schlacht winken frische Lebensmittel, Wasser und Wein aus Gondor und für die verdientesten Soldaten ein Fronturlaub in Minas Ithil. Das Hauptheer des Westens bezieht Aufstellung in der Ebene vor dem Morgai, mit seinem Zentrum direkt an der Kreuzung der großen Straßen, die nach Agazlam führen. Elben aus Bruchtal unter Elrond und Zwerge aus Moria erklimmen den Morgai weiter im Norden und Süden und bewegen sich geschickt über die Berggrate in Richtung der Heerlager des Feindes.

Mit Einsetzen der Dämmerung am dreißigsten Tag nach der Sommersonnenwende belegen die Elben die Lager von oben mit Pfeilen und die Zwerge halten jeden davon ab, die steilen Berge zu erklimmen und die Elben zu stellen.

Für einige Tage herrscht eine Art Guerillakrieg, bei dem Elben und Zwerge blitzartig auftauchen und die dicht gedrängten Soldaten Saurons von Oben beschießen, nur um dann schnell wieder zu verschwinden. Sieben Tage später greift das Hauptheer in langen Reihen bergauf marschierend an. Auf der Straße nach Agazlam kämpft sich ein Keil bestehend aus den Leibwachen der Heerführer den Weg durch provisorische Straßensperren nach vorne. Gegenangriffe des Feindes bleiben erfolglos und Panik macht sich bei den eingeschlossenen Truppen Saurons breit. Viele ergeben sich oder versuchen zu fliehen. Etwa die Hälfte entkommen in die Schlucht zwischen Morgai und Ephel Duath. Vor den Toren Agazlams werden die letzten noch kampfwilligen Soldaten Saurons erschlagen. Die Belagerung von Agazlam beginnt.

### *Die Belagerung Agazlams und das Ende der Festung*

Der Westen verfügt über zahlreiche schwere Belagerungswaffen, Rammböcke und Katapulte, da er sich auf eine Belagerung des Dunklen Turms vorbereitet hat. Diese Waffen werden nun in Stellung gebracht und innerhalb weniger Tage werden die dünnen Ostwände Lug Burugs stark beschädigt und der Turm eingenommen. Die gesamte Festung ist nach Westen ausgerichtet und kann dem Angriff aus Richtung Mordor nichts entgegen setzen. Isildurs Söhne sorgen dafür, dass niemand nach Ithilien entkommen kann und setzen die Verteidiger durch gelegentliche Angriffe unter Druck. Nach wenigen Tagen wird auch der mittlere Turm – Lugshapat – eingenommen und die Exilnumeroren beginnen mit der großen Schleuder Lugskut, die letzte verbliebene Bastion systematisch zu zerstören. Die Festung die nun beinahe 1500 Jahre bestand hatte wird in weniger als 15 Tagen vom Westen erobert.

### *Agazlam in der Hand des Westens*

Die beiden Außentürme und ihre angrenzenden Mauern sind nun reine Trümmerhaufen. Ihre gut behauenen Steine werden in den nächsten Jahren vom letzten Bündnis abtransportiert und für den Bau von Feldbefestigungen um Barad-dur genutzt. Die westlichen Brückenbögen sind eingestürzt und nur der mittlere Turm und die Brückenpfeiler sind nahezu unbeschädigt geblieben. Es werden nun hölzerne Hilfsbrücken über die Pfeiler geschlagen und Lugshapat wird vom Westen genutzt um den Duath Pass zu sichern. Die Nachschubkolonnen aus Ithilien rollen bereits nach wenigen Wochen. Das Morgaital wird nach Flüchtlingen durchkämmt, einige ergeben sich, aber viele Orks verbergen sich in dunklen Tälern und tiefen Höhlen und stellen eine ständige Bedrohung dar. Agazlam erfüllt für die Dauer der Belagerung Barad-durs eine wichtige Rolle, doch die Turmbesatzung, bestehend aus Soldaten Minas Ithils spricht von einem Gestalt- und namenlosen Schrecken der hier haust. Daher wird der ursprüngliche Plan, Agazlam als einen Wachturm des Westens zu verwenden, fallen gelassen.

**3341** Sieg über Sauron

### **Das dritte Zeitalter**

**3** Lugshapat wird geräumt

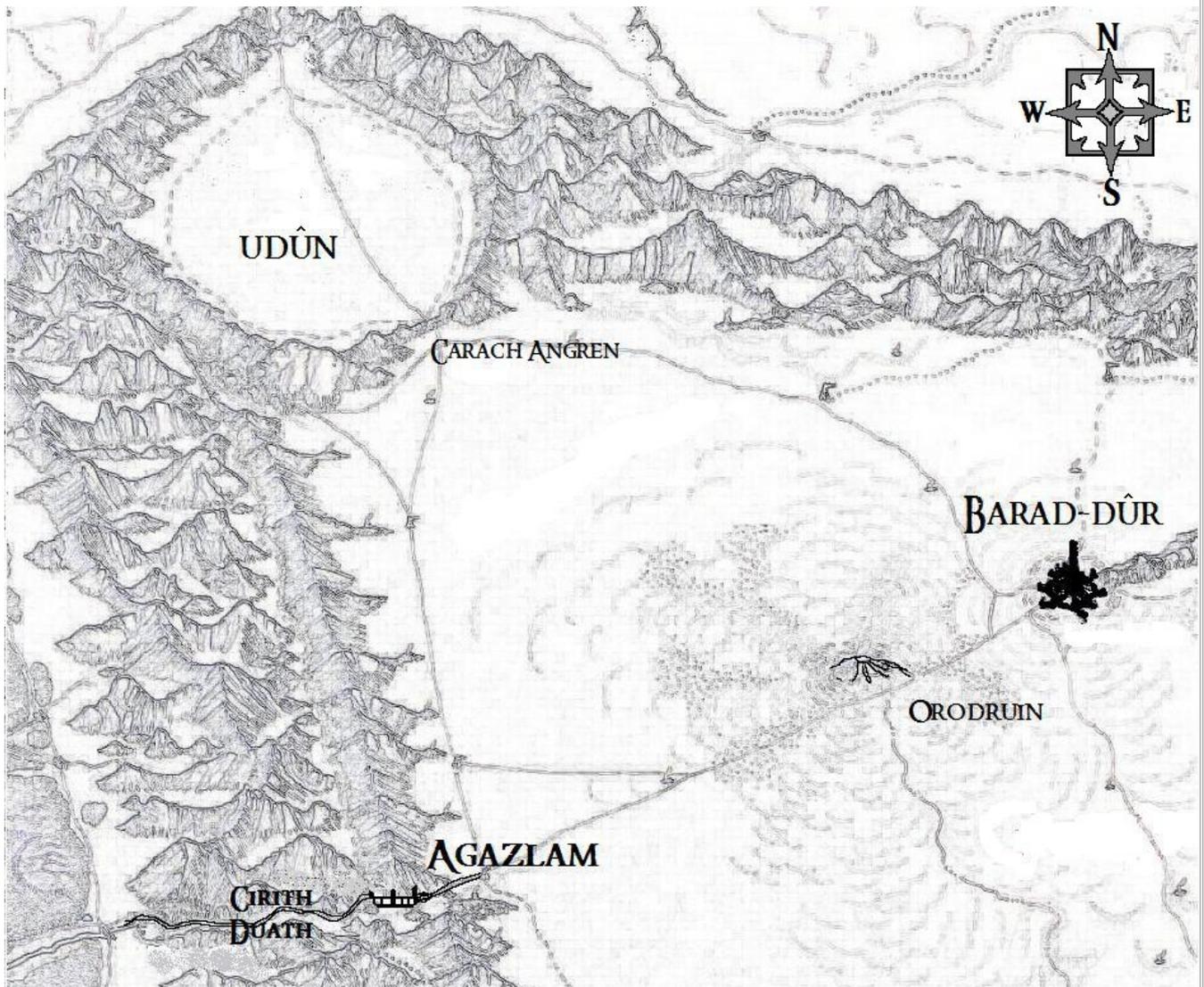
**12** Beginn des Baus vieler Befestigungen an den Zugängen von Mordor. Darunter die Türme am Morannon und Durthang. Am Duath

- Pass wird nahe an der Stelle des westlichsten Vorturms Agazlams Cirith Ungol erbaut.
- 21 Während des Baus berichten Arbeiter und Wachtruppen immer wieder von unheimlichen Lichtern und Stimmen aus Lugshapat, doch Erkundungstrupps können nichts feststellen.
- 58 Fertigstellung Cirith Ungols
- 65 Menendil erteilt den Befehl Lugshapat zu schleifen
- 67 Lugshapat wird vollständig zerstört, die Brückenpfeiler umgestoßen. Außer Steinhaufen und losem Geröll bleibt von der einst stolzen Festung nichts mehr übrig.
- 1640 Bedingt durch die Große Pest wird Cirith Ungol verlassen. Mordor bleibt unbewacht.
- 1980 Der Hexenkönig kommt nach Mordor und sammelt die Nazgul um sich. Cirith Ungol wird von Orks besetzt.
- 1998 Eine Holzbrücke wird anstelle der alten Festung Agazlam erbaut.
- 2000 Die Nazgul kommen aus Mordor heraus und belagern Minas Ithil
- 2002 Minas Ithil wird erobert.
- 2050 Der König von Gondor, Earnur, reitet zum Zweikampf mit dem Hexenkönig vor die Tore Minas Ithils und kehrt nicht zurück
- 2901 Die Mehrzahl der noch verbliebenen Einwohner Ithiliens verlässt das Land wegen der Angriffe der Uruks von Mordor. Henneth Annun wird gebaut.
- 2951 Sauron kehrt nach Mordor zurück und beginnt mit dem Wiederaufbau Barad-durs. Agazlam wird nicht wieder aufgebaut, da die Sicherung des Passes nun durch Minas Ithil und Cirith Ungol gewährleistet wird.
- 3019 Der Ring wird vernichtet und Saurons Reich endet.

### **Der Schauplatz am Ende des dritten Zeitalters**

*„Die östlichen Hänge des Ephel Dúath waren steil und fielen in Klippen und Felswänden zu der schwarzen Schlucht ab, die zwischen ihnen und dem inneren Kamm lag. Ein kurzes Stück hinter der Wegkreuzung, nach einem weiteren jähem Gefälle, übersprang eine Behelfsbrücke den Abgrund, und über sie gelangte die Straße zu den zerklüfteten Hängen und engen Tälern des Morgai... Frodo ging jetzt voran, so annähernd nach Norden, wie er glaubte, daß es Norden sein müsse, zwischen Steinen und Findlingen hindurch, die in Mengen auf dem Grund der großen Schlucht lagen. ....Das Licht war zwar nicht mehr als eine graue Dämmerung, aber es reichte, um zu sehen, daß sie tief in dem Tal zwischen den beiden Bergketten waren. Es stieg leicht nach Norden an, und auf seinem Grund verlief das Bett eines jetzt ausgetrockneten Bachs. Hinter seinem steinigen Lauf sahen sie einen ausgetretenen Pfad, der sich unter dem Fuß der westlichen Felsen entlangzog. Hätten sie ihn gekannt, dann hätten sie ihn schneller erreichen können, denn es war ein Weg, der die große Morgul-Straße am westlichen Brückenende verließ und über eine lange, in den Fels gehauene Treppe auf die Talsohle führte. Er wurde von Meldegängern und Boten benutzt, die rasch zu kleineren Feldwachen und Festungen im Norden, zwischen Cirith Ungol und dem Engpaß von Isenmünde, dem eisernen Schlund von Carach Angren, gelangen mußten.“*

### **Der Herr der Ringe – Das Land des Schattens**



# Die Festung Agazlam

(Schwarze Sprache: „Blutige Zunge“)

## *Strategische Bedeutung und Beweggründe Saurons beim Entwurf der Festung*

### *Lage*

Die Festung Agazlam befindet sich an einer strategisch äußerst wichtigen Stelle. Sie schützt den Duath-Pass (später Morgul-Pass genannt) und soll Angreifern an dieser Stelle den Zutritt zu Mordor verwehren. Ebenso wichtig wie diese Schutzfunktion ist die Funktion als Verkehrsknoten und Sammelpunkt für einen Angriff gen Westen. Sie deckt die Straße durch das Morgai/Ephel Duath Tal, die Nord/Südstraße östlich des Morgai und hierher führt eine Straße direkt von den Toren Barad-durs selbst. Agazlam schützt und wacht über alle diese Straßen die sich hier kreuzen. Sie selbst ist ein Teil der Straße und ermöglicht auch den größten Heeren Saurons einen zügigen Marsch über das Tal oder von der Talsohle hinauf (und umgekehrt). Wer diese Festung besitzt, kontrolliert alle Bewegungen in diesem Teil Mordors.

### *Bauzeit*

Sauron beginnt sein Land ab ca. 1900 langsam, aber im stetigen Maße gegen die Numenorer zu befestigen. Zwar sieht er sich überlegen, möchte aber kein Risiko eingehen. Er möchte die Numenorer (noch) nicht herausfordern und baut die Festungen so, dass sie nicht als Bedrohung wahrgenommen werden und sich in Mordor befinden. Das ist auch der Grund dafür, warum Agazlam nicht auf dem höchsten Punkt des Passes errichtet wird oder am westlichen Passeingang. Etwa 2000 sind die meisten Festungen fertig gestellt, werden jedoch immer wieder umgebaut und erweitert.

### *Strategie und Gegner*

Sauron verfolgt eine aggressive Strategie und hat als Grundsatz festgelegt, dass Agazlam die eigenen Truppenbewegungen unterstützen soll und nur in der Zweitfunktion eine reine Trutzburg ist. Der schlimmste annehmbare Fall für ihn ist, dass ein Feind die Festung einnimmt und ihn in seinem eigenem Land einsperrt. Daher ist die gesamte Anlage so ausgelegt, dass sie sich gegen Angriffe aus dem Westen gut behaupten und zur Not auch in wesentlichen Teilen zerstört werden kann, wenn ein Feind sie einzunehmen droht. Von Osten her, soll die Festung leicht zurück zu erobern sein und eventuellen Besatzern so wenig Schutz bieten wie möglich. Dies ist ein Grundprinzip aller Befestigungen Mordors, da Sauron davon ausgeht, aus einer Position der Stärke heraus sein Land mit großen Heermassen zu verteidigen. Als „Herr der Erde“ im zweiten Zeitalter und im Besitz seines Ringes schätzt er die Wahrscheinlichkeit einer verzweifelten Verteidigung seines Landes mit nur wenigen getreuen Truppen als eher gering ein. Da als einzigen Gegner Saurons die Numenorer in Betracht kommen, spiegelt sich dies auch in der Architektur wieder. Die fortgeschrittenen Bautechniken und Belagerungsmaschinen der Numenorer erfordern starke Bollwerke, die manchmal einen bunkerartigen Charakter aufweisen.

### *Zur Ökonomie Agazlams und des Schwarzen Landes*

Sauron hatte mehrere Jahrtausende Zeit um eine optimale Wirtschaftsform für die von ihm beherrschten Länder und Gebiete zu finden. Vielleicht gab es Experimente mit einer Form absoluter Planwirtschaft, der Zuweisung von Waren, Gütern und Arbeitskräften, streng vom Dunklen Turm aus kontrolliert. Diese Experimente werden nicht von langer Dauer gewesen sein, gemessen an der Zeitspanne, die Sauron regierte. Ab der Mitte des zweiten Zeitalters etablierte Sauron in allen Reichen ein System welches flexibel genug war, große Warenströme über lange Strecken hinweg zu den Orten zu bringen, wo sie tatsächlich gebraucht wurden – die Marktwirtschaft (!). Neben der militärischen, politischen und religiösen Macht Saurons, übt seine wirtschaftliche Macht einen großen Einfluss auf die Länder östlich von Mordor aus.

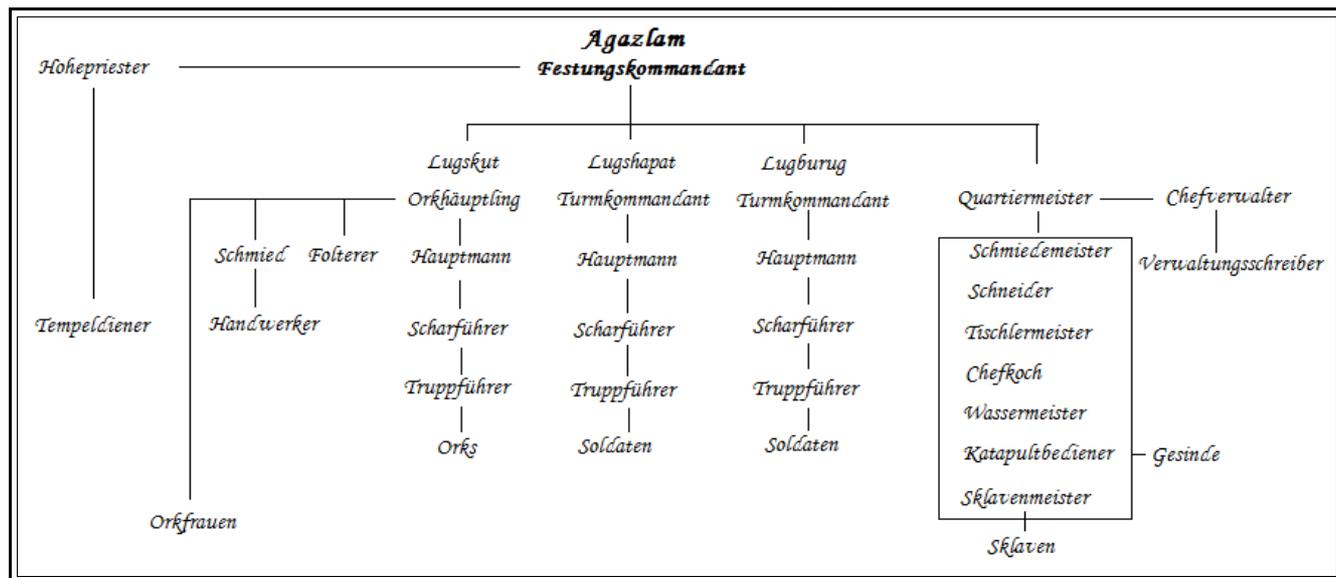
Die Schatzkammern Barad-durs sind angefüllt mit Gold und Gemmen, die in Mordor gefördert, als Tribut gefordert oder in Feldzügen geraubt wurden. Das Gold liegt nicht in den tiefen Kammern des Dunklen Turms um das gierige Herz Saurons zu wärmen. Es hält die Wirtschaft Mordors in Gang! Große Mengen an Gold, Waren und Sklaven erreichen Mordor als Tribute aus fernen Ländern. Aber dies ist nur ein geringer Teil, verglichen mit denjenigen, die durch einfachen Handel in das Schwarze Land gelangen. Ein Mensch des Westens mag den Eindruck gewinnen, ganz Mordor sei eine riesige Festung, und dass nur Soldaten des Dunklen Herrschers sich auf den zahlreichen Straßen bewegen, doch dem ist nicht so. Händlern aus dem Süden und Osten steht Mordor offen! Zwar werden sie genauestens überwacht und sogar bespitzelt, doch solange sie Wegezölle und Steuern ordnungsgemäß an den Dunkeln Turm entrichten und sich nicht als Spione des Westens entpuppen, sind sie frei in ihren Geschäften. In Mordor lässt sich gutes Gold verdienen und nirgendwo sonst in Mittelerde lassen sich so gute Preise für Nahrungsmittel erzielen. Hauptsächlich bringen die Händler edle Weine, Hölzer und gut zu transportierende Waren, wie feine Stoffe für die vielen Offiziere im Dienste Saurons, Schinken und Dörrfleisch für die Truppen aber auch Weizen und Bauholz nach Mordor. Dort werden sie gegen Gold, hochwertiges Eisen, Salz und Waffen eingetauscht. Barad-dur überwacht den Warenstrom, greift aber nur in Kriegszeiten ein. Sauron setzt auf die Selbstverwaltung seiner Städte und Festungen. Mit anderen Worten: Jede Siedlung und jede Festung und die Anbaugelände und Fischerflotten des Nurnenmeeres und auch die Minen im Lande Mordor müssen in erster Linie für ihr eigenes wirtschaftliches Überleben sorgen. Die Festung Agazlam lebt hauptsächlich von Wegezoll, der bei der Passage von Karawanen und Reisenden zu entrichten ist. An Agazlam vorbei verläuft einer der beiden Hauptstraßen, welchen Mordor von Norden nach Süden durchqueren. Es ist die kürzere der beiden Routen, die von Udun zum Nargilpass im Süden verlaufen. Wer nicht in Barad-dur seinen Geschäften nachgehen will (oder muss), wird diese Route wählen und hier mit Sicherheit einen Stopp einlegen müssen. Die Festung bietet für die Reisenden Obdach und Verpflegung, für die Tiere Wasser und Futter. Vor und nach einer Durchquerung der Hochebene von Gorgoroth legen die meisten Karawanen und Wagentreks hier eine Erholungspause ein. Bis etwa 2735 ZZ floriert auch der Handel mit den wilden Stämmen der Küstenregionen und den Bergmenschen des Ered Nimrais. Mordors Waren sind bei Ihnen sehr beliebt und über Agazlam erreicht so manches unbekanntes Luxusgut aus fernen Ländern die Fürsten und Häuptlinge dieser Stämme. Technologie und Reichtum Mordors stehen in einem krassen Gegensatz

zu den geringen Errungenschaften dieser Völker. Doch Sauron fördert die Lieferungen in den Westen, da er diese Völker gegen die Numenerer für sich einnehmen will. Agazlam ist das Zentrum der Beziehungen zu den Küstenvölkern und von hier aus werden Geschenke, Waffen, Berater und Priester an sie gesandt, um sie in ihrem Kampf gegen die Numenerer zu unterstützen. Aus den Küstenregionen kommen ebenfalls Händler, aber auch Fürstensöhne und Kriegsanführer hierher, um in Agazlam ausgebildet zu werden.

Festungen wie Agazlam und Carach Angren, welche sich in Gebieten befinden, in denen keine Rohstoffe abzubauen oder Ackerbau zu betreiben ist und es nur wenige Einwohner gibt, die mit Steuern zu belegen wären, unterstützt der Dunkle Turm mit Gold oder Waren. Agazlam erhält daher, wie andere Festungen in der kargen Region Gorgoroth, regelmäßige Zuwendungen in Form von Gold. Alle in der Festung stationierten, ob Arbeiter oder Soldat -außer den Sklaven- erhalten vom Kommandanten einen (meist kargen) Lohn. Die Festungskommandanten senden selbstverständlich jährlich ihre Bücher nach Barad-dur, wo diese geprüft werden und die notwendigen Zuwendungen für das nächste Jahr berechnet werden. Ein Festungskommandant oder Statthalter Mordors fürchtet nur drei Dinge:

Einen Besuch Saurons, einen Besuch des Hexenkönigs und den Besuch der Buchprüfer Barad-durs....

### Die Bewohner der Festung



Agazlam wird hauptsächlich aber nicht ausschließlich von Soldaten bewohnt. Der Turm Lugskut sogar von Orks, obwohl die Festung eigentlich für eine menschliche Besatzung geplant wurde. Agazlam ist ein Mikrokosmos verschiedener Rassen und sozialer Kasten. Das führt ständig zu Spannungen, so dass Auseinandersetzungen verschiedenster Art und Intensität an der Tagesordnung sind. Diese reichen von übler Nachrede über Mordkomplote bis hin zu ausgewachsenen Aufständen. Hauptaufgabe des Festungskommandanten und seiner Offiziere ist es, diese Auseinandersetzungen nicht ausufern zu lassen und die Disziplin und Einsatzfähigkeit der Truppen und der Festungsanlage jederzeit sicher zu stellen. Oberste Autorität der Festung und Statthalter Saurons in der Region ist der Festungskommandant. Anfangs bekleidete Tar-Pharagn selbst dieses Amt, später andere machtvolle Offiziere Saurons. Seit 2371 ist dem Festungskommandanten stets ein Hohepriester der Kirche Saurons beigegeben. Der Hohepriester kann den Festungskommandanten jederzeit ablösen und überwacht alle seine Befehle und Handlungen. In unserer Welt würde man ihn wohl als Politoffizier bezeichnen. Der Hohepriester besitzt keine direkte Befehlsgewalt über die Bewohner der Festung, doch er hat ein offenes Ohr für alle, die ihm Gerüchte oder Verfehlungen und blasphemische Reden anderer gegen Sauron zuflüstern. Er schickt regelmäßig Berichte an die Kirchenoberen nach Barad-dur und es kann recht ungemütlich werden, sollte der eigene Name in einem dieser Berichte stehen. Obwohl der Hohepriester nichts zu Befehlen hat, sollte man es sich nicht mit ihm verderben. Nur die Tempeldiener sind ihm direkt unterstellt. Diese stehen in der Hierarchie der Festung ungefähr auf der Stufe der Truppführer.

Dem Festungskommandanten unterstehen drei Turmkommandanten. Einer von ihnen ist der Orkhauptling Lugskuts. Außer dem Ork sind dies die wichtigsten Helfer des Festungskommandanten und sorgen für die Umsetzung seiner Vorgaben im jeweiligen Teil der Festung. Der Turmkommandant Lugburugs ist meist ein Haradrim, oft von adligem Geblüt. Er besitzt das höchste Ansehen der drei Turmkommandanten und kann über seinen Turm und die Vorhöfe recht frei entscheiden und ist der Vertreter des Festungskommandanten. Als nächster in der Rangfolge steht der Kommandant Lugshapats, welchem auch die Befehlsgewalt über die gesamte Brücke und die Morgaimauer zufällt. Er ist der zweite Vertreter des Festungskommandanten und meist ein Ostling. Der Orkhauptmann besitzt die Befehlsgewalt über Lugskut und die Vortürme. Er nimmt nur selten an den Treffen der Kommandanten teil. Generell werden die Orks von den menschlichen Anführern (und auch von den gemeinen Soldaten) abfällig behandelt und bleiben meist unter sich. Der Orkhauptmann ist nominell der vierte in der Rangfolge. Sollte es jemals dazu kommen, dass der Orkhauptling das Kommando über die Festung übernehmen muss, würden die menschlichen Soldaten vermutlich seine Befehle nicht befolgen.

Jedem Turmkommandanten stehen eine unterschiedliche Zahl an Hauptleuten zur Verfügung. Ein Hauptmann ist für 80 bis 200 Soldaten verantwortlich. Dem Hauptmann sind zwei Scharführer unterstellt, welche jeweils 40 bis 100 Soldaten anführen. Jeder Scharführer besitzt eine unterschiedliche Zahl von Truppführern, welche jeweils etwa 10 bis 20 Soldaten kommandieren. Unterhalb des einfachen Soldaten stehen nur noch die Orkfrauen oder die Sklaven.

### *Zivilisten in der Festung*

In der Festung wohnen zahlreiche Zivilisten und noch mehr sind ständig auf der Durchreise. Diejenigen die nur Durchreisen, werden von den Verwaltern und Schreibern betreut und müssen auf ihr Wort hören. Sollte der Status eines Reisenden weit über einem gewöhnlichem Verwaltungsbeamten stehen, so kümmern sich die Turmkommandanten oder gar der Festungskommandant persönlich um den Gast. Die ständigen Bewohner der Festung sind von der militärischen Hierarchie strikt getrennt. Nur der Festungskommandant kann ihnen Befehle erteilen, im Regelfall überlässt er dies dem Quartiermeister, dem obersten zivilen Verwalter der Festung. Je nach Status hören die zivilen Bewohner auch auf das Wort der Soldaten, sofern diese einen höheren Rang inne haben.

Auf der untersten Ebene stehen die Sklaven (und die Orkfrauen). Viele Arbeiten in den Türmen werden von Sklaven verrichtet. Dazu gehört das Leeren der Latrinen, das Herbeischleppen von Feuerholz und Kohlen aus den Lagerräumen, Putzen, Ausmisten der Stallungen usw. Über den Sklaven stehen die Knechte und Mägde. Sie erhalten eine bessere Behandlung und sogar einen geringen Lohn für ihre Arbeit, denn sie erledigen die Aufgaben, für die man gewisse Fertigkeiten benötigt, wie das Kochen, Pflege der Reittiere, Reparatur der Ausrüstung der Soldaten usw. Im Rang sind sie den gewöhnlichen Soldaten gleichgestellt und nehmen daher keine Aufträge von diesen entgegen, es sei denn man ist sich freundschaftlich verbunden. Über den Knechten stehen die Handwerker. Zu ihnen zählen die Schmiede, die Steinmetze, die Tischler und die Schneider und die Verwalter. Die Schmiede und Steinmetze stellen im Belagerungsfall zudem die Bedienung der Katapulte und kommandieren falls nötig Soldaten die ihnen dabei helfen. Die Handwerker sind gegliedert in die Ränge Lehrling (Gehilfe), Geselle und Meister. Lehrlinge stehen auf einer Ebene mit den Truppführern, Gesellen auf der Ebene der Scharführer und die Meister auf der Ebene der Hauptmänner. Beispielsweise erledigen Meister nur direkte Aufträge des Festungs- oder der Turmkommandanten, manchmal auch der Hauptmänner, wenn die letzteren sich gut mit ihnen stellen. Obwohl militärische und zivile Kommandostruktur also der Form nach strikt getrennt sind, haben sich die oben genannten Gepflogenheiten gefestigt. An der Spitze der zivilen Bewohner der Festung steht der Quartiermeister. Dieser ist oft ein Verwaltungsgenie und die linke Hand des Festungskommandanten. Für den Alltagsbetrieb der Festung ist dies der wichtigste Mann und selbst bei einfachen Soldaten hat sich der Spruch eingebürgert: "Wir kämpfen auch wenn die Kommandanten fallen, die Hauptmänner erschlagen werden, die Scharführer fliehen und die Truppführer verzweifeln! Aber wenn der Quartiermeister stirbt, sind wir verloren."

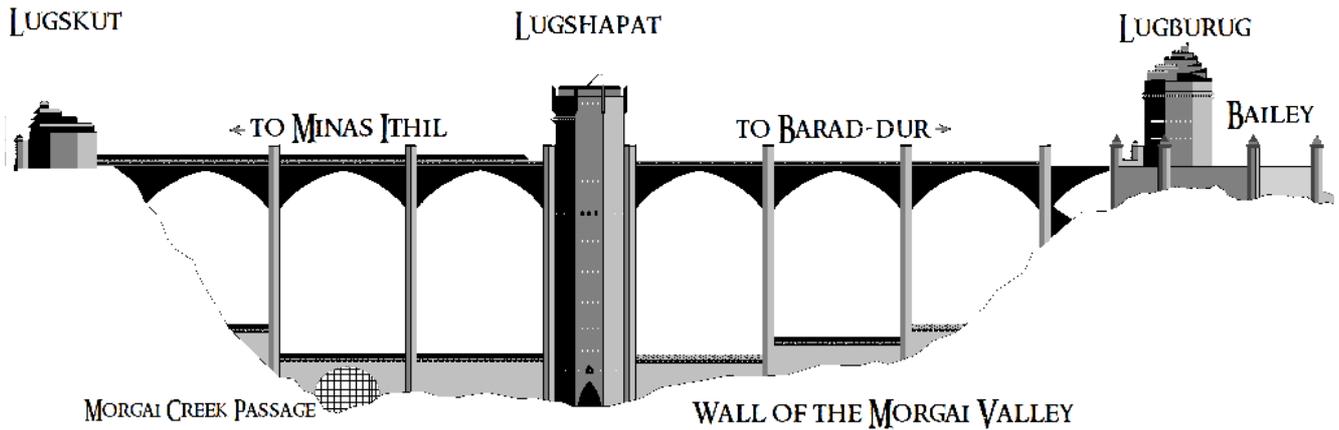
### *Leben und Lieben in der Festung*

Die einzigen die ihr ganzes Leben in der Festung verbringen, sind die Orks Lugskuts. Von der Geburt bis zu ihrem -meist gewaltsamen- Tod bleiben sie an diesem Ort. Auch Sklaven kommen in der Festung zur Welt und bleiben ihr kurzes Leben lang hier, wenn sie nicht auf den Märkten des Nurnenmeers oder an vorbeiziehende Karawanen verkauft werden oder sie ein paar Jahre in Freiheit verbrachten, bevor sie nach Mordor verschleppt wurden. Die Sklaven haben die verschiedensten Herkunftsorte. Manche wurden in Agazlam oder in anderen Festungen Mordors geboren, manche wurden als Tribut oder zur Strafe aus den von Sauron beherrschten Ländern hierher geschickt und wieder andere wurden aus den Küstenregionen und Ithilien verschleppt. Auch so mancher Gefangener, der keine gültigen Reisepapiere aufweisen konnte oder aus anderen Gründen im Kerker landete fristet sein Leben als Sklave, allerdings nur die, die sich bei Ihrer "Befragung" auf den Folterbänken Mordors als unwichtig oder harmlos herausgestellt haben. Die Sklaven leben eng zusammengedrängt. Schwangerschaften werden nicht gern gesehen, weil sie die Arbeitsleistung herabsetzen. Sie werden allerdings auch nicht durch eine strikte Trennung der weiblichen und männlichen Sklaven unterbunden, da man auf diese Weise billigen Nachwuchs erhält. Schon im jüngsten Alter verrichten die Kinder einfache Aufgaben und der Sklavenmeister spart nicht mit dem Gebrauch der Peitsche, um ihnen die wichtigsten Dinge zu vermitteln. Als Sklave in Mordor geboren zu werden, gehört wohl zu den traurigsten Schicksalen. Doch gibt es neben der Peitsche und den Strafen noch schlimmere Drohungen um den Gehorsam der Sklaven sicherzustellen: die Opferaltäre der Priester Saurons und die Orkminen im Osten Mordors. Die zivilen Bewohner der Festung leben ebenfalls lange Jahre hier. Meist sind sie zu weit von ihrer Heimat entfernt, um zu Besuch zurück zu kehren und sparen ihren Lohn auf, um im Alter in die Heimatlande zurückzukehren oder irgendwann ein kleines grünes Stück Land zu erwerben. Dies gelingt meist nur den Gesellen und den Meistern, denn nur ihr Lohn ist hoch genug dafür. Die einfachen Knechte und Lehrlinge bleiben bis ins hohe Alter in der Festung und sterben auch hier, wenn sie keine Verwandte in der Heimat haben, die sie in ihren letzten Jahren bei sich aufnehmen. Die zivilen Bewohner dürfen sich, gemäß der statusbedingten Beschränkungen auch Miteinander vermählen und Kinder zeugen. In den vielen Jahrhunderten hat sich so ein kleiner Volksstamm aus "Agazlami" gebildet, wie sie sich nennen. Die Vermählung und Vermehrung wird gefördert (siehe dazu die Beschreibung der Gesindequartiere und des Hochzeitsraumes in Lugshapat), doch der Quartiermeister erteilt nur Ehegenehmigungen, wenn ihm dies in den Kram passt. Wilde Ehen werden nicht geduldet und die schwangeren Frauen (nicht aber die beteiligten Männer!) werden in solch einem Falle ohne Lohn aus der Festung verstoßen. Was dies in einem Land wie Mordor bedeutet, kann sich jeder selbst ausmalen. Schon so manches Paar hat in den langen Jahrhunderten einen heimlichen Ausweg aus der Festung gesucht, wenn nötig ein paar Orks bestochen und ist zur Küste geflohen. Die zivilen Bewohner sind jedoch ansonsten frei zu gehen, sofern ihre Dienstverpflichtung beendet ist und der Quartiermeister dies gestattet. In der Regel erteilt der Quartiermeister die Genehmigung aus Agazlam fortzugehen, es sei denn es herrscht Mangel an Arbeitskräften im jeweiligen Beruf und es ist nicht gerade Krieg.

Soldaten leben normalerweise nur eine bestimmte Zeit in der Festung. Ihre Einheiten werden einige Jahre hier stationiert. Für die Festungen rund um Gorgoroth und Barad-dur selbst beläuft sich die Stationierungszeit meist auf sieben Jahre. Dann kehren die meisten Einheiten in ihre Heimat zurück oder werden in gastlichere Gebiete unter Saurons Herrschaft verlegt. Einfache Soldaten bis zum Scharführer leisten meist einen Dienst von zwanzig Jahren in den Armeen des dunklen Herrschers, bevor sie mit einem Beutel Gold in der Hand entlassen werden. Je nach kulturellem Hintergrund bleiben sie

entweder weiter Krieger in ihrer Gesellschaft oder setzen sich als Bauern oder Händler zur Ruhe. Die Eheschließung ist ihnen während ihrer Dienstzeit untersagt. Diejenigen, welche beim Antritt ihres Dienstes schon verheiratet waren, müssen Ihre Frauen zurück lassen. Meist wird die Ehe in solchen Fällen gelöst. Gelegentlich erhalten einfache Soldaten für gute Leistungen einen mehrwöchigen Urlaub. Da ihre Heimat meist zu weit entfernt für einen Besuch ist, verprassen Sie ihren Sold in den Vergnügungsvierteln er Handelsplätze am Nurnenmeer. Hauptmänner und Kommandanten bleiben Lebenslang in den Diensten Saurons, werden jedoch meist, wenn sie zu alt für ihren Beruf geworden sind, mit einem stattlichen Sümchen in die Heimat geschickt oder erhalten hohe Ämter, die körperlich weniger anspruchsvoll sind, z.B. als Statthalter Saurons, als Hohepriester in ihren Heimatländern oder als Berater im dunklen Turm. Nur der Festungskommandant darf offiziell mit einer Frau zusammenleben. Für diese sind sogar eigene Gemächer in Lugshapat bereitgestellt.

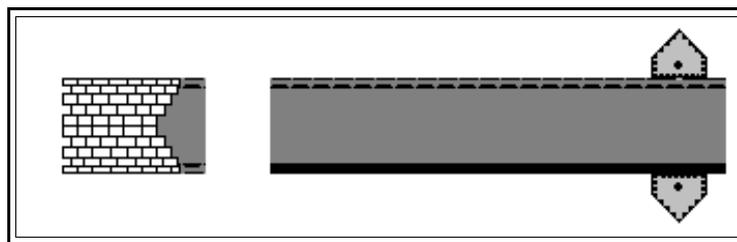
## Agazlam – Die Architektur



### Die Brücke

Die Brücke, welche die Kluft zwischen Ephel Duath und dem Morgai überspannt ist das hervorstechendste Merkmal der Festung. Sie stellt einen wichtigen Verkehrsweg und strategischen Engpass dar. Ohne diese Brücke, wäre die Festung beinahe bedeutungslos. Die Brücke ist mit blutrottem Granit des Morgai gepflastert, der so hart und glatt ist, dass er im Sonnenlicht feucht zu glänzen scheint. Dieser Granit gab der gesamten Festung ihren Namen, da sich die Brücke wie eine blutige Zunge aus den Tortürmen hervorstreckt. Die Brücke besitzt im westlichen Teil eine sehr massives steinernes Satteldach zum Schutz vor Geschossen von Belagerern. Bei einer Belagerung sollen Verstärkungen, welche zum Turm Lugskut nach vorne geschickt werden, vor diesen Geschossen geschützt werden. Das Steindach des westlichen Brückenteils endet kurz vor Lugshapat, damit ein Gegner, der bis zu dieser Stelle vorgedrungen ist, vom Turm aus gut zu bekämpfen ist. An den Rändern der Brücke liegt ein schmaler Wehrgang, von dem aus Feinde auf der Brücke und im Tal durch Scharten beschossen werden können. Der Wehrgang ist nur vom östlichen Ende bei den Türmen Lugshapat und Lugburug zu betreten und dort durch eine stabile Holztür gesichert, damit ein Feind erst die gesamte Brücke überqueren muss, bevor er in die Wehrgänge eindringen kann. Die Mauern des Wehrgangs sind zur Brücke hin viel dicker als nach außen, da aus Norden und Süden keine Gefahr erwartet wird. Sollte man die Wehrgänge aus diesen Richtungen mit Katapulten unter Beschuss nehmen, wären sie schnell durchlöchert und zerstört. Vor einfachen Bogenpfeilen die von der Talsohle oder von den nahe liegenden Felswänden abgefeuert werden könnten, bieten die Außenmauern aber noch ausreichenden Schutz. Auf dem östlichen Teil der Brücke gibt es kein Dach, die Wehrgänge sind dort mit schweren Steinplatten abgedeckt (auf der Zeichnung ist der nördliche Wehrgang zur Ansicht offen dargestellt). Von den Wehrgängen führen dicke Holztüren zu einer Wendeltreppe, durch die man auf die obere Plattform der Brückenpfeiler gelangen kann. Die Pfeiler bestehen ebenfalls aus schwarzen Granitquadern, besitzen keine Hohlräume oder Kammern und haben auf ihrer Oberseite eine mit Zinnen gesicherte Kampfplattform.

Westlicher Brückenteil    Östlicher Brückenteil / Wehrgang / Brückenpfeiler

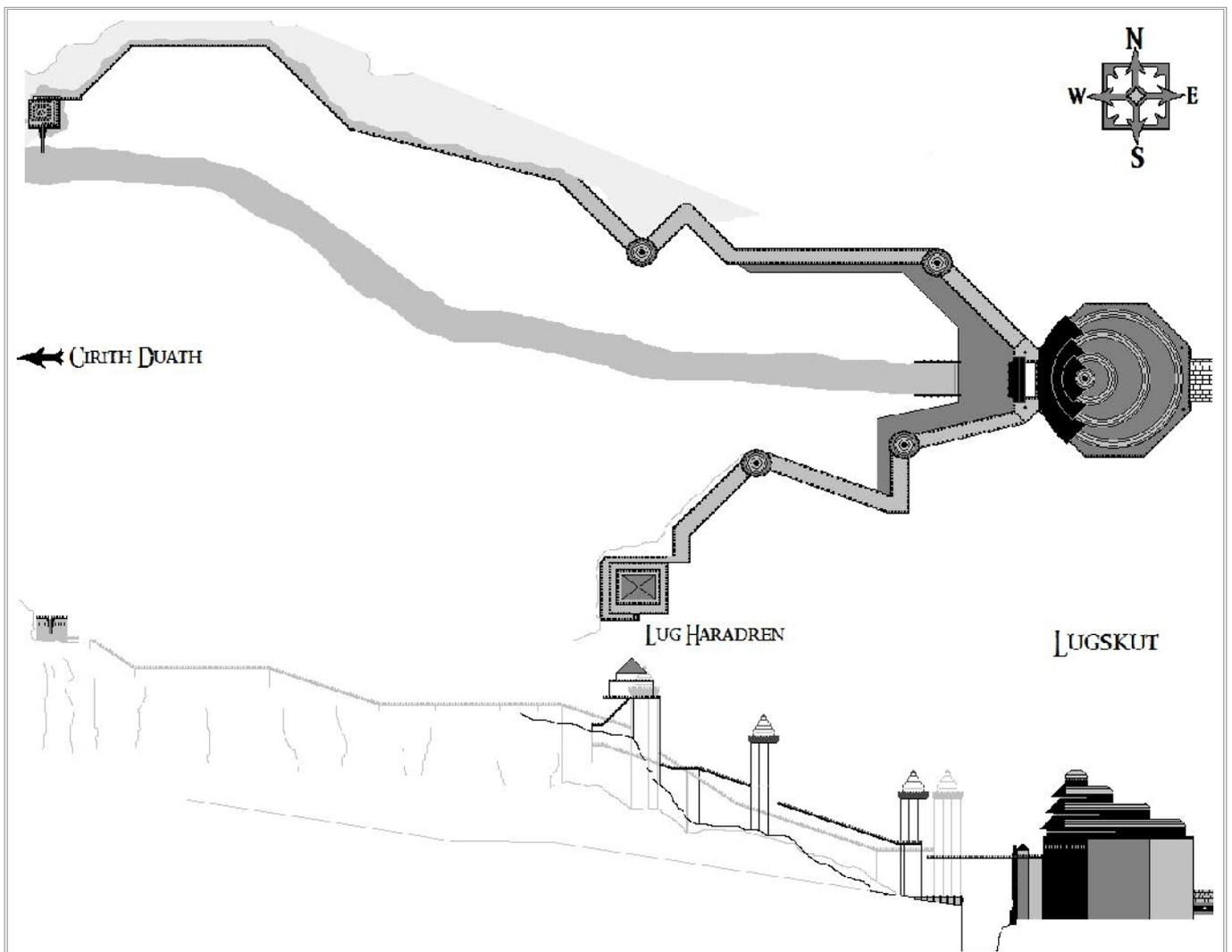


### Die drei Haupttürme

Der Auftrag Saurons die gesamte Festung nach Westen auszurichten und eine eventuelle Zurückerobung oder Zerstörung von Osten aus sehr leicht zu machen, spiegelt sich in allen Details der Architektur wieder. Die Wandstärken und Dächer aller Türme sind im Westen sehr stark, im Osten sehr dünn. Schutzdächer und Schießschatten sind meist nur auf den Westseiten vorhanden, Tore und Zugbrücken schützen vor Angriffen aus dem Westen und auch die Katapultstellungen weisen ausschließlich nach Westen.

### Details

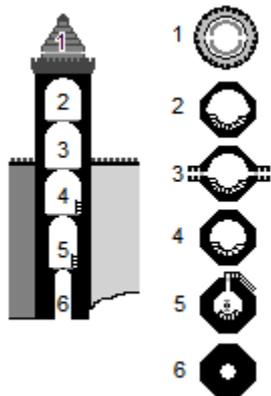
Sofern nicht anders erwähnt, sind alle Räume mit stabilen Holztüren verschlossen, welche von Innen verriegelt werden können. An einigen Stellen werden besondere Gegenstände oder Artefakte erwähnt. Diese sind mit einem Buchstaben (X) versehen und werden weiter hinten im Kapitel „**Besondere Gegenstände**“ näher beschrieben. Alle Räume sind mit zahlreichen Öllampen an den Wänden ausreichend beleuchtet. Der Ruß vergangener Jahrhunderte hat eine dicke schwarze Schicht auf allen Decken und über den Lampen hinterlassen.



### *Lugskut – die Vortürme*

Nahe der Stelle an der Gondor später den Turm von Cirith Ungol errichten wird, befindet sich der erste Vorturm. Er ist hinter einer Felswand gut geschützt gegen feindliche Katapulte. Da er etwa fünfzig Schritt oberhalb der Passstraße errichtet und nur durch einen Pfad durch die Höhlen Shelobs oder über die Wehrmauer der Festung zu erreichen ist, ist er nicht sehr hoch. Eigentlich ist es nur ein zweigeschossiges Haus mit massiven Wänden und einem flachen Dach. Von den Zinnen und aus Schießscharten lässt sich die Straße mit Pfeilen gut beherrschen. Um überdachte Rammböcke, Belagerungstürme und Katapulte davon abzuhalten an die Festung heran zu kommen, besitzt er ein spezielles Verteidigungssystem. Eine breite, abfallende Steinrinne führt wie ein Aquädukt vom Flachdach bis über die Straße. Sollte ein Feind die Straße entlang vorrücken, können die Verteidiger große Steinkugeln vom Dach durch die Rinne rollen, welche dann mit vernichtender Gewalt 50 Schritt tiefer einschlagen. Vom ersten Turm verläuft eine Wehrmauer entlang der Felswand. Sie ist lang genug um viele hundert Bogenschützen auf ihr aufzustellen. Der Wehrgang fällt von 50 Schritt Höhe langsam auf etwa 15 Schritt Höhe ab und geht dort wo die Felswand zurückweicht und der Eingang ins Morgaital sich öffnet in die Festungsmauer über. Hier befinden sich achteckige Wachtürme mit runder Krone gleicher Bauart wie auf der anderen Seite des Tals. Die Straße über den Duath-Pass endet an einer gemauerten Rampe – dem Widerlager der großen Zugbrücke, welche über einen tiefen Graben führt. Der Graben schützt die Schildmauer vor einer Untertunnelung und vor dem Heranrollen von Belagerungstürmen. Die Vortürme und die verbindenden Mauern wurden ab 2735 erbaut, als die Bedrohung durch Numenor deutlich zunahm.

## Exemplarische Beschreibung eines Wachturmes



Die Wachtürme verfügen über 6 Ebenen. Um Höhenunterschiede des Geländes auszugleichen, sind die Wachtürme oft verschieden hoch. Trotzdem ändert sich dadurch die Anzahl der Stockwerke nicht, da je nach notwendiger Turmhöhe immer nur das Erdgeschoss (6) länger oder kürzer ausfällt. Die Wände werden aus statischen Gründen mit jedem Stockwerk dünner. An der Basis sind sie etwa 5 Schritt dick, in den oberen Stockwerken nur noch 1 Schritt. Eine Treppe verläuft an der Innenwand entlang.

### 1. Turmkammer

In der Turmkammer halten sich bei schlechterem Wetter die Wachsoldaten auf. Ein Kohlebecken kann zum aufwärmen entzündet werden und es liegen auch einige Fackeln bereit. Die Dachkonstruktion besteht nicht aus Schindeln, sondern aus schweren Felsplatten auf massiven Eichenbalken, um Einschlägen von Belagerungsgeschossen zu trotzen.

### 2. Aufenthalts und Wohnraum

Hier steht ein Tisch und auf etwas Stroh ist eine Decke für müde Wächter ausgebreitet. Ein kleiner Kamin in der Turmwand erlaubt es, diesen Raum ein wenig zu heizen und Mahlzeiten zuzubereiten. Bei einer Belagerung werden hier etwa 10 Soldaten untergebracht, essen und schlafen dann hier.

### 3. Durchgang zur Festungsmauer

Robuste, eisenverstärkte und nur 1,5 Schritt hohe Holztüren ermöglichen den Durchgang von der Festungsmauer in den Turm und weiter. Hier ist sonst nichts zu finden. Im Kriegsfall werden hier zusätzliche Wächter und Vorräte untergebracht.

### 4. Vorrats und Waffenlager

Hier stehen Fässer mit einigen Notvorräten, Wasser und Pfeilen für den Belagerungsfall.

### 5. Eingangsebene – (Treppe nur bei den Türmen Lugburugs im Ostteil der Festung vorhanden)

In dieser Ebene befindet sich der Eingang zum Turm und somit zur Festungsmauer. Eine Holzterrasse führt außen am Turm bis auf diese Ebene. Die Terrasse kann, falls notwendig, relativ leicht zerstört werden, sodass ein Feind große Probleme hat, überhaupt bis zur Eingangstür zu gelangen. Die Tür besteht aus Eisen und ist von innen verriegelt. Am Boden des Raumes befindet sich eine Winde, die man von Brunnen her kennt. Sie steht über dem sogenannten "Angstloch", welches in das Kellergeschoss des Turmes führt. Die Winde stellt den einzigen Weg dar in den Keller zu gelangen oder hinaus zu kommen.

### 6. Keller

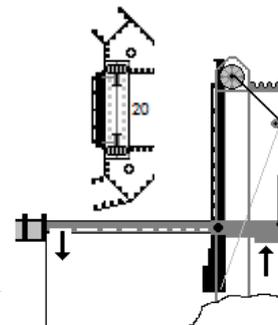
Hier werden in einigen Türmen Vorräte gelagert. In anderen Türmen hat man hier Gefangene untergebracht, aus denen der Foltermeister schon alles herausgepresst hat, die zum Tod durch Verhungern verurteilt sind, oder im allgemeinen zu unbedeutend sind, um im Hauptgefängnis gefangen gehalten zu werden. Gelegentlich wird auch ein Soldat für geringere Verfehlungen für einige Tage ohne Nahrung und Licht hier herabgelassen. Üblicherweise sehen Gefangene in den Türmen das Tageslicht nie wieder, wodurch sich auch der Name des Zugangs "Angstloch" erklärt. Sollten Abenteuerer jemals in den Keller eines solchen Turmes herabsteigen, werden sie auf vermoderte Knochen stoßen, auf Mauern, in denen abgebrochene Fingernägel stecken und Skelette, in deren Brustkörben sich seltsame runde Kiesel und Erdhäuflein ansammeln (Da dies das einzige war, was die armen Gefangenen hier zu Essen fanden)

## Der Südturm – Lug Haradren

Ein weiterer Turm befindet sich auf der Südseite des Passes. Er ist rechteckig und ebenfalls auf einem hohen Felsvorsprung errichtet. Die Hauptmauer steigt steil zu ihm empor und verläuft spiralförmig um den Felssockel nach oben, bis zu einem Eingang auf der Rückseite. Diesen Turm bewohnt zur Zeit der älteste Sohn des Orkhäuptlings. Er hat hier sein eigenes Reich zusammen mit fünfzig anderen Orks errichtet und wartet auf den Tag, an dem er seinen alten Herrn beerben kann und Häuptling des Stammes wird. Sein Vater weiß, dass sein Sohn Mordpläne gegen ihn hegt, was für Orks jedoch normal ist und den Häuptling mit Stolz erfüllt.

## Graben, Zugbrücke und der Zugang zu Lugskut

Von der Mauer führen auf der Rückseite keine Treppen nach unten. Der einzige Weg hinunter führt durch Lugskut. An der Bastion beim Tor sind zwei enge Durchlässe vorhanden, welche in die dritte Ebene des Turms führen. Diese sind an der Außen- und Innenseite durch eine kleine stählerne Tür verschlossen. Die Türen können von innen verriegelt und zusätzlich mit Holzbalken gesichert werden, sodass sie durch normale Mittel kaum aufzubrechen sind. Das Torhaus über der Bastion, in dem der Öffnungsmechanismus der Zugbrücke untergebracht ist und die Bastion selber können über eine Wendeltreppe erreicht werden, die zwischen den beiden Stahltüren liegt.



Die große Zugbrücke kann mittels Kettenzügen und zwei Tretmühlen gehoben und gesenkt werden. Durch Gegengewichte unterhalb des Drehpunkts der Brücke schwenkt die Brücke ausschließlich durch die Schwerkraft in den geschlossenen Zustand. Sie muss also nicht hochgezogen werden. Um sie zu öffnen, verlaufen Ketten schräg in Richtung des Hauptturmes nach unten, welche die Gegengewichte der Brücke anheben und somit den feindseitigen Teil herunter lassen. Im Torhaus befinden sich Luken im Boden, welche es erlauben den Feind mit Steinen und Pfeilen zu drangsaliieren.

## Lugskut- Der Turm des Schilds

Lugskut schützt den westlichen Eingang der Brückenfestung. Er ist niedrig gehalten und verfügt über die dicksten Wände. Da hier der Gegner vom Pass kommend aus einer überhöhten Position angreifen kann und dies wahrscheinlich mit schweren Belagerungskatapulten tun wird, besitzt Lugskut eine gedrungene und sehr robuste Architektur. Wie ein Schild soll er die Schläge des Feindes abwehren und allen Angriffen standhalten. Massive Steindächer und sehr schmale Schießschlitze schützen den Turm vor einschlagenden Geschossen der gefürchteten numerischen Belagerungsmaschinen. (Hinweis des Autors: Als Vorbild dienten hier Bunkeranlagen in der Normandie).

Lugskut wurde in seiner Geschichte hauptsächlich von Orks bewohnt. Sie wurden in dreifacher Zahl der vorgesehen menschlichen Truppen in den Turm gepfercht und werden von Sauron als Kanonenfutter betrachtet. Im Vergleich zu den anderen Türmen haben die Orks Lugskut in ein Dreckloch und eine Müllkippe verwandelt. Das Konzept der Hygiene und der tiefere Sinn von Latrinen ist den Orks bislang noch nicht klar geworden. Der gesamte Turm stinkt bestialisch, zumal aus taktischen Gründen nur wenige Fenster vorhanden sind. Erst wenn ein Raum unbenutzbar wird, weil der Unrat die Türen blockiert oder man ständig ausrutscht oder über Haufen von Knochen klettern muss, erhalten die Orkfrauen vom Häuptling den Befehl zum Reinigen. Der Festungskommandant kennt die Zustände in Lugskut und lässt im Turnus einen seiner Männer nach dem Rechten sehen oder stationiert ihn als „Anweiser“ für einige Zeit in Lugskut, was als Bestrafung angesehen wird. Zum Turm Lugskut gehört auch ein System von Vortürmen und Mauern, welches dem Feind die Annäherung an den Turm erschweren und es unmöglich machen soll, am Turm vorbei in das Morgaital zu gelangen.

Lugskut wird seit 2355 ZZ ausschließlich von Orks bewohnt. Der Turm war ursprünglich für eine menschliche Besatzung geplant, daher wurden viele Räume den Vorlieben der Orks entsprechend umgestaltet oder werden von den Orks anders genutzt als vorgesehen.

### 1. Ebene

#### 1. Quartier des Orkhäuptlings (ehemals ein Lagerraum für wertvolle Waren)

Der riesige, dunkle Kellerraum ist wie geschaffen für den Anführer der Orks. In der Ostwand befindet sich ein verborgenes Guckloch in der Wand, von wo aus man überprüfen kann, ob die Wachen im Kerker nicht schlafen. Die nördliche der beiden dreieckigen Kammer ist eine geheime Zisterne, der andere ist die Schatzkammer des Turmes. Die Türen sind verborgen angebracht und die einzigen Schlüssel trägt der Orkhäuptling an seinem Gürtel. Der Inhalt der Zisterne ist in Belagerungszeiten ebenso wertvoll wie der Inhalt der Schatzkammer. Der Orkhäuptling verwahrt hier seine geraubten Schätze, bestehend aus einem Sack Münzen verschiedener Herkunft und sogar einige Numerische Waffen und einen Mithrilpanzer, der vor langer Zeit numerischen Spionen abgenommen wurden. Tagsüber schläft der Orkhauptmann hier oder vergnügt sich mit einigen seiner Favoritinnen aus dem Quartier der Orkfrauen nebenan.

#### 2. Quartier der Orkfrauen

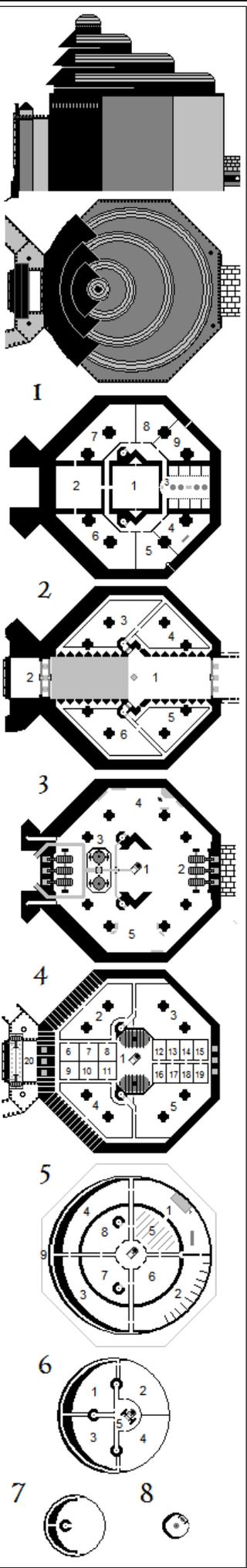
Hier schlafen die Orkfrauen, welche im Turm alle Arbeiten ausführen müssen, die in den anderen Türmen den Sklaven vorbehalten sind. Nur der Orkhäuptling und verdiente Krieger, die belohnt werden sollen erhalten Zutritt zu diesem Raum.

#### 3. Kerker

An den Wänden befinden sich vergitterte Zellen für jeweils etwa 10 Gefangene. Oft sind es Kundschafter des Westens oder einfach verschleppte Bauern aus Ithilien, die sich hier wiederfinden. Auch Orks, die es sich mit ihren Hauptleuten verdorben haben landen hier und müssen in der kurzen Zeit bis zu ihrer Freilassung hungern. Im Boden befinden sich vier etwa sechs Schritt tiefe Löcher. Sie können mit Steinplatten verschlossen werden und sind etwa einen Schritt hoch mit Unrat und Jauche gefüllt. Hierhin kommen gefährliche Gefangene, die einer etwas ruppigeren Behandlung bedürfen. In ein Loch passen bis zu vier Gefangene. In der Mitte zwischen den Löchern steht eine einfache Folterbank, welche immer dann genutzt wird, wenn es zweckmäßig erscheint, die anderen Gefangenen bei einer Folter zusehen zu lassen. Am Westende steht ein Tisch an dem sich zu jeder Zeit zwei bis drei Wächter die Zeit mit Würfelspielen vertreiben.

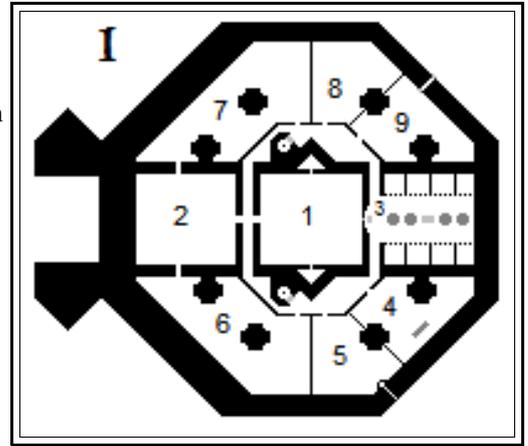
#### 4. Folterkammer

Eine große Folterbank bietet Platz für mehrere Deliquenten. An den großen Säulen sind Ketten für weitere Opfer angebracht und an den Wänden befinden sich Werkzeuge die hier besser nicht beschrieben werden. Es sei nur gesagt, das Orks in dieser Hinsicht sehr erfinderisch sind.



## 5. Müllkippe und Abfallschacht

In diesen Raum bringen die Orkfrauen alles was offensichtlich nicht mehr zu benutzen ist. Da der Raum schon seit langer Zeit überfüllt ist, werfen die Orkfrauen den Dreck nun einfach aus den Fenstern oder von den Zinnen nach unten. In der Wand befindet sich ein Abwasserschacht, der in den anderen Türmen dazu dient Küchenabfälle und Fäkalien aus den Latrinen nach draußen zu befördern. Er ist mit sechs Hand Seitenmaß recht üppig dimensioniert, fällt in einem 45 Grad Winkel 5 Schritt durch die Außenwand ab und ist am Ende mit einem Eisengitter gesichert. Da der Schacht schon seit langem nicht mehr genutzt wird ist er trocken und es ist in beiden Richtungen relativ leicht hindurch zu kriechen, wenn man das Eisengitter an der Außenwand irgendwie beseitigen kann. Da die Orks diesen Raum nur sehr selten aufsuchen, hat ein Flüchtling oder auch ein Eindringling die nötige Ruhe um sich mit dem Gitter ungehört und ungesehen zu beschäftigen. Unter zerbrochenen und verrottenden Möbelstücken, Stoffresten, löchrigen Säcken und Knochenresten befinden sich noch einige Dinge von Wert, die die Orks entweder nicht gesehen haben, oder bewusst loswerden wollten. Darunter die magische Brosche eines Elbenmantels in Form eines Blattes (A), ein abgebrochenes Blatt einer Knochensäge aus dem Folterkeller, mit dem man dem Eisengitter zu Leibe rücken könnte, ein paar Elbenstiefel für die die Orks keinerlei Verwendung hatten und vieles mehr, was dem Spielleiter an dieser Stelle nützlich erscheinen könnte, den Orks aber nicht. Ob ein Suchender diese im Dunkeln und belästigt von Ratten oder ekelhaften Insekten auch findet, steht auf einem anderen Blatt.



## 6. Arbeits-, Aufenthalts- und Speiseraum der Orkfrauen

Hier fressen die Orkfrauen alles was von den Männern übrig gelassen oder weggeworfen wurde und was sie beim Küchendienst stehlen konnten. Gelegentlich wird vom Foltermeister ein Gefangener zu ihrem Zeitvertreib in diesen Raum geschickt. Ansonsten widmen sich die Orkfrauen hier dem Reparieren von Kleidung, weben Umhänge für die Soldaten, fertigen Stiefel, Fackeln und Seile und andere Dinge des täglichen Bedarfs.

## 7. Raum der Orklinge

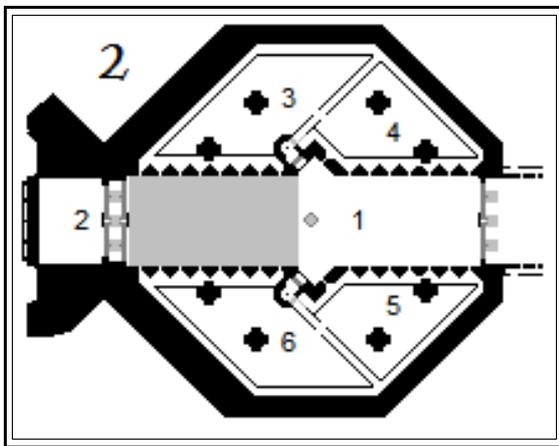
In einem kahlen Raum hausen die Orklinge. Nur die , die es schaffen sich bis zur Tür durchzuschlagen erhalten die Nahrung, die die Orkfrauen ihnen übrig lassen. Ist es zu wenig um satt zu werden, fressen sie einfach die schwächsten. Gelegentlich erscheint der Foltermeister und lässt einige der klügeren Orklinge heraus, die ihm zum Zeitvertreib bei der Folterung von Gefangenen zusehen oder sogar assistieren dürfen. Der Hauptmann und der Foltermeister entscheiden darüber, wann ein Orkling diesen Raum für immer verlässt, um zu einem Krieger ausgebildet zu werden.

## 8. Raum des Foltermeisters

Hier haust Ut Uogoth, ein alter Ork, der bereits mehrere Häuptlinge überlebt hat. Er war Ratgeber und Vertrauter aller Häuptlinge und ist seit langer Zeit die heimliche Macht hinter allen Clanchefs. Die anderen Orks munkeln, er esse die Herzen seiner Folteropfer und habe deshalb ein solch hohes Alter erreicht. Die Wahrheit ist jedoch eine ganz andere Geschichte, denn in jungen Tagen hatte er einst einem der Nazgul einen großen Dienst erwiesen... Der Rest obliegt der Fantasie des Spielleiters. Die Dekoration des Raumes würde jeden Nichtork sofort vor Schreck erstarren lassen, denn der Foltermeister isst tatsächlich Teile seiner Opfer, die Reste nutzt er zur Ausschmückung seiner Kammer und ist dabei fast schon künstlerisch veranlagt! Dank seiner guten anatomischen Kenntnisse ist Ut Uogoth auch der Heiler des Orkstammes. Er versteht sein Handwerk als Chirurg, auch wenn sich seine Patienten nur in höchster Not von ihm behandeln lassen. Der Einfachheit halber behandelt er diese übrigens auch in der Folterkammer.

## 9. Botenraum und geheimer Ausgang

In der Wand befinden eine Innen- und eine Außentür, beide aus massiven Stahl. Die Schlüssel für diese Türen besitzt ebenfalls nur der Orkhäuptling. Die Türen sind extrem gut getarnt. Man kann sie nur durch intensives Abtasten erahnen, oder mit einer Kerze einen winzigen Lufthauch nachweisen, allerdings nur, wenn draußen starker Wind weht. Im Raum sind Fackeln, Proviant und Ausrüstung für Meldegänger und Boten gelagert. Hinter der Tür führt eine lange und schwierig zu begehende in den Fels gehauene Treppe hinab in das Tal des Morgai. Sie wird selten benutzt und ist daher mit Moos und Gestrüpp überwuchert. Von hier aus können geheime Botschafter die Festung betreten und verlassen. Sie dient dem Turmkommandanten als Notausgang, der den Untergebenen natürlich nicht bekannt sein darf, damit sie im Belagerungsfall nicht einfach fliehen. Da die Türen nur selten benutzt werden, quietschen sie so laut in ihren Angeln, dass die Kerkerwachen bei 3. und auch der Foltermeister dies unmöglich überhören können.



## 2. Ebene

### 1. Zentraler Torgang und Wendeltreppen

Der Gang ist etwa 10 Schritt breit und verläuft von der Brücke bis zur Mitte des Turms waagrecht. Danach steigt er in einer recht steilen Rampe etwa 3 Schritt bis zum Westtor an. Diese Konstruktion war notwendig, um die Zugbrücke etwas erhöht anzubringen, da der Pass sofort nach dieser steil ansteigt. Der Torgang wird im Norden und Süden durch Schießscharten überwacht, die am Ostende vier Schritt über dem Gangniveau angebracht sind und sich im Rampenteil bis auf einen Schritt dem Boden annähern. In der Mitte des Torganges befindet sich ein 2 Schritt durchmessendes Mordloch in der Decke, von wo aus Steine und siedendes Öl auf einen Angreifer gekippt werden können. Dieses Loch befindet sich in allen Decken bis zum sechsten Geschoss des Turms. Die Decke ist an dieser Stelle 8 Schritt hoch und das Loch kann von oben mit einer Bronzekuppel verriegelt

werden. Bislang diente es ausschließlich als Transportweg für sperrige Lasten, welche nicht auf den beiden angrenzenden Wendeltreppen transportiert werden können. Im sechsten Stock befindet sich der Windenmechanismus des Aufzugs. Der einzige Weg in den Turm führt durch massive Eisentüren zu den beiden Wendeltreppen im Norden und im Süden. Die Türen besitzen kein Schloss und können nur von Wachtposten hinter der jeweils gegenüber liegenden Schießscharte mittels eines Hebels geöffnet werden. Um in die Ebene der Schießscharten zu gelangen, also in die Räume 3 bis 6, muss man über die Wendeltreppen erst vier Schritt nach oben gelangen. Die Treppen verbinden die Geschosse eins bis sechs miteinander. In jedem Stockwerk sichert eine weitere weitere Stahltür den Zugang, die von Innen verriegelt werden kann.

### 2. Tore und Wehrgänge

Das Tor ist identisch mit allen anderen Haupttoren der Festung. Es handelt sich dabei stets um Doppeltore, von denen sich das jeweils Äußere nach außen und das Innere nach innen öffnet. Die Torflügel wurden in den Schmieden und Gießereien Barad-durs hergestellt. Jeder Torflügel ist 7 Schritt hoch, innen hohl und die Hülle besteht aus 2 Finger dicken Stahl. Innen und Außenwand der hohlen Torflügel sind an zahlreichen Stellen durch Bolzen miteinander verbunden. Die Türflügel wurden durch Trolle nach Agazlam geschafft und vor Ort mit Eisen ausgegossen.

Der harte Stahl der Hülle soll allen Angriffen mit Äxten, Feuer oder spitzen Rammspornen widerstehen. Der etwa zwei handbreit mit weichem Eisenguss gefüllte Hohlraum sorgt für die nötige Masse um die Kräfte beim Einschlag von Geschossen oder großen Belagerungsrammen aufzunehmen, so dass die Aufhängung der Torflügel unbeeinflusst bleibt. Wo die beiden Torflügel zusammenlaufen, befinden sich Sporne in Form von riesigen Zähnen, die sich beim Schließen des Tors wie Finger zweier Hände ineinander legen und somit ein Eindringen des Tors effektiv verhindern. Obwohl die Tore alleine schon allen denkbaren Angriffen standhalten würden, befinden sich hinter dem ersten Tor drei riesige senkrechte Balken. Sie sind aus dem Holz der Bluteiche hergestellt, die nur am Meer von Ruhn vorkommt. Das Holz ist fast so stabil wie Eisen, brennt kaum und ist von einer schwarzroten Tönung. Auf den Innenseiten aller Tore verlaufen senkrechte Stahlgrate. Werden die massiven Balken aus dem darüber gelegenen Stockwerken herabgelassen so gleiten die Aussparungen in den Balken genau über die Stahlgrate nach unten und verbinden somit Innen und Außentor fest miteinander. So wird auch ein Aufziehen der Tore wirksam verhindert. Am unteren Ende der Balken befinden sich zahlreiche nach unten ragende, zwei Fuß lange Eisensporne. Diese fügen sich genau in Löcher im Boden ein, sodass die Balken sich fest im Boden verankern. Die Balken werden nur in Krisenzeiten herabgelassen, wenn die Tore absolut unpassierbar sein sollen. Die meiste Zeit der Geschichte der Festung waren sie in der oberen Position fixiert, da die Tore alleine schon stark genug sind. Das Westtor ist fast immer geschlossen, das Osttor steht meist offen. Das Osttor Lugskuts ist das einzige der ganzen Festung, welches nur ein Paar Torflügel besitzt, damit der Turm von Osten her etwas leichter erobert werden kann.

### 3. / 6. Lagerraum

Hier lagern Lebensmittel, Fackeln, Lampenöl und andere Verbrauchsgüter in Säcken, Kisten und Fässern, welche per Ochsenkarren in den zentralen Torgang geliefert werden und erst später über die Treppen nach oben geschafft werden. Ein großer Teil des Lagerraums wird jedoch von Kisten mit Pfeilen und Armbrustbolzen zur Verteidigung des Torganges belegt. Hier werden auch Werkzeuge, Balken und Steine zum Reparieren, Abstützen und verbarrikadieren von eventuell bei Kämpfen beschädigter Türen gelagert. Sollte ein Feind bereits durch das Haupttor eingedrungen sein, werden mit den hier lagernden Steinen und Balken die beiden Wendeltreppen zugeschüttet, sodass sich die Türen nicht mehr öffnen lassen.

### 4. / 5. Quartiere der Torwachen

Hier hausen je 20 Orks auf heruntergekommenen Stahlbetten. Die Matratzen sind schon seit langer Zeit verfault, also werden die Betten mit Stroh und Lumpen bedeckt. In einigen Fällen kann man das Bett unter den Lumpenhaufen kaum noch erkennen. Die Wachtruppen dieser Ebene werden im Turnus durch die einzelnen Orkscharen des Turms gestellt, daher sind die Unterkünfte der Torwachen die dreckigsten (!) und am meisten von Ungeziefer verseucht, da für diese Räume keiner der Orks auch nur einen Finger krumm macht. Meist machen sich die Orks sogar einen Spaß daraus, die Räume nach der monatlichen Ablösung möglichst ungastlich zu übergeben. Die Einteilung als Torwache ist trotzdem beliebt, da es sich hier um die dunkelsten Quartiere nach denen des Kellers handelt und beim (ungeliebten) Entladen der Wagen immer die Gelegenheit besteht, etwas brauchbares oder schmackhaftes zu stehlen. Der Orkhauptling hat es sich zur Angewohnheit gemacht, jedes mal wenn er seine Gemächer im Keller verlässt die Wachen an den Toren und den Zugängen der Wendeltreppen zu kontrollieren. Die kleinste Verfehlung wird durch harte Strafen geahndet, da es sich hierbei um neuralgische Punkte für die Sicherheit der Festung handelt.

### 3. Ebene

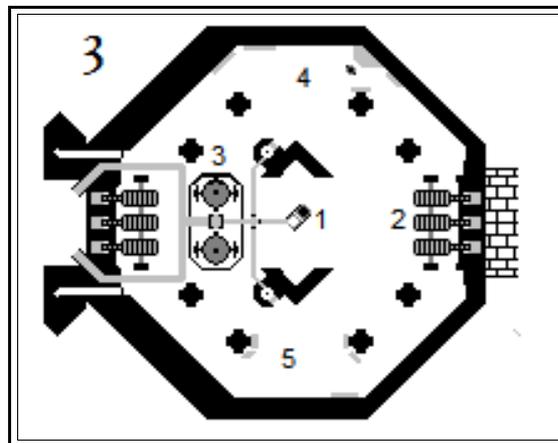
Die dritte Ebene ist ein einziger großer Raum, in dem sich die Werkstätten und Maschinen des Turms befinden. Hier werden auch zahlreiche Werkzeuge, Rohmaterialien und Kohlen gelagert. Von hier aus führen auch zwei Gänge durch die Westmauer auf die Vortürme und zum Torhaus der Zugbrücke. Beide Gänge sind mit Stahl Türen gesichert, die von der Turmseite aus verriegelt werden können.

#### 1. Mordloch und Lastenaufzug

Eine Bronzekuppel kann auf Schienen über das Mordloch geschoben und zur Sicherheit am Boden festgeschraubt werden.

#### 2. Tretmühlen der Torbalken

Die drei miteinander starr verbundenen Tretmühlen bewegen über einige Zahnräder die Torbalken auf- und abwärts. Der raffinierte Mechanismus erlaubt es, dass nur 12 Orks die Tonnen schweren Balken innerhalb von wenigen Minuten heraufziehen können. Nach unten rutschen die Balken von alleine, wenn die Sicherungskette von den Tretmühlen gelöst wird. Befinden sich zu wenige oder zu leichte Bediener in den Tretmühlen, enden diese wie ein Hamster in einem Rad, das sich mit irrsinniger Geschwindigkeit von alleine dreht. Dieser Hubmechanismus ist an allen Toren der drei Türme gleich und eine weitere geniale Idee Tar Pharagns.



#### 3. Ölkessel

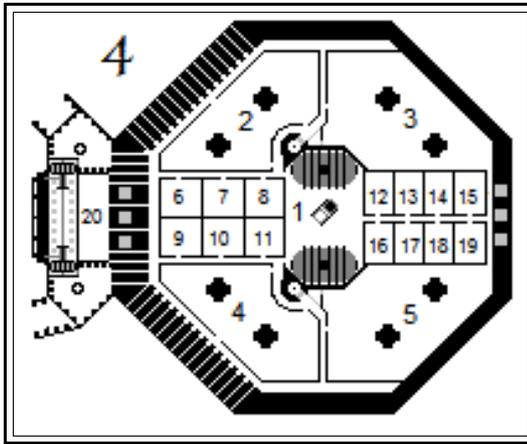
Zwei große Ölkessel, die mehrere hundert Liter fassen können. Unter ihnen befinden sich große Kohleschalen. Die Kessel werden aus Rohren die zu Fässern im 4. Stock führen mit Öl gefüllt. Es dauert etwa eine Stunde, bis das Öl siedet und die Kessel abwechselnd zur Mitte in ein Sammelbecken gekippt werden können. Von diesem Becken führen Rinnen im Boden zum Mordloch, zu den Wendeltreppen und an der westlichen Tretmühle vorbei zu Röhren durch die Turmfront. Die Bedienmannschaft kann durch Stahlschieber steuern, welche der Rinnen mit Öl geflutet wird. Feinde vor den Toren, im Torgang und in den Wendeltreppen können so einem beinahe ständigen Strom siedenden Öls ausgesetzt werden, da beide Kessel abwechselnd alle dreißig Minuten das Sammelbecken speisen. Tests des Festungskommandanten haben gezeigt, dass es bei der Flutung aller Kanäle mit Öl nur zu Pausen von zwei bis vier Minuten kommt. Diese lassen sich aber im Notfall vermeiden, indem man das Öl nicht ganz so stark erhitzt, was Angreifern, die vom heißen Öl überschüttet werden nicht auffallen dürfte. Die Ölvorräte im vierten Stock reichen für einen Dauereinsatz von 8 Stunden oder mehr. Beinahe alle Tore der Festung sind durch ein solches System geschützt. Nach dem letzten Testlauf mussten die Orks des Turmes wochenlang die öligen Treppen und Böden schrubben, da es immer wieder zu Stürzen und Knochenbrüchen kam und der Orkhäuptling persönlich die Treppe hinab fiel. Bereits kaltes Öl stellt schon ein starkes Hindernis für die eisenbeschlagenen Orkstiefel dar. Der Festungskommandant ordnet Prüfungen des Systems immer dann an, wenn er der Meinung ist, dass der Torgang Lugskuts mal wieder einer Reinigung oder die Orks einer Beschäftigung bedürfen. Die orkische Bedienmannschaft besteht aus den Schmieden und handwerklich versierten Orks, die auch in diesem Stockwerk an ihren Arbeitsplätzen ihre Lager errichtet haben. In der Bedienung sind sie sehr geschickt, jedoch nehmen sie es mit der Wartung nicht sehr genau.

#### 4. Schmiede

Hier wohnt und arbeitet der oberste Schmied der Orks. Er ist zugleich der Chef dieses Stockwerks und befehligt etwa 50 Handwerker, Arbeiter und Lehrlinge, welche in und auf Kisten voller Nägel und neben Rohlingen von Schwertern, Äxten und Panzern ihr Lager aufgeschlagen haben. Bei den jungen oder dummen Orkkriegern genießen sie kein hohes Ansehen. Jeder Ork mit ein wenig Verstand weiß jedoch, dass man es sich mit den Leuten, die einem die Waffen reparieren nicht verderben sollte, zumal der Schmied und seine Lehrlinge körperlich alles andere als schwächling sind. Steht man dieser Truppe im Kampf gegenüber, sollte man sich in acht nehmen, denn sie sind deutlich intelligenter, stärker und besser genährt als die durchschnittlichen Orks. Unter den Schmieden der Orks wird beim Tod des Meisterschmieds (der nicht immer natürliche Ursachen haben muss) ein Hammer vom Meister an den Nachfolger weiter gegeben. Es handelt sich um ein Stück aus Angband, den „Hammer der Schmerzen“ (H). Meist müssen die Lehrlinge mit diesem Hammer arbeiten, welcher bei der Arbeit furchtbare Schmerzen verursacht aber auch einige sehr interessante Eigenschaften hat....

#### 5. Werkstätten

Weitere Werkbänke, Hackklötze usw.



#### 4. Ebene

Hier lebt ein Großteil der Orks des Turms und es ist auch die einzige Ebene Lugskuts mit Schießscharten, welche (natürlich) ausschließlich nach Westen gerichtet sind.

##### 1. Mordloch, Lastenaufzug und Ölfässer

Auch hier kann das Loch im Boden mittels einer Bronzekuppel versiegelt werden. An der Nord und Südwand stehen genau über den tragenden dreieckigen Wänden der tieferen Geschosse zwei große kupferne Öltanks. Über Rohre können mit diesem Öl die Ölkessel des dritten Stockwerks gefüllt werden. Nach den Testläufen des Kommandanten müssen diese Kessel mühsam mit Eimern neu befüllt werden, welche von Transportkarren im zentralen Torgang zwei Stockwerke (etwa 16 Schritt) nach oben geschleppt werden müssen. Falls das neue Öl in kleineren Fässern geliefert wird, kann es auch durch das Loch im Boden vom

Lastenaufzug nach oben gezogen werden. Dies dauert dann je nach Arbeitseifer der Orks etwa eine Woche. Nach einem Testlauf ist also zunächst Putzen und dann Eimerschleppen befohlen. Die Orks hassen diese Testläufe wirklich!

##### 2. bis 5. Orklager

In jedem der Räume hausen bis zu 80 Orks. Es ist eng, doch wenigstens nicht kalt!

##### 6. - 10. Quartier der Scharführer

Hier wohnen die 4 Scharführer. Jedem Scharführer unterstehen zwei Trupps mit je 40 Orks.

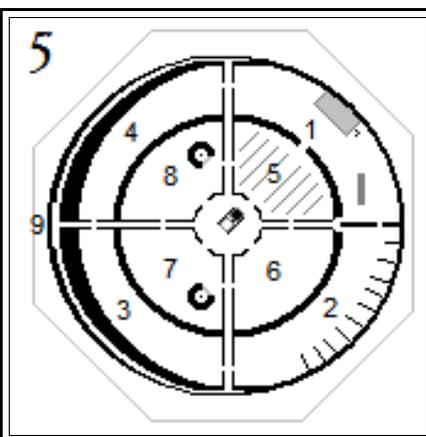
##### 11. Quartier des Schamanen

##### 12.-19. Quartier der Truppführer

Hier wohnen die 8 Truppführer. Jedem Truppführer unterstehen 40 Orks.

##### 20. Zugbrücke

siehe Seite 113



#### 5. Ebene

Ab dieser Ebene ändert sich der Aufbau des Turms. Die achteckige Grundstruktur weicht kreisrunden Stockwerken mit kuppelartigen Übergängen zwischen den sich verjüngenden Ebenen. Wie ein Schiffsbug sind die runden Ebenen nach Westen ausgerichtet und mit Schutzblenden aus massiven Felsblöcken versehen, um numerischen Belagerungswaffen maximalen Widerstand entgegen setzen zu können und alle Geschosse abzufangen, die gegen die Brücke gerichtet sind. Die Runde Form dient zur besseren Aufnahme der Belastungen bei Einschlägen von Geschossen und lässt diese leichter abgleiten als an geraden Wänden.

##### 1. Küche

Küche, Schlachthaus und Speisekammer befinden sich alle zusammen in diesem Raum, was für die Orks kein Problem darstellt. In dem riesigen Kamin kann ein ganzer Ochse am Spieß gebraten werden. In Notzeiten ist auch schon der ein oder andere Ork hier gelandet. Der Koch ist ein großer Ork und macht jeden mit seinem

Schlachterbeil einen Kopf kürzer, der versucht Essen zu stehlen oder sich in Belange der Küchenführung einmischt. Selbst der Häuptling des Stammes hat gehörigen Respekt vor ihm. Der Koch schläft übrigens auch in der Küche, da er niemanden traut, wenn es ums Fressen geht.

##### 2. Viehstall

Hier wird alles gehalten, was die Orks an Vieh in Ithilien stehlen oder anderweitig auftreiben können. Das vom Festungskommandanten zugewiesene Schlachtvieh ist meist mager und zäh. Ist die Stimmung im Stamm schlecht und es drohen Revolten, weist der Festungskommandant besseres und mehr Vieh an oder der Orkhäuptling erwirbt auf eigene Rechnung bei den Karawanen zusätzliches Schlachtvieh. Hier findet man altersschwache Rinder, Wasserbüffel, Esel, Schweine, Ziegen und sogar zahlreiche Hunde. In seltenen Fällen sind hier auch Gefangene der freien Völker angekettet, welche die Folterkammer im Keller überstanden haben und sich meist nach dem Tod sehnen. Der Koch führt diesen schnell mit seinem Beil herbei, denn er vertritt eisern seine Linie, dass man mit dem Essen nicht spielen sollte!

##### 3., 4. Orklager

In jedem Raum wohnen etwa 60 Orks unter unbeschreiblichen Verhältnissen.

##### 5. Speisesaal

An langen Tischen nehmen die Orks hier ihre Mahlzeiten ein. Direkt an der Tür zur Küche sitzen die Hauptleute und erhalten auch als erstes die Platten und Schüsseln, die aus der Küche herangeschafft werden. Erst wenn sie satt sind oder

sich genügend auf ihren Tisch gepackt haben, wandert das Essen weiter nach hinten. Teller und Besteck sind natürlich unbekannt. Für flüssige Nahrung wie z.B. Blutsuppe oder Markbrei hat jeder Ork seine eigene Holzschüssel oder eine Zinnschale. Manchmal werden auch einfache Helme hierfür genutzt. Knochen und Speisereste werden einfach auf den Boden geworfen. Alle paar Monate müssen die Orkfrauen ein paar Zentner Abfall nach draußen befördern.

#### 6. Speisekammer

Hier bewahrt der Koch alle nicht-lebende Nahrungsmittel auf oder (in seltenen Fällen) die übrig gebliebene Nahrung.

#### 7. Lagerraum

Hier befinden sich Pfeile, Waffen und Rüstungen orkischer Machart. Alle sind minderer Qualität, da die guten Stücke schon lange verschwunden und in den persönlichen Besitz einzelner Orks gewandert sind.

#### 8. Lagerraum

Hier lagern Seile und Ersatzteile für die Winde, Feuerholz und Kohlen für die Küche, sowie zusätzliche Stützbalken und Werkzeug für Reparaturen wenn der Turm angegriffen wird.

#### 9. Kampfscharte

Über drei Zugänge gelangt man vor die massive, fast drei Schritt dicke Hauptmauer der Ebene auf eine Galerie. Die Galerie wird ebenfalls durch eine brusthohe, zinnenlose Mauer geschützt. Darüber befindet sich ein weit vorspringendes Dach, welches gut vor Pfeilhageln und Geschossregen schützt. Bei einem Angriff versammeln sich hier etwa 150 Orks dicht an dicht und beschießen den Feind mit Pfeilen.

### 6. Ebene

#### 1.-3. Orklager

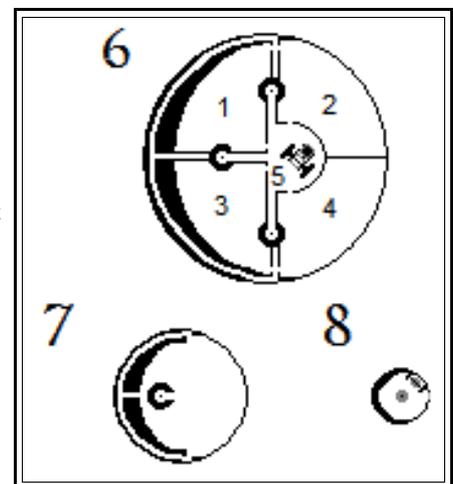
In jedem der Räume sind 60 Orks eingepfercht.

#### 4. Gästequartier

Hier standen einmal schöne Möbel. Mittlerweile sind diese von den Orks besudelt oder verfeuert worden. Hochrangige Gäste werden hier schon lange nicht mehr untergebracht, sondern beziehen die Quartiere in Lugshapat. Orkische Gäste, z.B. Inspekture der Orktruppen aus Barad-dur wohnen im Raum des Häuptlings, welcher dann zähneknirschend hierher ausweicht.

#### 5. Winde des Lastenaufzuges

Eine große kurbelbediente Winde ermöglicht den Transport schwerer oder sperriger Waren bis hierher. Sie ist an der Decke angebracht und zum bedienen der Kurbeln muss man auf kleine Treppen steigen. Auch dieses Loch kann durch eine Bronzekuppel verschlossen werden.



#### 7. Ebene

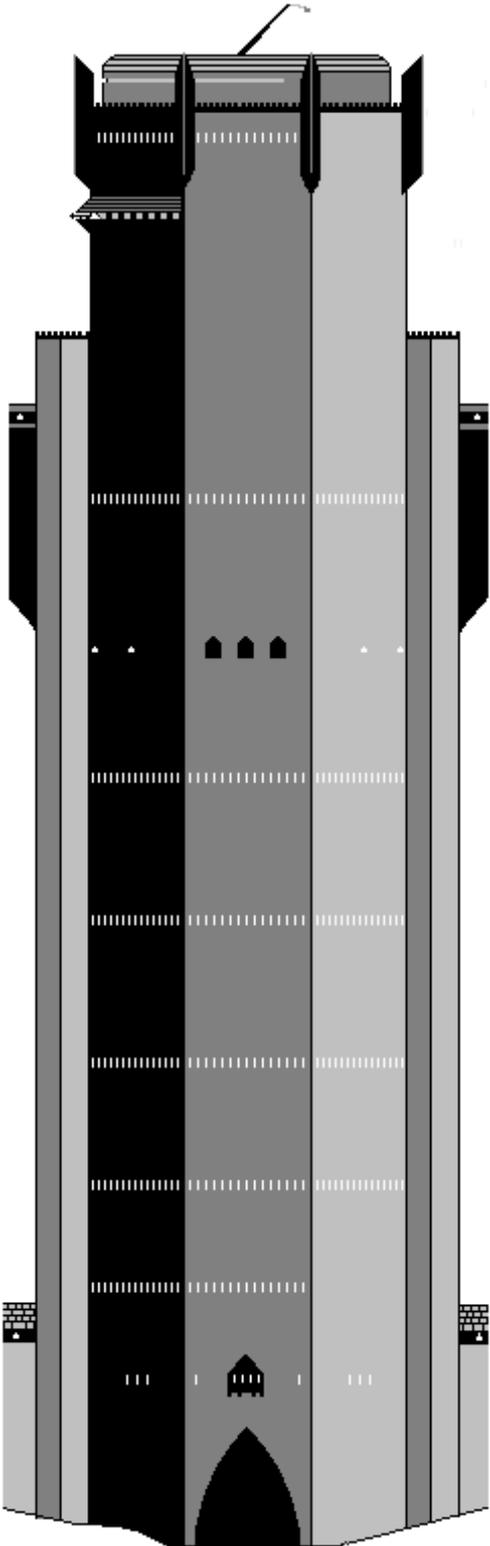
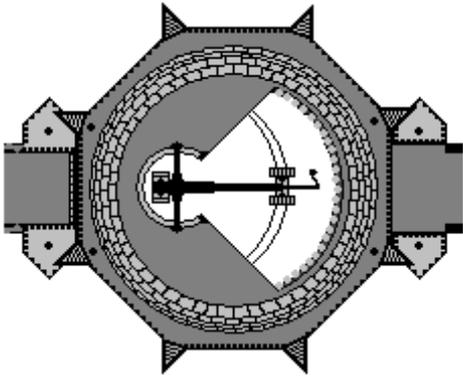
Auf dieser Ebene leben etwa zwei Dutzend Orks. Es ist das unbeliebteste Lager im gesamten Turm und der Orktrupp der hier ständig kalter Zugluft und bei Tage auch so manchem schmerzenden Sonnenstrahl ausgesetzt ist, besteht aus Ausgestoßenen der anderen Einheiten. Gelegentlich wird auch ein Trupp der das Missfallen des Orkhäutling erregt hat hierher straf versetzt.

#### 8. Ebene

Hier halten ständig vier Orks Wache und spähen die Umgebung nach Feinden aus. Bei Tage stehen hier zwei menschliche Soldaten aus den anderen Türmen, die sich einen Strafdienst eingefangen haben. Es hat sich bei den menschlichen Soldaten eingebürgert, den Orkturm nur mit in Alkohol oder Essig getauchten Tüchern vor dem Mund zu betreten...

An einer Wand befindet sich ein zwei Schritt großer Gong, welcher bei Alarm geschlagen wird und bis nach Lugburug zu hören ist.

## Lugshapat – der Turm des Schwertes



Der Turm des Schwertes trägt seinen Namen wegen des gigantischen Katapultes in seinem obersten Stockwerk und weil in ihm die größte Anzahl Truppen stationiert ist. Während Lugskut, der Turm des Schildes den Gegner stoppen und seine Schläge (und Geschosse) abfangen soll, dient Lugshapat der Gegenwehr und der Bombardierung des Gegners mit riesigen Steinkugeln. Im Notfall kann das Katapult auch zur Zerstörung Lugskuts und der westlichen Brückenbögen genutzt werden. Lugshapat ist das zentrale Bollwerk der Festung und ihr Hauptturm. Obwohl der dritte und östlichste Turm der „Turm des Herrschers“ genannt wird, lebt der Kommandant Agazlams in Lugshapat und von hier aus werden die Truppen und die Geschicke der Festung gelenkt. Zentrales Element des Turmes ist neben dem Katapult eine riesige gewundene Rampe in der Turmmitte, welche sich vom Morgaital bis auf die Höhe der Brücke nach oben schraubt und breit genug ist, um einen zweispännigen Ochsenkarren oder sechs Reiter nebeneinander problemlos den Höhenunterschied überwinden zu lassen. Brücke und Rampe verbinden sich zu DEM zentralen Verkehrsknotenpunkt der Festung und diesen Teils des Landes Mordors. Hier befindet sich auch die Festungsverwaltung und andere Einrichtungen zur Kontrolle der Warenströme und des regen Verkehrs. Eine weitere Besonderheit Lugshapats besteht darin, dass er einer der wenigen, wenn nicht gar der einzige Festungsturm in der Geschichte ist, bei dem ein Gegner wahrscheinlich von Oben (über die Brücke) nach Unten angreifen wird. Daher ist der Turm in vielen Details umgekehrt wie normale Burgtürme angelegt. Beispielsweise befinden sich die Wachquartiere weit oben im Turm und die des Turmherren liegen nicht am höchsten Punkt der Turmspitze, sondern unterhalb des Brückenniveaus. Vereinfacht ausgedrückt befinden sich die unwichtigen Dinge in diesem Turm oben ( wie z.B. die Gästequartiere) und die wichtigen Dinge weiter unten. Ebenso sind einige interessante Vorkehrungen getroffen worden, damit ein Feind, wenn er in den Turm auf der Brückenebene eingedrungen ist, keinen Vorteil aus dem Angriff von Oben ziehen kann.

### 1. Ebene

Die gesamte Ebene ist geheim und nur dem Festungskommandanten zugänglich. Eine sehr gut versteckte Wendeltreppe führt hinab in das etwa 10 Schritt unter dem Morgaital liegende Geschoss. Diese Wendeltreppe dient auch als Fluchtweg des Festungskommandanten und führt direkt aus seinen Gemächern in der siebten Ebene hierher. Die Existenz der Treppe ist aus Gründen, die später erläutert werden, eines der bestgehüteten Geheimnisse Agazlams.

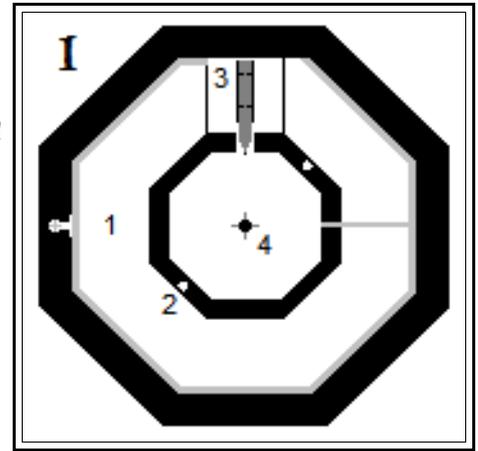
### 1. Brunnen und Zisterne

Nahezu die gesamte Grundfläche des Turms wird durch eine Zisterne eingenommen. Von der Wendeltreppe aus, führt ein schmaler und rutschiger Steinsteig entlang der Außenmauer und zum Innenturm. Bei der Zisterne handelt sich um Grundwasser des namenlosen Rinnsals im Morgaital, welches nur gelegentlich Wasser , aber manchmal auch ein verheerendes Hochwasser führt. Das Wasser in dieser gigantischen Zisterne reicht aus, um tausende Soldaten während einer Belagerung jahrelang zu versorgen. Aufgrund der Wasserknappheit in Mordor stellt dieser Wasservorrat auch ein wichtiges Machtinstrument dar. Alle die Kenntnis über diese Zisterne haben, wurden nach dem Bau in entlegene Winkel im Osten und Süden versetzt, einfache Sklaven wurden getötet. Sauron ließ im Nurnenmeer einen Krakenjunges, von der Art des „Wächters im Wasser“ fangen und gab es Tar Pharagn zum Geschenk um es hier auszusetzen. Zuvor belegte er den Kraken mit einem Zauberbann und gab ihm einen Namen, sodass der Kraken nur denjenigen nicht angreift, der Namen des Kraken ausspricht und ihm Einhalt gebietet. Der Wächter schläft meist und erwacht nach Art der Drachen nur, wenn man sich ihm nähert. Daher gibt er sich auch mit wenig Nahrung zufrieden, die ihm der Turmkommandant persönlich bringt oder in einen der Brunnenschächte wirft. Jeder, der in der Zisterne erscheint wird nach kurzer Zeit Bekanntschaft mit dem

mittlerweile monströsen Kraken machen, es sei denn er spricht den Namen „Ulfahgosh“ aus. Der Zauberbann reicht sogar soweit, dass der Krake auch darauf reagiert, wenn man den Namen über dem Wasser des Morgaibaches flüstert, allerdings nur wenn dieser Wasser führt. Niemand ahnt, dass der Krake bei der Nennung seines Namens absolut jeden Befehl befolgt, den man ihm gibt!

## 2. Brunnenschächte

In den tragenden Wänden des Innenturms sind zwei Brunnenschächte eingelassen. Sie sind breit genug, um lange aber schmale Behälter aus jedem Stockwerk mittels einer Winde herab zu lassen. In jedem Schacht verlaufen acht Seile, von jedem an den Brunnenschächten angrenzenden Stockwerken eines. In allen Stockwerken sind Eisengitter angebracht, die Aussparungen für die etwa 4 Hand breiten und ein Schritt langen Behälter haben. Hier passt höchstens ein sehr schlanker Elb oder ein Kind hindurch. Die Zugänge zu den Schächten können außerdem in Zeiten der Wasserknappheit mit Eisenluken einzeln verschlossen werden. Nur der Wassermeister der Festung und der Kommandant besitzen die Schlüssel. Während einer Belagerung oder bei Wasserknappheit wird nur ein einziger Zugang zu den Schächten, meist in den oberen Stockwerken geöffnet und dieser dann streng bewacht. Die Schächte führen bis zum Grund der Zisterne. Sollte sich jemand durch die Maschen der Eisengitter der einzelnen Stockwerke hindurch zwängen und bis zum Grund des Brunnenschachts gelangen, wird er 8 Schritt unterhalb des Wasserspiegels (diese Zahl schwankt mit dem Wasserstand in der Zisterne) ein massives engmaschiges Eisengitter vorfinden, das ihm den Weg zur eigentlichen Zisterne versperrt. Sollte er versuchen das Gitter zu entfernen, wird der Krake erwachen, seine Fangarme durch das Gitter strecken und dem armen Opfer seine Verdauungssäfte injizieren und ihn dann bis auf seine Hülle aussaugen. Bisher hat das noch niemand versucht und es befinden sich nur kleinere Gegenstände, die jemand beim Wasserschöpfen verloren hat oder bewusst entsorgen wollte am Grund der Schächte. Darunter sind ein goldener Ehering, den ein Bewohner der Festung mit einem Fluch in den Schacht warf (B) und ein Dolch, der als Mordwaffe in einem Komplott gegen einen Festungskommandanten diente (C). Ansonsten wird man wenig in den Schächten finden, denn im Turm steht die Todesstrafe darauf, Unrat oder andere Dinge in den Brunnenschacht zu werfen, da man das kostbare Wasser nicht verseuchen will, denn hierin besteht eine Schwachstelle jeder Festung. An einen gezielten Einsatz von Gift gar nicht zu denken....



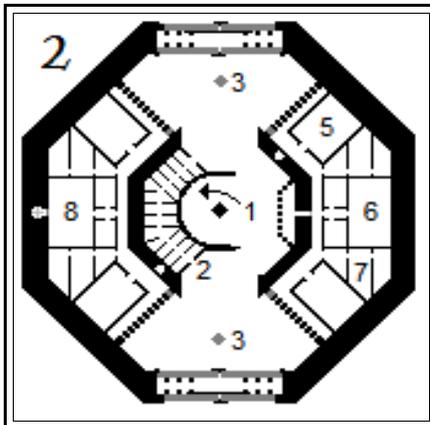
## 3. Die Ramme der Zerstörung

An massiven Eisenketten hängt hier ein riesiger, hunderte Tonnen schwerer Obelisk aus schwarzem Granit. Wie ein gigantisches Pendel ist er zur Außenwand hin nach oben gezogen. Schlägt man die sichernden Stahlträger unter ihm mit den hier bereitstehenden Hämmern fort, wird er nur noch einem Eisenring in seiner Basis gehalten. Der Eisenring wird vom Maul eines steinernen Drachenkopfes in der Wand gehalten, der in den Ring beißt. Spricht man das Wort „Erwache“ in der schwarzen Sprache (Shagrim!) so öffnet sich das Maul des Drachens und der Obelisk schwingt zur Mitte des Turms. Natürlich kann man den Drachenkopf auch durch simple Gewalteinwirkung zerstören.

## 4. Fundament der zentralen Rampe und Schatzkammer

Dieser Raum liegt oberhalb des Wasserspiegels. Er wurde seit dem Bau der Festung nur zwei mal betreten, beide Male durch Tar Pharagn, der hier die mächtigen Erbstücke seines Hauses versteckt hat: Den Stein des Willens (D), eine Muschel mit einem Haar Uinens (E), sowie das Siegel seines Hauses (F). Außerdem hat er einige Bücher mit seinen gewagtesten Entwürfen sowie seine Aufschreibungen von numenorischen und Saurons Zauberverlehren der Architektur (G) hierher gebracht.

Der Boden besteht aus dem ungeglätteten Fels des Gebirges, nur in der Mitte des Raumes wurde flache Schale aus dem Fels geschlagen. In ihr ruht eine zwei Schritt durchmessende Kugel aus demselben schwarzen Granit aus dem auch der Obelisk besteht. Die Kugel ist ebenfalls durch Eisenträger gegen ein ungewolltes Wegrollen gesichert, was zum Beispiel bei den in Mordor häufig vorkommenden Erdbeben der Fall sein könnte. Die Träger können, wie die des Obeliskens relativ einfach weggeschlagen werden. Auf der Kugel steht der Säulenfuß der großen Rampe, die fast den gesamten Turm durchzieht. Die Rampe ist so angelegt, dass ihre Steinplatten in der Außenwand nur eingelegt sind und nicht fest mit den Wänden verbunden sind. Die gesamte Stabilität der Rampe beruht auf der zentralen Säule und diese ruht auf der Kugel. Wird die Fixierung der Kugel gelöst, liegt sie noch relativ stabil in der flachen Steinschale. Wird der Obelisk gelöst schwingt er mit vernichtender Gewalt direkt auf die Kugel und zerstört sie oder schlägt sie aus ihrer Position. Die Folge ist ein Absacken der zentralen Rampensäule um zwei Schritt, der Obelisk pendelt zurück und schlägt noch einige weitere Male zu, wobei er die weniger stabilen Teile der Rampensäule direkt trifft. In der Folge wird die Rampe um etwa 10 Schritt absacken und alle Steinplatten werden aus ihren Verankerungen fallen. Der Teil des Turmes, der unterhalb der Brücke liegt ist dann unpassierbar und ein Eroberer kann somit nicht in das Morgaital herab oder die unteren Stockwerke des Lugshapats angreifen (Allerdings sind dann die Verteidiger der Ebenen, die nur durch die Rampe verbunden werden, ebenfalls eingeschlossen. Aber vielleicht ist das ja auch so gewollt?)



## 2. Ebene

Im zweiten Stock befinden sich die beiden Tore zur Straße im Morgaital. Hier kreuzen auf verschiedenen Höhen diese Straße und die Straße zwischen Mordor und dem Ephel Duath. Die massive, tragende Konstruktion des Innenturmes ist hier durch zwei torartige Aussparungen durchbrochen, durch welche die Straße zur großen Rampe auf die Brückenebene führt. Hier befinden sich hauptsächlich Einrichtungen zur Verwaltung und Lagerung von Waren der durchziehenden Transporte. Auch die Torwächter haben hier ihre Unterkünfte.

### 1. Große Rampe

Die große Rampe ist die einzige Verbindung zwischen dem Erdgeschoss und dem 8. Stockwerk des Turmes. Steigung und Breite sind für einen von zwei Ochsen gezogenen Wagen ausgelegt, oder für 6 nebeneinander trabende Pferde. Die Rampe windet sich um eine schlanke Zentralsäule, welche etwa 8 Hand durchmisst. Sie endet im achten Stock direkt unterhalb der Brückenebene. Ab dort muss man das

letzte Stockwerk bis zur Brücke durch eine versetzte Rampe von gleichen Ausmaßen erklimmen. Die Rampe kann durch den Mechanismus im Kellergeschoss zum Einsturz gebracht werden und somit weite Teile des Turms unpassierbar gemacht werden. Die Rampe windet sich gegen den Uhrzeigersinn nach oben. Dies ist ungewöhnlich, da Festungstreppe immer so gebaut werden, dass ein Verteidiger einen von unten kommenden Feind mit dem Schwert in der rechten Hand zur Außenwand der Treppe entgegen treten kann und der Feind um die Mittelsäule herum schlagen muss und dadurch behindert wird. Hier kommt allerdings der Feind von oben...

### 2. Stallungen

Hier befinden sich Boxen für 22 Pferde und Raum zur Aufbewahrung von Sätteln und Geschirren. Die Ställe werden von Sklaven ausgemistet und von den Pferdeknechten betreut. Der Mist wird einfach aus dem Tor hinausgekartet und zu einem abseits der Straße gelegenen Misthaufen gebracht. Insgesamt werden hier 18 Pferde gehalten, wovon acht ständig vom Boten und Erkundungstrupps genutzt werden und acht weitere sich ausruhen. Zwei Pferde werden geschont und besonders pfleglich behandelt: Das Pferd des Festungskommandanten und ein Wechsell Pferd für schnelle Boten im Auftrag Saurons. Die sechs überzähligen Boxen sind für Reittiere von Durchreisenden oder Gästen bestimmt und häufig belegt.

### 3. Tore/ Vorraum / Mordlöcher / Schießgalerie

An jedem der Beide Tore stehen drei Soldaten Wache. Die Tore öffnen sich (anders als die der anderen Türme) nach Innen, da man davon ausgeht, dass ein Feind nicht aus dem Morgaital kommt, sondern eher von oben in den Turm eindringt. Daher weicht die Torkonstruktion auch in einem anderen, entscheidenden Punkt von der der anderen Tore ab: Die innenliegenden Sperrbalken sind bei diesen Toren durch dicke Eisenstangen ersetzt. Diese Stangen können durch einen Hebel direkt neben den Toren zum herabstürzen gebracht werden. Ein Mechanismus zum Hochziehen der Stangen ist nicht vorgesehen, da ein Feind, der den Turm von oben kommend erobert hat, keine Möglichkeit haben soll, die Tore schnell wieder benutzbar zu machen. Da der Mechanismus noch nie getestet wurde und nun schon sehr alt ist, besteht eine 30% Wahrscheinlichkeit, dass dieser beim Auslösen ganz oder in Teilen versagt. Die Hebel sind hinter einer dünnen Steinverblendung angebracht und nur die Hauptleute und der Turmkommandant wissen von deren Existenz. Sollte ein Saboteur oder Spion den Mechanismus auslösen, müsste man die Tore einreißen und neu bauen! Durch Löcher in der etwa 8 schritt hohen Decke kann auf Angreifer, die bereits in den Turm eingedrungen ist, siedendes Öl gekippt werden. Die beiden den Vorraum begrenzenden Wände sind von Schießscharten durchlöchert. In den Wänden befindet sich jeweils eine Stahltür, angrenzend an den Innenturm, durch die man in die Galerie und die dahinter liegenden Räume gelangen kann.

### 4. Wachraum und Kontrollstation

2 Wachsoldaten und 2 Verwalter sitzen ständig in dieser Schreibstube, welche zum Rampenraum durch eine ein Schritt hohe Mauer und ein Eisengitter abgegrenzt ist. Hier kontrollieren die Verwalter alle Passierscheine und notieren Name und Ziel aller Durchreisenden, egal ob diese die Rampe nutzen oder den Turm auf der anderen Seite wieder verlassen. Einzig die Reisenden und Transporte welche die Rampe herab kommen, werden hier nicht kontrolliert, da dies schon an einem der anderen Eingänge erfolgt sein sollte. Im Falle eines Angriffes, kann von hier aus auch gut geschützt der Durchgang und der Rampenbereich beschossen werden. Zu diesem Zweck lagern in den Schränken auch vier Armbrüste nebst hundert Pfeilen. Da diese selten benutzt wurden, werden die Sehnen der Armbrüste nur in Krisenzeiten angebracht. Der Raum kann nur durch eine Hintertür betreten werden. Diese hat nach Anweisung stets vom Wachraum aus verriegelt zu sein.

### 5. Wohnräume der Torwachen

In diesen vier Räumen wohnen jeweils 8 Soldaten, die abwechselnd Tag und Nacht an beiden Toren zu dritt Wache stehen. Ebenfalls stellen sie die zwei Soldaten im Wachraum. Somit haben immer die acht Soldaten einer Unterkunft zusammen Dienst und der Raum steht dann leer. Es wird in vier Schichten gearbeitet:

Eine Unterkunft hat 8 Stunden Wachdienst, die nächste hat 8 Stunden Bereitschaftsdienst, die nächste Boten und Erkundungsdienst, die Letzte ruht. Der Bereitschaftsdienst hat die Aufgabe, durchziehende Wagen zu durchsuchen, Gäste oder Gefangene zu den vorgesehenen Räumlichkeiten zu geleiten oder beim Entladen von Lieferungen zu helfen bzw. die Sklaven diesbezüglich anzuleiten. Der Boten und Erkundungsdienst reitet Patrouillen durch das Morgaital und hält die Verbindung zur Festung Carach Angren, Barad-dur und entlegeneren Orten Mordors. Da die Räume keine Fenster besitzen, sind die Soldaten in ihrer Freizeit oft in den Gemeinschaftsräumen der oberen Stockwerke zu finden oder im Morgaital an der frischen Luft Mordors unterwegs...

## 6. Archiv der Verwalter

Hier lagern in hohen Regalen und Truhen unzählige Schriftrollen und Bücher mit den Aufschreibungen der Verwalter. Sollte man die nötige Zeit haben, könnte man anhand dieser Aufschreibungen die Warenströme, die Art und Stärke aller militärischen Einheiten, die Namen ihrer Anführer, deren Marschziele usw. der letzten tausend Jahre in Erfahrung bringen. Das wäre allerdings eine Lebensaufgabe... Der Raum ist einer von wenigen, die nicht durch eine Tür verschlossen sind. In den beiden kleinen Räumen davor wohnt jeweils ein Verwalter. Die anderen beiden Verwalter wohnen gegenüber bei Raum 8.

## 7. Lagerräume

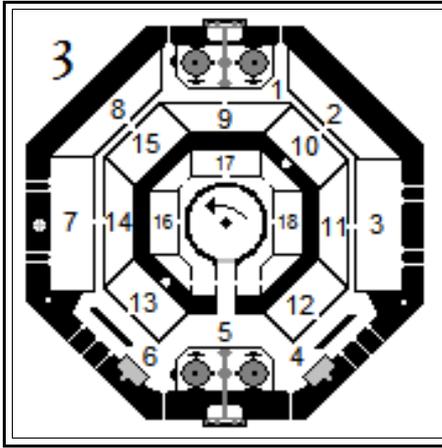
Hier werden Pfeile und zusätzliche Ausrüstung der Torwachen für den Belagerungsfall gelagert. Ebenfalls findet man hier Seile, Fackeln, Ölfässer, Baustoffe, Lebensmittel usw., welche hier entladen und zwischengelagert werden, bis sie in andere Teile der Festung gebracht werden.

## 8. Ruheraum für Durchreisende

Einfache Pritschen und Tische stehen hier für Reisende bereit, die wichtig genug sind, um sich dieser Annehmlichkeit zu erfreuen, aber auch nicht so hochstehend, um in die Gästegemächer im oberen Turmteil zu nutzen. Hier findet man die Anführer und Hauptleute von Karawanen (die einfachen Wagenfahrer müssen die vorgesehen Plätze vor den Toren der Festung nutzen), Boten deren Auftrag erfüllt ist, Spione die nach Ithilien gehen oder von dort kommen usw. Ein großes, fast skulpturhaftes Wandrelief schmückt die Außenwand des Turmes. Es handelt sich um eine Darstellung Saurons in seiner schönen Gestalt, der auf der Spitze Barad-durs stehend, die Lande Mordors überblickt. In der Entfernung gehen die bildlich dargestellten Landmarken Mordors in eine landkartenartige Darstellung ganz Mittelirdes über. Der Künstler hat noch eine weiteren, erstaunliche Technik eingesetzt: Sauron ist als einziges Bildelement nicht als eine Erhebung sondern durch eine Vertiefung im Relief abgebildet. Dadurch entsteht der Eindruck, dass Sauron einen Betrachter, egal wo im Raum er sich aufhält, durchdringend ansieht und sich dem Betrachter zuwendet. Man erkennt ihn außerdem an seinen langen Haaren und daran, dass die ihm umgebenden Orks und Menschen zu seiner Huldigung auf die Knie gefallen sind und ihre Gesichter auf den Boden pressen. Es hat sich eingebürgert, dass die in diesem Raum untergebrachten Gäste beim Betreten des Raumes und beim Verlassen sich vor dem Relief verneigen. Das Relief ist wahrlich meisterhaft ausgeführt, und besitzt außer seiner normalen, Ehrfurcht gebietenden Wirkung auch eine magische: Betrachter werden von einem subtilen Zauber davon abgehalten das Werk zu berühren! Der Spielleiter sollte je nach Hintergrund einem Spieler, der dies zu tun wünscht, ebenso subtil davon abhalten (I).

Stellt man sich wortwörtlich in die Stiefel Saurons und legt den eigenen Körper in die Vertiefung des Reliefs, senkt sich dieser Teil des Reliefs ein Stück nach unten ab und man kann ihn wie eine Tür nach innen klappen. Dafür sollte man wenigstens 1 Schritt und acht Hand groß sein und mindestens 90 kg wiegen. Dahinter befindet sich eine weitere Tür aus Stahl zum geheimen Kellergeschoss. Den Schlüssel für diese Tür besitzt nur der Festungskommandant.





### 3. Ebene

Im dritten Stock befinden sich Küchen, Werkstätten, die Hauptlagerräume und die Unterkünfte der Sklaven und Handwerker. Es ist das wirtschaftliche Herz Lugshapats.

#### 1. Ölkessel

Die Ölkessel funktionieren genau so wie die Kessel im dritten Stock Lugskuts. Da hier nur der Bereich vor den Toren und das Mordloch mit Öl versorgt werden müssen, ist eine durchgehende "Öldusche" ohne zeitliche Unterbrechung möglich, wenn man die Kessel abwechselnd nutzt. Die Kessel in Lugshapat können auch zum Kochen von Eintopf oder zum Wäschewaschen benutzt werden (siehe Beschreibung der Küche).

#### 2. Lager der eisernen Ration

In diesem Raum befinden sich Vorräte für den Belagerungsfall. Es handelt sich Ausnahmslos um extrem haltbare Nahrungsmittel. Es sind Fässer mit Speiseöl, Rosinen, Nüsse verschiedenster Art (darunter seltene, große Nüsse mit brauner pelziger Schale aus dem Süden Harads), Dörrfleisch in Salzfassern und getrocknetes Obst, sowie in Essig eingelegte riesige Eier unbekannter Herkunft. Auch Leckereien wie z.B. in Öl eingelegte Geleewürfel mit Fischstücken finden sich hier. Der Raum ist mit einer Stahltür gesichert. Schlüssel haben nur der Quartiermeister und der Festungskommandant. Der Inhalt dieses Raumes reicht bei sparsamsten Umgang ebenfalls für eine einjährige Belagerung.

#### 3. Mehllager

Der gesamte Raum ist mit Mehlsäcken gefüllt. Diese reichen aus, um die Besatzung der Festung etwa ein Jahr mit Brot zu versorgen. Nicht nur Weizenmehl ist hier zu finden, sondern auch Gerstenmehl, Hafermehl und Maismehl. Die Lieferungen erfolgen regelmäßig aus den fruchtbaren Gebieten des Nurnenmeeres. Da der Transport von Mehl wesentlich weniger aufwendig ist als der von ungedroschenem Korn, ist in der Festung auch keine Mühle vorhanden. Die Ländereien um die Festung sind unfruchtbar, daher ist sie vollständig von der Versorgung aus anderen Landesteilen abhängig. Der Quartiermeister achtet peinlich genau auf die Sauberkeit in diesem Raum und einmal täglich hat der Lagermeister diesen Raum zu lüften, um einer Mehlstaubexplosion vorzubeugen. Ein Eindringling könnte, sofern er Kenntnis von dieser Gefahr hat (z.B. als Müller), durch das Aufschneiden vieler Mehlsäcke ordentlich Staub aufwirbeln.....

#### 4. Küche

In der Mitte befindet sich ein großer Arbeitstisch, an dem ein Dutzend Köche und Helfer ohne Probleme gleichzeitig arbeiten können. Hier werden den ganzen Tag über Fleisch gehackt, Fische aus dem Nurnenmeer entschuppt, Teig geknetet usw. Über einer großen Feuerstelle deren Abzug wenige schritt über dem Raum in einem vergitterten Loch an der Außenwand endet, hängt meist ein riesiger Kessel. Es können aber auch mehrere kleine Kessel oder ein Bratenspieß, mit dem man problemlos einen ganzen Ochsen grillen kann genutzt werden. Am anderen Ende des Küchentisches ist ein Ofen zum Backen von Brot und anderen Gerichten fest an die Außenwand gemauert. Der Ofen ist groß genug, um gleichzeitig einen kleinen Laib Brot für jeden Mann der Besatzung und für die Arbeitskräfte des Turmes zu backen, was auch täglich der Fall ist. Er dient auch dazu, Essen warm zu halten. Tagsüber herrscht hier zu jeder Zeit enormer Betrieb, Das Küchengesinde ist mit allen Arten der Nahrungsmittelzubereitung beschäftigt, vom Gemüseschneiden bis zum Tranchieren ganzer Kühe. Sklaven versuchen dabei, ohne den Betrieb zu stören, die Abfälle weg zu schaffen, die Küche sauber zu halten und schleppen Wasser in Eimern für die Suppe heran. Das Küchengesinde ist naturgemäß gut genährt, das Stehlen von Nahrung steht für die Sklaven unter strenger Strafe. Für sie ist ein Fass am Tischende reserviert, wohin die noch verwertbaren Abfälle und manchmal, (wenn eine Küchenmagd ein besonders großes Herz hat) auch ein ordentliches Stück Fleisch landet. Nachts ist nur ausnahmsweise jemand hier anzutreffen, wenn z.B. ein größeres Festmahl des Turmkommandanten am nächsten Tage ansteht oder die Sklaven durch den Quartiermeister zu einem Strafputzdienst verdonnert wurden. Die Bäcker des Turmes sind jedoch täglich schon 3 Stunden vor Sonnenaufgang hier anzutreffen, um das Brot für die Morgenration der Soldaten zu backen. In Sonderfällen können auch die Ölkessel der Verteidigung dazu genutzt werden, Suppe zu kochen. Dies war bisher selten der Fall und wird nur durchgeführt, wenn größere Heere oder Truppenteile in oder bei der Festung stationiert sind und von der Festungsküche gepflegt werden müssen.

#### 5. Ölkessel (siehe 1.)

#### 6. Waschküche und Notküche

Diese Hälfte des Raumes ist genau so ausgestattet wie die Küche bei 4. und wird in der Regel als Waschküche genutzt. Der große Kessel der Feuerstelle dient dabei als Waschzuber und auf dem riesigen Tisch wird die Wäsche mit Waschbürste und Seifenlauge vorbehandelt und anschließend gebügelt. Hier landet früher oder später die Wäsche aller Soldaten und sogar die des Turmkommandanten, welche natürlich besonders pfleglich behandelt wird. Hier werden auch jeden Abend nach der Hauptmahlzeit hunderte von Tellern, Bechern, sowie Bratenplatten und Schüsseln gespült. Waschtage sind zweimal in der Woche und es herrscht dann den ganzen Tag reges Treiben, wobei das Waschen der Kleidung und des Geschirrs und das Herbeischleppen von Unmengen an Wasser in Eimern von Sklaven unter Aufsicht einiger Gesellen durchgeführt wird. Der ebenfalls vorhandene Backofen wird immer dann genutzt, wenn der reguläre Ofen auf der anderen Seite des Raumes gereinigt und entascht werden muss.

Wenn Heere von der Festung versorgt werden müssen oder außergewöhnlich umfangreiche Festmähler anstehen, dient auch dieser Raum als Küche. Die Sauberkeit der Kleidung genießt dann eine geringere Priorität und obliegt dem einzelnen Soldaten. Sollte die Stationierung eines Heeres am Turm längere Zeit andauern und der Feind nicht unmittelbar die Festung bedrohen, so kann die Wäsche auch in den Ölkesseln gewaschen werden.

### **7. Trockenraum**

Hier befinden sich fast immer an langen durch den Raum gespannten Leinen verschiedenste Kleidung von Soldaten und Knechten. Vom Backofen der Waschküche führen die Kaminrohre aus Kupfer an der Decke dieses Raumes entlang. Sollten ausnahmsweise kühle Nebel aus dem Ephel Duath das Trocknen der Wäsche verhindern, kann der Raum auf beachtliche Temperaturen geheizt werden. In Krisenzeiten wird der große Raum als zusätzliche Unterkunft für Soldaten genutzt.

### **8. Holz und Kohlenlager**

Brennholz und Kohle werden hier in großen Kisten oder in Stapeln aufbewahrt. Sie werden mit Wagen bis zu dieser Etage gefahren und dann von Sklaven umgefüllt. Sie dienen zum Kochen, Heizen und zur Erhitzung der Ölkessel bei Belagerungen. Die Kohle für die Ölkessel wird in einer großen verschlossenen Kiste aufbewahrt, da diese für den normalen Tagesbedarf nicht verbraucht werden soll. Das Holz stammt ebenfalls aus der Region um das Nurnenmeer, von den Südhängen des Ephel Duath an der Grenze zu Harad oder aus Rhun. Bei der Kohle handelt es sich um Holzkohle aus großen Meilern der o.g. Regionen. Oft ist es auch Steinkohle, die Orks beim Graben ihrer Höhlen gefunden haben oder aus den Sklavenbergwerken Saurons.

### **9. Gewürzlager**

Hier lagert hauptsächlich Salz und Zucker in großen Fässern, aber auch viele exotische Gewürze aus den Heimatländern der Festungssoldaten. In einem Regal an der Innenwand der Kammer lagern in kleinen Säckchen und Truhen seltene Gewürze aus dem tiefsten Süden und Osten. So mancher der Beutel wäre auf den Märkten Osgiliaths mehr als sein Gewicht in Gold wert.

**10. Zweites Wasserlager** Reservelager mit gleicher Funktion wie Raum 13.

### **11. Lager für Speiseöl und Fett**

In Fässern und Tonkrügen sind hier Butter, Pflanzen- und Olivenöl gelagert. Im Falle einer Explosion des Mehllagers in Raum 3 ergibt sich ein interessantes und äußerst brennbares Gemisch.

### **12. Speisekammer**

Hier werden zubereitete Speisen, Wurst, Brot, Marmelade usw. aufbewahrt.

### **13. Wasserlager**

Da in Küche und Waschküche der größte Wasserbedarf der gesamten Festung besteht, sind besondere Vorkehrungen getroffen worden. Sollte genügend Wasser in der Zisterne sein, so sind Sklaven den ganzen Tag über (und manchmal auch Nachts) hier damit beschäftigt, Wasserbehälter aus der Zisterne nach oben zu Kurbeln und in bereitstehende Fässer umzufüllen. Diese Fässer werden dann auf Karren in die Küche oder Waschküche gerollt oder das Wasser in Eimern herbei geschleppt. Sind die Vorräte der Zisterne knapp, werden hier Wasserfässer aus an anderen Teilen Mordors eingelagert. Wenn auf die Wäsche verzichtet wird und die Köche sparsam mit dem Wasser umgehen, reicht ein gefülltes Lager bei normaler Festungsbesatzung etwa drei Wochen.

### **14. Lagerraum für haltbare Nahrungsmittel**

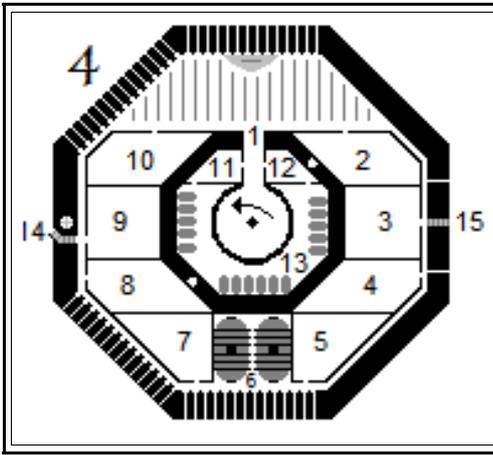
Der Inhalt dieses Lagers ist ziemlich identisch mit dem Lagerraum für die Eiserne Ration (2), dient jedoch der täglichen Versorgung

### **15. Lager für Lampenöl**

Hier wird in mannshohen Tonkrügen, welche von Eisengestellen gehalten werden der gesamte Lampenölvorrat des Turms gelagert.

### **17. Fleisch- und Gemüselager**

Da im Innenturm die Temperaturen fast immer sehr niedrig sind und durch den Kamineffekt ein beständiger Luftstrom die Große Rampe empor weht, ist hier der geeignetste Platz für die Aufbewahrung verderblicher Waren. In den Räumen, welche nur mit Gittern zur Rampe abgetrennt sind, lagern zahlreiche Rinder- und Schweinehälften, welche an Ketten von der Decke hängen. Auch Teile von Pferden und Eseln sind hier zu finden und auch andere seltsamere Tiere, die man im Westen nicht kennt. Es sind auch große Schütten mit Äpfeln, Wurzelgemüsen usw. zu finden.



#### 4. Ebene

In der vierten Ebene befindet sich der große Speisesaal und die Unterkünfte des Gesindes, sowie weitere Wirtschafts- und Lagerräume und die Zugänge zur Mauer, die das Morgaital sperrt.

##### 1. Großer Speisesaal

An zwanzig verschieden langen Tischen, welche parallel zueinander aufgestellt sind, kann die gesamte Turmbesatzung, mit Ausnahme der Wachhabenden gleichzeitig gepflegt werden. Dies findet normalerweise Morgens kurz nach Sonnenaufgang und Abends, kurz nach Sonnenuntergang statt. Es sind dann etwa 250 Soldaten hier anzutreffen, während Sklaven emsig Speisen und Getränke herbei tragen und benutztes Geschirr in die Spüle (2) bringen. An der Wand befindet sich eine Empore mit einer Tafel in Querrichtung zu den anderen. Hier nehmen die Hauptleute ihre Mahlzeiten ein. Der Festungskommandant ist nur zu besonderen Festtagen hier anzutreffen und speist für gewöhnlich in seinen

Gemächern.

##### 2. Spülküche

Direkt am Brunnenschacht gelegen befindet sich die Spülküche. Hier werden in Schränken hunderte von Zinnbechern, Tongeschirr, Terrinen, Bratenplatten usw. aufbewahrt. Nach dem Abendessen sind einige Sklaven bis um Mitternacht mit dem Abwasch beschäftigt.

##### 3. Wohnraum des Quartiermeisters

Hier wohnt der Vorsteher des Gesindes in einem Raum von luxuriöser Größe. Im Vergleich zu dem Platz der den gewöhnlichen Knechten und Mägden zur Verfügung steht, verfügt der Quartiermeister über den zehnfachen Raum. Sein Raum ist auch um einiges größer als der der Hauptleute in den Ebenen 6 und 7, was ein Zeichen für seine hohe Stellung in der Hierarchie der Festung ist. Der derzeitige Quartiermeister stammt aus dem aus dem fernen Osten Mittelherdes und führt seine Truppe mit militärischer Präzision und besitzt eine fast schon religiöse Hingabe zu Sauberkeit und Exaktheit. Er ist ein Asket und hat die dekadenten Möbel und Diwane seines Vorgängers entfernen lassen. Der große Raum ist nur mit einem Krug und einer Schüssel für die Körperhygiene, einer verzierten Bastmatte zum Schlafen (J) und einer kleinen Kiste mit den wenigen persönlichen Habseligkeiten des Quartiermeisters ausgestattet. Auf dem Boden steht eine niedrige Schreibeunterlage mit Feder und Tintenfass und an der hinteren Raumwand ein großes Regal mit hunderten Schriftrollen. Da er fast rund um die Uhr in der Festung nach dem rechten sieht, ist er nur wenige Stunden am Tag in seinem Raum anzutreffen und meditiert dann meist. Unter den Sklaven ist er besonders gefürchtet, da der kleinste Fehler oft stundenlanges Nacharbeiten bedeutet. Auch die Knechte fürchten sein Talent stets dann zur Stelle zu sein, wenn irgendetwas schief geht. Mittlerweile glauben auch viele der Soldaten, dass der Quartiermeister ein Schwarzmagier ist, da er offensichtlich fast nie schläft. Man erzählt sich auch, dass wenn er ausnahmsweise schläft, seine Augen stets geöffnet sind. In der Truhe befinden sich außer einigen Kleidungsstücken nichts von Wert. Wer die Schriftrollen, vielleicht auf der Suche nach verbotenen Zauberverfahren des Ostens durchsucht, wird enttäuscht werden, denn es handelt sich lediglich um die Aufzeichnungen der Lagerbestände der Festung in den vergangenen Jahren, um Kopien der Nachschubbestellungen, Personal und Sklavenbestand usw. Wer etwas genauer sucht, findet auch die Aufzeichnungen und Tabellen zur Rationierung im Falle einer Belagerung.

##### 4. Lager für Werkzeuge, Baustoffe und Rohmaterialien

Hier werden Balken, Nägel, Steinblöcke, Gips, Bretter, Werkzeuge usw. aufbewahrt.

##### 5. Unterkunft der Meister

Durch Stellwände ist der Raum in vier Bereiche unterteilt. Im Gegensatz zum Quartiermeister haben sich der Chefkoch, der Bäckermeister, der Tischler und die Schneiderin gemäß ihrer Heimatkulturen eine kleine Oase des Wohlstandes geschaffen.

##### 6. Öltanks für die Verteidigung

Hier befinden sich die beiden großen Öltanks, welche die Ölkessel eine Ebene Tiefer speisen. Seltsamerweise lässt der Festungskommandant in Lughshapat fast nie Übungen durchführen, die ein aufwendiges Wiederauffüllen der Tanks nötig machen. Hinter den Tanks ist daher eine gute Versteckmöglichkeit. Vielleicht hat einer der Knechte hier verbotene Kräuter oder einen anderen kleinen Schatz versteckt....

##### 7. Werkstatt

An langen Werkbänken befinden sich zahlreiche Werkzeuge. Hier sind alle Holz und Metallarbeiten ausführbar, welche für den Betrieb der Festung notwendig sein könnten. Es findet sich nur eine kleine Esse hier. Größere Schmiedearbeiten müssen im Nachbarturm Lughburug ausgeführt werden.

##### 8. - 10. Gesinderäume

Etwa 25 Gesellen und Knechte und 20 Mägde bewohnen diese Räume. Die Mägde wohnen in Raum 8, getrennt von den Männern. Zu den Beziehungen zwischen den Geschlechtern siehe das Kapitel „Die Bewohner der Festung“. Ist eine Ehegenehmigung vom Quartiermeister erteilt worden, so dürfen die zwei Glücklichen für einen Monat Raum 11 bewohnen, müssen aber nach dieser Zeitspanne wieder in die Gruppenräume zurück. Obwohl die Einrichtung der Räume im

wesentlichen aus Bettenreihen mit jeweils einer Truhe davor besteht, haben die zivilen Arbeiter der Festung die Möglichkeit genutzt, ein wenig Privatsphäre und Wärme zu schaffen. Die Betten sind durch Wände aus Leinwand voneinander abgetrennt und die Mauern wurden mit einfachen Bildern verziert. In der Raummitte befindet sich in allen Zimmern ein Gemeinschaftstisch. Die Mägde haben für ihr Quartier sogar einen großen Wandbehang mit Stickereien erstellt. Jede Magd in der langen Geschichte Agazlams hat sich auf diesem verewigt. Der Behang zeigt Tausende von Symbolen verschiedenster Schriften, kleine bildliche Stickereien, Szenen aus der Heimat und vieles mehr.

### 11. Hochzeitsraum

Der Raum wird durch ein riesiges Bett fast in Gänze ausgefüllt. Das Bett ist mit Schnitzereien und die Wände sind mit Bildern verziert, die Menschen aus Gondor als eine einzige Obszönität empfinden müssen. Elben würden wahrscheinlich die Stirn runzeln und den Kopf schütteln. Der Raum verfügt auch über einen unverschlossenen Zugang zum Weinkeller (13). Dies stellt so etwas wie das amtliche Hochzeitsgeschenk des Festungskommandanten dar.

### 12. Quartier des Wasser- und Kellermeisters

Im Belagerungsfalle ist der Wassermeister dafür zuständig die Wasservorräte der gesamten Festung zu rationieren. In Friedenszeiten ist er jedoch nur für den angrenzenden Weinkeller zuständig. Da die Festung in über tausend Jahren nie belagert wurde, wird das Amt nun meist von Männern bekleidet welche seine Vorteile zu schätzen wissen und sich häufig durch dicke Bäuche und rote Nasen auszeichnen. Selbstverständlich hasst es der „Wasser“meister, wenn er seinen Weinkeller mit den Gästen in Raum 11 teilen muss. Daher instruiert er sie sehr genau, welche der Tropfen ausschließlich für die „Bosse“ (wie er sich ausdrückt) reserviert sind.

### 13. Wein und Bierkeller

Entlang der Wände des kühlen Innenturmes sind große Wein- und Bierfässer aufgestellt. Bier wird einmal pro Woche an die Soldaten ausgegeben. Wein nur an die Hauptleute oder an Feiertagen für alle.

### 14./15. Treppen zur Mauer

Diese Treppen führen zur Mauer die das Morgaital sperrt. Warum die Treppe zum westlichen Mauerteil (14) einen Knick macht, hat sich seit über tausend Jahren noch niemand gefragt.

### 5. Ebene / 6. Ebene

Auf diesen Ebenen befinden sich die Soldatenquartiere. Beide Ebenen sind gleich aufgebaut, jedoch aus statischen Gründen spiegelbildlich ausgerichtet. Daher erfolgt die Beschreibung nur einmal.

#### 1. Waffen und Rüstkammer

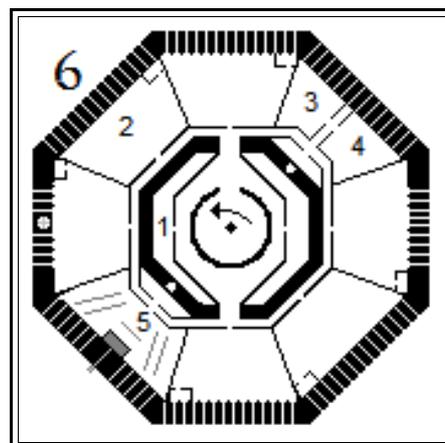
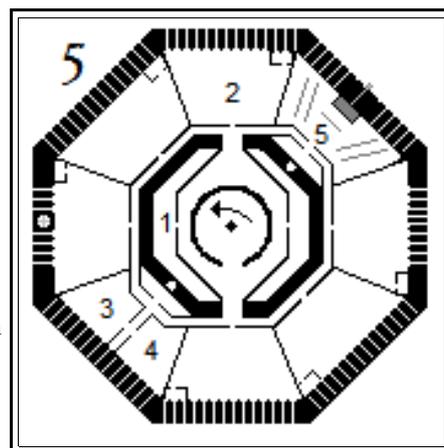
In diesen Kammern sind die Waffen und Rüstungen für den Kriegsfall gelagert. Es steht die doppelte Anzahl an Helmen, Brustpanzern, Bögen, Schilden, Speeren und Schwertern bereit, wie Soldaten in Friedenszeiten in dieser Ebene stationiert sind. Falls Patrouillen außerhalb der Festung notwendig sein sollten, befindet sich hier auch die Marschaurüstung der Schar. Hier werden auch Unmengen an Pfeilen gelagert, sowie Stiefel, Waffenröcke, Verbände, Branntwein und zusätzliche Notrationen. Die Ebene kann auf sich allein gestellt einige Wochen lang aushalten. Nur die Hauptleute haben einen Schlüssel zur Waffenkammer, die jedoch nur durch eine Holztür gesichert ist.

#### 2. Mannschaftsraum

In jedem Mannschaftsraum leben 30 Soldaten. Es stehen Betten in Reih und Glied an den Wänden, mit jeweils einer großen Ausrüstungskiste davor. In der Mitte steht ein großer Tisch an dem die Hälfte der Männer Platz findet. Außer Waffenständern und Haken für Mäntel und Schilde an den Wänden sind die Räume ansonsten leer. In jedem Mannschaftsraum ist eine kleine Kammer, welche als Quartier des Truppführers dient. Dieser soll seine Männer ständig im Blick haben. Die Quartiere der Truppführer sind individuell eingerichtet, aber recht beengt.

#### 3. / 4. Quartiere der Hauptleute

Jeder der beiden Räume wird von einem Hauptmann bewohnt. Dieser befehligt drei Trupps. Diese bilden wiederum eine Schar von 93 Soldaten. Die Räume sind recht groß. In der Regel findet sich hier ein großes Bett, ein Schreibtisch und Schränke für die persönlichen Gegenstände der Hauptleute. Die Hauptleute verfügen alle über einen Schlüssel zur Waffenkammer. Ein Hauptmann hat unvorsichtigerweise eine Funktionsskizze des Hebelmechanismus der Tore in der ersten Ebene erstellt und in einem verschlossenen Fach seines Schreibtisches (leicht mit Gewalt zu öffnen) aufbewahrt. Er hat daneben noch geschrieben: „Ein Zug am Hebel und wir sitzen wie die Ratten in der Falle!“  
Direkt bei den Quartieren befindet sich der Waschraum dieser Ebene. Aus dem Brunnen werden die Behälter in Steinschalen gelehrt, an denen die Soldaten sich waschen können. Die Schalen besitzen einen Ablasshahn und das Abwasser fließt durch ein Loch im Boden und einen Schacht zur Außenwand. Dieser ist öfters verstopft und der kleinste Sklave hat dann die

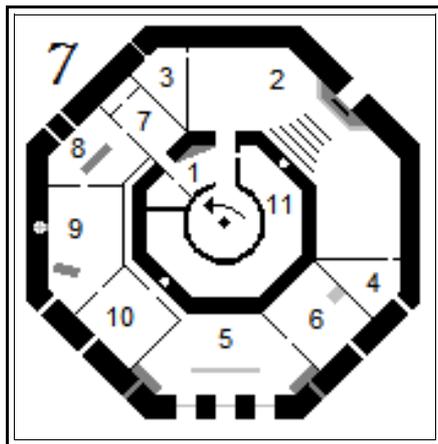


ehrenvolle Aufgabe hinein zu kriechen und die Verstopfung zu beseitigen.

## 5. Gemeinschaftsraum

Im Gemeinschaftsraum finden alle Soldaten einer Schar Platz. Sollten alle Soldaten der Ebene gleichzeitig hierher kommen, so reicht der Raum gerade so aus, allerdings muss dann die Hälfte der Männer stehen. Um einen großen Kamin stehen Holzbänke und Tische. Der Raum ist geschmückt von Trophäen und den Bannern der Einheiten. Sie enthält auch eine wandhohe Bronzeplatte, auf der in winziger Schrift die Namen aller jemals in dieser Ebene stationierten Soldaten eingraviert wurde. Wer diese zählt, kommt auf über zehntausend....

Je nach Stimmung und Tageszeit trifft man hier ein paar Soldaten die Kartenspielen oder Würfeln, einem einsamen Frühaufsteher, der sich am stetig prasselnden Feuer wärmt, auf Sklaven die den Raum putzen und neues Feuerholz aus der zweiten Ebene herauf tragen oder auf ein wüstes Trinkgelage, wenn der Hauptmann einen Grund zum Feiern sieht und Bierausschank genehmigt hat. Direkt neben dem Gemeinschaftsraum befindet sich die Latrine. Diese verfügt nicht über einen Abfluss, sondern über Sammelbottiche, welche die Sklaven Morgens vor Sonnenaufgang und Abends auf Handkarren laden und zur Jauchegrube vor der Festung bringen. Bei einer Belagerung wird der Inhalt einfach aus den Fenstern gekippt.



## 7. Ebene

Tempel und Gemächer des Festungskommandanten

### 1. Wach- und Empfangstresen

Hinter einem schmalen Tresen steht Tagsüber der Adjutant des Kommandanten. Hier erledigt er Verwaltungsarbeit für den Kommandanten und empfängt Gäste, Gesandte, Anführer von Karawanen (sofern diese ein wichtiges Anliegen haben), Boten des Dunklen Turms oder Hauptleute aus der gesamten Festung. Bittsteller sollten über einen gewissen Status oder ein dringliches Anliegen verfügen, sonst wird ihnen der Adjutant erst in einigen Wochen einen Termin mit dem Kommandanten geben können. Die kleine Wohnkammer des Adjutanten befinden sich direkt neben dem Tresen, und er hält sich hier rund um die Uhr für Aufträge oder Besucher des Kommandanten bereit. Links und rechts neben dem Tresen steht ein Wachsoldat. Einer vor der Tür zum Tempel und einer vor der Tür der Gemächer des Kommandanten.

### 2. Tempel Saurons

Der Raum wird beherrscht durch einen großen schwarzen Altar, welcher auf einer erhöhten Plattform aufgestellt ist. Wie alle Altäre in Saurons Tempeln verfügt er das Symbol Saurons, ein Lidloses Auge auf seiner Frontseite. Durch eine Rinne in der Altaroberfläche läuft des Blut der Geopferten und färbt die Umrisse des Auges rot. Auf Eisenringe zum Festbinden der Opfer konnte verzichtet werden, da im Gegensatz zu vielen anderen Tempeln Saurons hier die Opfer am Tag vor dem Gottesdienst vom Hohepriester unter Drogen gesetzt werden und die Prozedur meist Teilnahmslos und schweigend über sich ergehen lassen. Hinter dem Altar befindet sich das größte Fenster der Festung. Es ist aus rotem Glas gefertigt und zeigt ebenfalls ein Auge. Die Pupille des Auges ist ausgespart. Blickt man durch das Auge nach draußen, so kann man fern am Horizont Barad-dur erahnen, auch wenn man den Turm selber nicht sieht aber die großen Schatten und Wolken die ihn umgeben, denn das Fenster steht in direkter Sichtlinie zum Dunklen Turm, was diesen Tempel zu einem ganz besonderen macht. Vor dem Altar sind Sitzbänke für die Hauptleute der Festung aufgestellt. Gewöhnliche Soldaten müssen links und rechts davon stehend und kniend dem Gottesdienst beiwohnen.

### 3. Gemächer des Hohepriesterin

Hier wohnt der Hohepriester des Tempels. Zur Zeit ist es eine Frau mit Namen Zigasit. Der Raum ist luxuriös ausgestattet. Goldene Kerzenleuchter erhellen die Kammer und hohe Regale sind gefüllt mit Schriftrollen und Büchern mit den Lehren Saurons. Eine Crebainkrähe sitzt meist auf einer Stange in der Ecke des Raumes. Es ist ein sehr intelligentes Tier und kann sogar einige Worte sprechen. Sie wird ihrer Herrin von etwaigen Eindringlingen berichten, wenn sie nicht gerade eine Botschaft zur Ordensburg der Priester Saurons in Barad-dur überbringt.

Die derzeitige Bewohnerin legt großen Wert auf ihr Aussehen und hat eine große verzauberte Frisierkommode mit unheimliche Schnitzereien um einen großen Spiegel hier aufstellen lassen. In einer Truhe vor dem reichverzierten Himmelbett befinden sich die Spendeneinnahmen aus dem Tempel, zur Zeit etwa 700 Goldstücke in verschiedenen Münzen.

### 4. Gemächer der Tempeldienerinnen

Hier wohnen sechs Tempeldiener. Sie sind die persönlichen Bediensteten der Hohepriesterin und ebenfalls weiblich. Der Raum ist viel einfacher eingerichtet als der Raum der Hohepriesterin, jedoch haben die Dienerinnen den Raum durch Tücher und Wandbehänge recht behaglich gestaltet.

### 5. Gemächer des Festungskommandanten

Dieser große Raum war einst hauptsächlich als Wohnraum für die Gattin des Festungskommandanten geplant. Daher ist er sehr behaglich eingerichtet und verfügt über gleich drei große Fenster und ist somit neben dem Tempel der einzige Raum, der über richtige Fenster verfügt, auch wenn die Aussicht auf das südliche Morgaital alles andere als majestätisch ist. Der Raum ist mit dicken Teppichen, Wandbehängen und zahlreichen Blumenvasen ausgestattet und ein großer Kristalleuchter hängt von der Decke. Neben einigen gemütlichen Sesseln und einigen Bücherregalen befinden sich ein Stickrahmen und eine Harfe zum Zeitvertreib der Kommandantengattin in diesem Raum.

Der Raum wird auch als Gästequartier für außergewöhnlich hochgestellte Besucher genutzt. So hielt sich beispielsweise Sauron hier einige Tage auf, als er 1863 ZZ die Festung nach ihrer Fertigstellung inspizierte.

In der Mitte des Raumes steht eine große Tafel an der der Kommandant, seine Gattin, der Hohepriester, die Hauptleute und gelegentlich wichtige Gäste am allabendlichen Offiziersdinner teilnehmen. Zwei große Kamine sorgen für behagliche Wärme während der kalten Nächte Mordors.

#### **6. Schlafrum des Festungskommandanten und seiner Gattin**

Außer einem großen schwarzen Himmelbett stehen hier massive Eichenschränke mit der Kleidung des Kommandanten und seiner Gattin. Auch eine große Truhe mit wertvollen Besitztümern steht in diesem Raum. Der Schlüssel ist im Kleiderschrank der Gattin zwischen ihren Unterröcken versteckt!

#### **7. Wartezimmer / Wohnraum des Dieners**

Der Raum verfügt über einige Stühle und dient als Wartezimmer für Gäste und Besprechungsteilnehmer.

Im hinteren Teil befindet sich ein Raum für den Leibdiener des Kommandanten. Der Leibdiener ist ausschließlich dem Kommandanten unterstellt und kein Quartiermeister würde es wagen ihm Befehle zu erteilen. Er steht rund um die Uhr seinem Herren zur Verfügung und wird über ein kleine Glocke gerufen die von den Räumen 5, 6, 9 und 10 aus mittels eines Seilzuges bedient werden kann. Man berichtet davon, dass die Glocke gelegentlich läutet obwohl niemand an dem Seil gezogen hat. Die Geschichte von Tar-Pharagn und Einmauerung in seinen Gemächern ging im Laufe der Jahrhunderte vergessen und man munkelt, dass ein Geist in dem zugemauerten Raum (10) haust, der in mondlosen Nächten nach seinem Leibdiener läutet...

Der Leibdiener kümmert sich um alle Belange seines Herren, vom Entleeren des Nachtgeschirrs über das Herauslegen und der Pflege seiner Wäsche, dem Auftragen des Essens bis hin zum Aufräumen und Wegschließen von Geheimdokumenten und genießt das uneingeschränkte Vertrauen seines Herren. Einige Kommandanten verfügten auch über weibliche Leibdiener. Nachts blieb dann diese Kammer zumeist leer.

#### **8. Besprechungsraum**

Rund um einen großen Karten- und Besprechungstisch finden hier die morgentlichen Besprechungen der Hauptleute statt oder es werden Erkundungsmissionen nach Ithilien oder ganze Feldzüge geplant.

#### **9. Arbeitszimmer und Bibliothek (ehemaliger Wohnraum des Kommandanten)**

Das Arbeitszimmer des Kommandanten ist recht spartanisch eingerichtet. Ein großer Schreibtisch ist so aufgestellt, das von hinten durch eine vergrößerte Schießscharte Licht auf ihn fällt. Bücherregale und Kartenstapel ziehen sich die Wände entlang und ein Schrank mit hochprozentigen Getränken steht direkt hinter dem Schreibtisch.

An der Wand zur Geheimentreppe befindet sich ein Relief vom selben Künstler, der auch das Relief in Raum 8 gestaltet hat. Es zeigt Sauron, diesmal allerdings auf den höchsten Zinnen Lugshapats stehend. Er blickt nach Westen und weist hinter ihm stehenden Heerscharen den weg mit einem Schwert. Das Relief birgt wie im Erdgeschoss den Eingang zur geheimen Treppe und verfügt über den gleichen Zauber.

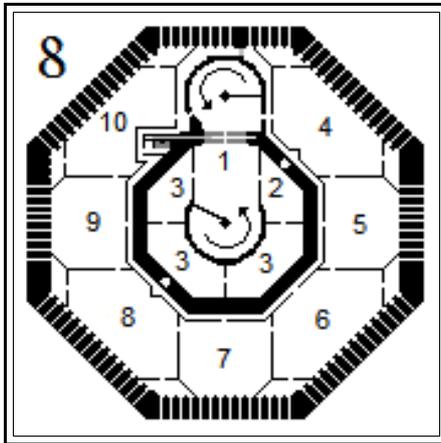
#### **10. Tar Pharagns Atelier**

In diesem Raum plante Tar-Pharagn die Festung Carach Angren, Tir Nargil und viele andere Bauwerke in Mordor. Ein großes Zeichenbrett ist zum Fenster hin ausgerichtet und der ganze Raum ist mit verworfenen Entwürfen, Zeichenmaterial, Büchern mit Tabellen zur Statik von Baumaterialien angefüllt. Die Werke würden Höchstpreise bei entsprechend interessierten Abnehmern erzielen.

Im Jahr 1992 wurde Tar-Pharagn hier eingemauert und bis in das Jahr 2362 hatte niemand diesen Raum betreten. Gelegentlich scheint ein Jammern und Stöhnen durch die dicken Mauern zu dringen, wird aber von denjenigen die es hören als Aberglaube abgetan. Die Frau des 7. Festungskommandanten war diesbezüglich besonders empfänglich, doch niemand wollte ihr glauben und so stürzte sie sich, da sie annahm sie sei wahnsinnig aus einem der Fenster ihrer Gemächer.

#### **11. Schatzkammer**

Den Schlüssel für diesen Raum trägt der Festungskommandant ständig bei sich. Hier werden die Zolleinnahmen aller Türme, die persönlichen Geldvorräte des Festungskommandanten und der Sold aller Soldaten der Festung verwahrt. Hier lagern auch beschlagnahmte Wertgegenstände von Gefangenen Spionen des Westens oder von Reisenden ohne gültige Passierscheine. Hier befinden sich etwa 8000 Goldstücke in Säcken und Kisten. In einer Kiste mit diversen Schmuckstücken im Wert von 500 Goldstücken befindet sich auch ein Amulett in Form eines Adlers. Sollte dieses Schmuckstück einer hochgestellten Familie in Numenor überbracht werden, wird diese sich erkenntlich zeigen, da es der einzige Anhaltspunkt über den Verbleib ihres Sohnes darstellt. Im hintersten Winkel der Schatzkammer ist ein schwarzes Schwert an die Wand gelehnt (S). Es ist mit einer alten Decke zugedeckt. Ein Kaufmann aus dem fernsten Osten hat es anstelle eines Wegezolls hier gelassen. Offensichtlich wollte er es loswerden, denn es brachte allen Trägern nur Unglück. Dies fand zuerst der Verwalter heraus, der ,als er das Schwert in einen Lagerraum bringen wollte, ausglitt und in das Schwert stürzte. Bei der Bergung des Verwalters schnitt sich ein Wachsoldat am Schwert. Sein Arm musste kurz darauf vom Feldscherer abgenommen werden. Nach einigen Vorfällen ähnlicher Art wurde das Schwert weggesperrt. Mittlerweile steht es von allen vergessen seit hunderten Jahren in der Schatzkammer.



## 8. Ebene

Quartiere der Sklaven, der Gäste und des Turmkommandanten.

### 1. Verbindung zur Brückenebene und kleine Rampe

Dieses Tor versperrt den Weg zwischen der großen Rampe und der kleinen Rampe, welche diese und die nächste Ebene verbindet. Direkt bei Raum 10 befindet sich eine Schießscharte, von der aus der Ausgang der kleinen Rampe beschossen werden kann. Auch hier sind, wie bei den großen Toren, die Türen als Doppelflügel ausgelegt, welche sich nach Innen und Außen öffnen. Über ein Laufrad westlich der Tür können Eisenschienen eingeschoben werden, welche dann über Nuten in den Türflügeln gleiten, so dass die Türflügel untrennbar miteinander verbunden werden. An diesem Mechanismus befindet sich ein Schloss, das sehr effektiv verhindert, dass Unbefugte das Tor öffnen oder schließen können.

### 2. Zimmer des Sklavenaufsehers

Der Sklavenaufseher zählt zu den zivilen Arbeitern des Turms, genauer gesagt zu den Meistern. Allerdings genießt er kein hohes Ansehen, welches sich auch durch seine Unterbringung im dunklen und kalten Innenturm widerspiegelt. Neben seinem Bett befinden sich ein kleiner Schreibtisch, und ein Kiste mit privaten Gegenständen in der Kammer. Seine Arbeitsgeräte, bestehend aus der Sklavenpeitsche für gelegentliches Ermuntern der Sklaven bei der täglichen Arbeit und der Neunschwänzigen Peitsche zur Bestrafung von besonderen Missetaten sind bei weitem nicht so gefürchtet wie sein kleines schwarzes Notizbuch...

Der Sklavenaufseher liebt seine gelegentlichen Reisen zum Nurnenmeer, wo er neue Sklaven erwirbt. Die Mittel hierfür werden ihm vom Quartiermeister zugeteilt und sind nach seinem Geschmack stets zu gering.

### 3. Sklavenquartiere

In diesen drei Räumen sind getrennt voneinander Sklaven, Sklavinnen und deren Kinder bzw. minderjährige Sklaven, welche auf den Märkten des Nurnenmeeres vom Sklavenaufseher ersteigert wurden, untergebracht. Die Räume sind vollgestellt mit vierstöckigen Bettgestellen, einigen Eimern für die Notdurft der Bewohner und von je einer kleinen Öllampe spärlich erleuchtet. Insgesamt sind hier über 50 Sklaven in qualvoller Enge untergebracht, befinden sich jedoch nur in den tiefen Nachtstunden hier, wenn ihr schweres und trostloses Tagewerk vollbracht ist. Die Türen sind dann stets verschlossen und nur der Sklavenaufseher hat die Schlüssel. Das Quartier der weiblichen Sklaven liegt direkt neben dem des Aufsehers, damit er jederzeit dort nach dem Rechten sehen kann... Zur Zeit ist tagsüber nur ein sehr alter Sklave hier. Er ist jetzt über 40 Jahre alt und weiß, dass er, wenn er nicht bald gesund wird, auf dem Opfertisch des Tempels enden wird.

### 4. Gemächer des Turmkommandanten Lugshapats

Dies sind die Privatgemächer des Turmkommandanten. Der jetzige Kommandant, Vaton Innota, hat diesen Raum prunkvoll und luxuriös ausgestattet. An den Wänden hängen Bilder aus fernen und fruchtbaren Landen in schweren Goldrahmen. Ein Kristalleuchter wird jeden Abend von den Sklaven entzündet und auf einem großen Speisetisch in der Raummitte steht kostbares Geschirr aus massiven Silber. Ein gewaltiges Himmelbett an der Südwand des Raumes schließt das barocke Gesamtbild ab. In der angrenzenden südlichen Kammer verwahrt der Turmkommandant seine privaten Reichtümer, doch er trägt den Schlüssel dazu selbst im Schlaf an einer Kette um seinen Hals. In der nördlichen Kammer befindet sich der Abort und eine Waschgelegenheit. In den letzten Jahren war die Hohepriesterin hier häufig beim Abendessen zu Gast.

### 5. Arbeitszimmer und Besprechungsraum des Turmkommandanten

Im Gegensatz zu den Privatgemächern ist dieser Raum streng und spartanisch eingerichtet. Hier befindet sich nur ein Konferenztisch, einige Schränke mit den Verwaltungsaufzeichnungen des Turms und ein Arbeitstisch mit einem einfachen Holzstuhl. Der Turmkommandant verbringt fast seinen gesamten Tag und manchmal auch die Nächte an seinem Arbeitstisch und brütet über Problemen, die nur er zu kennen scheint. Er ist der Ansicht, der karge Raum helfe ihm beim Denken.

### 6., 8., 10. Reservequartiere für Einheiten oder Gruppen

Diese Räume sind zur Zeit ungenutzt. Es befinden sich übereinander gestapelte Betten und Stühle an den Wänden, die für zusätzliche Soldaten oder für Gruppen ziviler Gäste hier aufbewahrt werden. In jedem der vier Räume können 20 Personen untergebracht werden. Die angrenzenden Kammern sind für die Anführer der Gruppen vorgesehen oder als Abstellraum für deren Ausrüstung. Zur Zeit ist in Raum 8 eine Gruppe untergebracht, die man in den Ländern des Westens als „Abenteurer“ bezeichnen würde. Die anderen Festungsbewohner betrachten die Gruppenmitglieder (ein kleiner und ein großer Ork, ein Ostling, eine Numenorerin und ein in Wolfsfelle gekleideter Mensch) argwönisch, doch sie verfügen über gültige Passierscheine direkt aus Barad-dur. Regelmäßig verschwinden sie für einige Wochen, manchmal auch Monate und man munkelt, dass sie dann auf geheimer Mission im Westen unterwegs sind.

### 7.,9. Gästequartiere für hochgestellte Persönlichkeiten

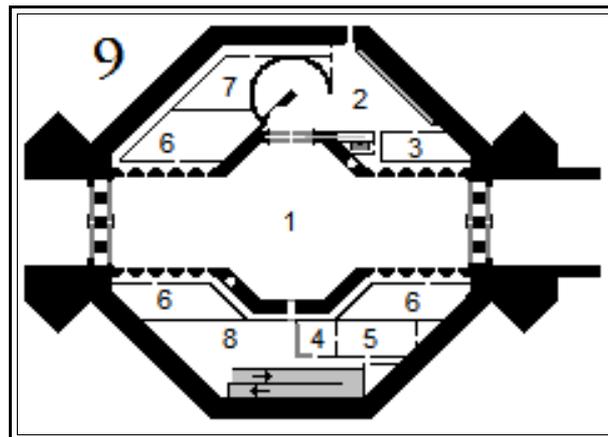
Diese Quartiere sind luxuriös möbliert und behaglich eingerichtet. Die Möbel sind zur Zeit mit großen Tüchern abgedeckt, denn die Räume werden vom Quartiermeister oder dem Festungskommandanten nur besonderen Gästen zugewiesen. Bisweilen wohnen hier wichtige Gesandte Saurons, Heerführer, Gäste aus dem Westen. Auch Nazgul zählen zu den seltenen aber regelmäßigen Gästen. Sollte der Hexenkönig oder gar Sauron selbst zu Besuch in Agazlam weilen, so räumt der

Festungskommandant natürlich seine Gemächer und zieht hierher. In diesen Quartieren haben bereits einige Nazgul gewohnt, lange bevor sie zu Geistern wurden.

## 9. Ebene

### 1. Brückendurchgang

Durch diesen Gang führt die Brücke. Sie ist auf beiden Seiten mit den aus Lugskut bekannten Toren verschlossen, welche jedoch meist offen stehen. Der Gang kann von beiden Seiten durch Schießscharten bestrichen werden. Das große Tor, welches zur Rampe in die darunter liegende Ebene führt, kann mit dem selben Mechanismus verschlossen werden, der das Tor in Ebene 8 sichert. Zu jeder Tageszeit halten hier 6 Soldaten Wache, zwei weitere stehen am Empfangstresen (4) Wache.



### 2. Viehtränke

Hier machen immer wieder Ochsespanne und Reiter halt, um ihre Tiere zu tränken. Meistens sind es die Zug- und Lasttiere, welche die große Rampe hinauf kommen, denn die Tiere sind nach dem Aufstieg erschöpft und durstig. Der anfallende Mist wird von den Stallknechten durch einen schrägen Schacht in der Nordwand des Turms einfach nach draußen gekehrt. Die Tränke wird von Sklaven ständig mit Eimern aus dem Brunnenschacht im Innenturm befüllt.

### 3. Raum der Stallknechte und Ladearbeiter

In diesem Raum wohnen 2 Stallknecht und 4 Arbeiter. Letztere kümmern sich hauptsächlich um das Entladen von Wagen deren Inhalt für die Versorgung der Festung.

### 4. Empfang und Verwaltungstresen

Durch eine kleine Stahltür gelangt man vom zentralen Korridor zunächst in den Verteidigungskorridor und durch eine weitere Tür zum Empfangsbereich. Hier werden die Passierscheine und Frachtlisten kontrolliert und mit den Nummernreihen verglichen, die aus Barad-dur vorgegeben wurden. Hier wird auch der Wegezoll der Karawanen entrichtet, welche die Brücke oder die große Rampe nutzen. Die von unten kommenden Wagenzüge oder Reisende werden im Erdgeschoss des Turms kontrolliert. Die Aufschreibungen der Kontrollstation werden jeden Abend in das Archiv (6) im Erdgeschoss gebracht. Tag und Nacht stehen hier zwei Wachsoldaten

### 5. Büro und Wohnraum der Verwalters

Der Hauptverwalter der Festung hat hier sein privates Quartier und sein Arbeitszimmer. Die monatlichen Zolleinnahmen (etwa 500 Goldstücke in verschiedenen Währungen und Schuldscheine des Dunklen Turms) sind in der Kammer an der Außenwand sicher untergebracht und verschlossen, bevor sie in die Schatzkammer der Ebene 7 gebracht werden.

### 6. Wohnraum der Wachsoldaten

In diesen vier Räumen wohnen wie im Erdgeschoss jeweils 8 Soldaten, die abwechselnd Tag und Nacht an beiden Toren zu dritt Wache stehen. Ebenfalls stellen sie die zwei Soldaten im Empfangsraum (4). Somit haben immer die acht Soldaten einer Unterkunft zusammen Dienst und der Raum steht dann leer. Es wird in vier Schichten gearbeitet:

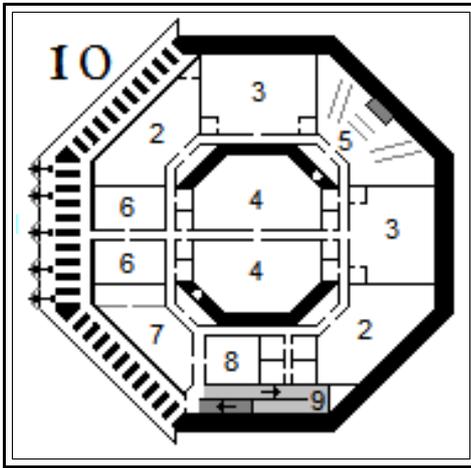
Eine Unterkunft hat 8 Stunden Wachdienst, die nächste hat 8 Stunden Bereitschaftsdienst, die nächste patrouilliert die Brücke, die Letzte ruht. Der Bereitschaftsdienst hat die Aufgabe, durchziehende Wagen zu durchsuchen, Gäste oder Gefangene zu den vorgesehenen Räumlichkeiten zu geleiten oder beim Entladen von Lieferungen zu helfen bzw. die Sklaven diesbezüglich anzuleiten. Die Brückenpatrouille läuft die Wehgänge links und rechts des Brückenwegs in beide Richtungen ab.

### 7. Lager für Viehfutter

Hier wird Stroh, Hafer und anderes Futter für Tiere aufbewahrt

### 8. Zwischenlager

In diesem Raum werden Waren zur Kontrolle ausgebreitet oder für die Festung bestimmte Versorgungsgüter zwischengelagert, bevor sie in die Lagerräume des Turms gebracht werden. Hier findet man ständig Kisten und Fässer mit Lebensmitteln, Baumaterial, Werkzeugen, Lampenöl, Pfeile, Waffen und Kleidung vor. Über die große Rampe am Süden dieses Raums gelangt man in die nächste Ebene.



## 10. Ebene

In der zehnten Ebene befindet sich die große Kampfplattform, zusätzliche Truppenquartiere und ein kleines Lazarett

### 1. Kampfplattform

Eine weitere Verteidigungseinrichtung Agazlams, die ausschließlich nach Westen ausgerichtet ist. Auf ihr befinden sich einige Ballisten, welche dazu dienen, die Brücke zu beschließen. Wird die Festung angegriffen, beziehen hier, gut geschützt vor gegnerischen Geschossen, zahlreiche Bogenschützen Position.

### 2. Mannschaftsraum

In jedem Mannschaftsraum leben 30 Soldaten. Sie sind ähnlich ausgestattet wie die Mannschaftsräume der Ebene 6. Zusätzliche Waffen und Marschaurüstung des Trupps, sowie Notrationen und ein Branntweinvorrat sind in der kleinen dreieckigen Kammer deponiert. Gegenüber des Ganges

liegt der Waschraum.

### 3. Mannschaftsraum

Ebenfalls ein Mannschaftsraum. In einer der beiden kleinen Kammern hat der Truppführer sein Lager. In der anderen befinden sich die bereits beschriebene Zusatzausrüstung der Einheit.

### 4. Mannschaftsraum

Ebenfalls ein Mannschaftsraum. In den beiden kleinen Kammern, deren Tür sich zum Mittelkorridor öffnet befinden sich das Quartier des Truppführers und die Ausrüstungskammer. Die angrenzenden kleinen Kammern im Nordwesten und Südosten sind Quartiere von Truppführern der Einheiten in Raum (2). Die Räume im Südwesten und Nordosten sind mit langen Pfeilen für die Ballisten auf der Kampfplattform und Pfeilkisten vollgestellt.

### 5. Gemeinschaftsraum

Der Gemeinschaftsraum und die auf der anderen Seite des Ganges liegende Latrine sind identisch mit denen der Ebene 6 und 7.

### 6. Quartiere der Hauptleute

siehe 6. Ebene

### 7. Krankenzimmer

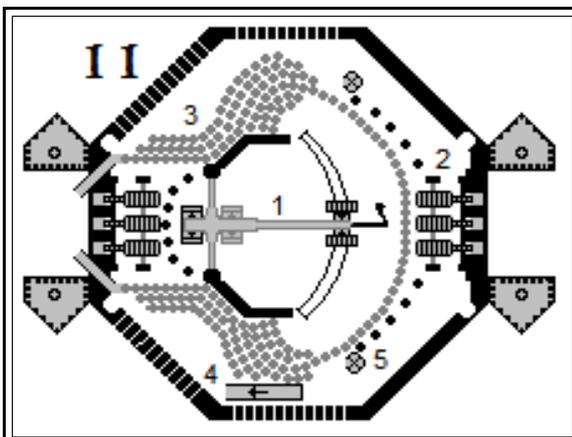
Hier können bis zu 20 verletzte oder kranke Soldaten und Knechte behandelt werden. Der Behandlungstisch für schwerere Verletzungen, bei denen zu Sägen und anderen Instrumenten gegriffen werden muss, befindet sich aus nachvollziehbaren Gründen in abgeteilten nördlichen Teil des Krankenzimmers. Hier steht auch ein großer Eichenschrank, der stets mit Verbänden und anderen Hilfsmitteln gefüllt ist, nicht jedoch mit verderblichen Heilkräutern. Der Raum steht meist leer, da in Friedenszeiten das Lazarett Lugburugs genutzt wird.

### 8. Quartier des Heilers und seiner Gehilfen

Diese Quartiere sind nur in Kriegszeiten belegt. Der größere Raum ist dem Heiler vorbehalten, die vier kleinen seinen Gehilfen.

### 9. Rampe

siehe Ebene 9



## 11. Ebene

In der 11. Ebene befinden sich die wichtigsten Verteidigungseinrichtungen des Turms und auch der gesamten Festung. In Friedenszeiten ist diese Ebene verlassen. Täglich kommen nur die Wachsoldaten hier durch, wenn sie den Ausguck im obersten Stockwerk ablösen. Seltener findet man hier einige Handwerker, wenn sie die Apparaturen dieser Ebene warten. Die Besatzung der Schleuder übt einmal pro Woche das Spannen und abfeuern des großen Katapultes, jedoch nur sehr selten mit echten Geschossen. Die Decke zur nächsten Ebene ist im Schwenkbereich des Katapults durchbrochen, daher befinden sich auch etliche Säulen vor und hinter dem Katapult (z.B. bei (2) und beim Gegengewicht des Katapults), die das Gewicht der Decke aufnehmen.

### 1. Tribok „Shapat“

Die große Schleuder „Shapat“ (Schw. Sprache: Schwert) gab dem Turm seinen Namen und erstreckt sich über diese und die nächste Ebene. Sie funktioniert nach dem Prinzip eines Triboks. In dem großen Metallkorb, nahe der Achse der Schleuder,

werden Bleigewichte je nach gewünschter Schussweite gepackt. Dann wird mittels zweier Laufräder über Seilzüge der Arm des Katapultes nach unten gezogen, und es somit gespannt. Zum Spannen mittels der Laufräder werden mindestens so viele Bediener benötigt, dass zusammen 300 kg Körpergewicht vorhanden sind. Normalerweise ist die Schleuder genau Richtung Westen auf den Pass ausgerichtet. Die Schleuder kann im gespannten Zustand aber auch um 45 Grad aus dieser Richtung nach Südwesten und Nordwesten geschwenkt werden. Dazu ist der Spannmechanismus auf Eisenschienen gelagert und durch Umstellen einiger Hebel wirkt das Drehen der Laufräder nicht mehr auf den Spannmechanismus sondern dient dazu, den Spannmechanismus auf den Schienen zu verschieben und auch die ganze Schleuder an ihrem Arm in eine neue Schussrichtung zu schwenken. Die riesige Achse des Schleuderarms ruht ebenfalls auf Schienen die im Boden der 12. Ebene eingelassen sind. Bevor die Schleuder abgefeuert wird müssen die Eisenräder der Schleuderachse verkeilt werden, damit sie beim Auspendeln nicht hin und her rollt. Die Schleuder besteht fast vollständig aus Stahl. Nur die Schlinge zum Aufnehmen der Felsgeschosse besteht aus Seilen und Leder und muss alle paar Jahrzehnte ausgetauscht werden. Die Schleuder ist so gut wie nur irgend möglich vor feindlichen Geschossen geschützt eingebaut, da sie versenkt konstruiert ist und nur beim Feuern ein Teil des Arms ungeschützt von Mauern aus dem Turm herausragt. Das runde, offene Dach der obersten Ebene besteht aus massiven Mauerwerk und kann auch die größten gegnerischen Geschosse davon abhalten, die Schleuder zu beschädigen, es sei denn, sie kämen in einem sehr steilen Winkel herein, was auf diese Distanz allerdings als ausgeschlossen gilt.

Die Schleuder ist ein zentrales Element der gesamten Kampfführung bei einer Belagerung. Die Katapultmannschaft ist sehr gut trainiert und kann innerhalb einer Minute einen Schuss abgeben. Durch Probeschüsse beim Bau der Festung wurden genaue Zieltabellen ermittelt. Am Spannmechanismus wurde eine Landkarte des Zielbereiches in eine Bronzeplatte graviert. Konzentrische Kreise auf dieser Karte zeigen an, wie weit ein Geschoss bei welchem Gegengewicht im Korb fliegt. Richtungsmarkierungen auf der Karte sind deckungsgleich mit Markierungen am Boden beim Spannmechanismus. Im Notfall könnte anhand dieser Karte und auch der Markierungen ein ungeübter Hauptmann das Katapult ausrichten und zielgenau auf den gewünschten Bereich feuern. Sind alle Spanngewichte im Korb, erreichen die Geschosse einen Bereich von 300 Schritt vor dem Tor von Lugskut. Somit können Belagerungswaffen wie Türme und Katapulte aus einer perfekten Deckung heraus bombardiert werden, wenn der Feind Lugskut angreift. Sollte es einem Feind dennoch gelingen Lugskut zu erobern, wird von hier aus der westlichste Turm oder gar die westlichen Brückenbögen bombardiert. Um Lugskut in diesem Fall schnell zerstören zu können sind alle Ostwände des vordersten Turmes sehr dünn ausgeführt, damit er einem Eroberer nicht als Stützpunkt dienen kann.

Sollte dennoch Lugshapat und seine Schleuder dem Feind in die Hände fallen, so wird er daraus keinen Vorteil ziehen können, denn die Schleuder lässt sich nur nach Westen, auf jenen Teil der Festung ausrichten, der ohnehin schon in seiner Hand ist. An Shapat wird selten mit echten Geschossen trainiert. Wenn dies doch der Fall sein sollte, so wird als Ziel immer eine Felswand im Südwesten benutzt, welche schon stark zernarbt von Probeschüssen ist. Der Festungskommandant gibt immer dann den Befehl zu Probeschüssen, wenn die Orks in Lugskut ihm zu übermütig werden. Diese kennen die Gefahr von Fehlschüssen genau und ziehen sich jammernd in die Kellergeschosse ihres Turmes zurück, wenn das Sausen der Geschosse und der anschließende Knall beim Einschlag zu vernehmen sind.

## **2. Wendeltreppe zum Dach und Tretmühlen für die Torbalken**

In der Außenmauer sind Wendeltreppen zum Dach des Turmes eingelassen. Die Tretmühlen für die Sperrbalken der Tore funktionieren so, wie die in Lugskut.

## **3. Geschosse**

In steinernen Rinnen am Boden befinden sich über 200 Felskugeln aus Granit, welche im Nachbarturm Lugburug hergestellt werden. Sie sind etwa ein Schritt groß und wiegen beinahe eine Tonne. Sie können mit wenig Aufwand durch die Rinne gerollt werden, dazu reichen zwei Soldaten, oder ein außergewöhnlich starker Mann. Die Felskugel wird bis zum Katapultarm gerollt und noch in der Rinne wird die Seilschlinge um die Kugel gelegt. Daher muss ein Geschoss nicht aus der Rinne heraus gerollt werden. Die Geschosse können, falls der Feind schon direkt vor dem Tor Lugshapats steht und somit durch das Katapult nicht mehr erreichbar ist, über Rinnen nach draußen befördert werden. Dabei wird ein Sicherungsbügel vor den beiden Rinnen entfernt und so viele Kugeln wie gewünscht nach draußen gerollt. Dann stürzen die Kugeln zwanzig Schritt nach unten und schlagen mit vernichtender Gewalt im Bereich vor dem Tor ein. Der Bau eines überdachten Rammbocks der das aushält, dürfte selbst die Numenerer vor eine Herausforderung stellen.

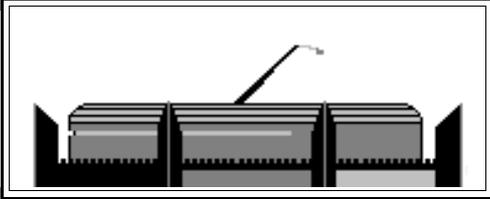
## **4. Rampe aus Ebene 10**

Diese Rampe führt ohne Stufen aus der unteren Ebene hierher. Es wurde keine Wendeltreppe gebaut, da man hier bei Bedarf mit großem Aufwand weitere Geschosse heraufrollt.

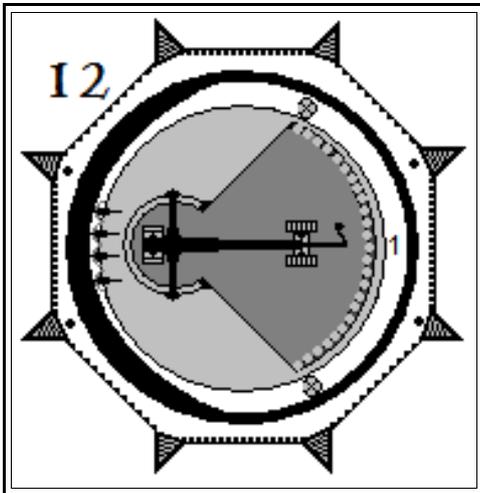
## **5. Wendeltreppen zur Galerie**

Diese beiden Wendeltreppen führen zur obersten Ebene.

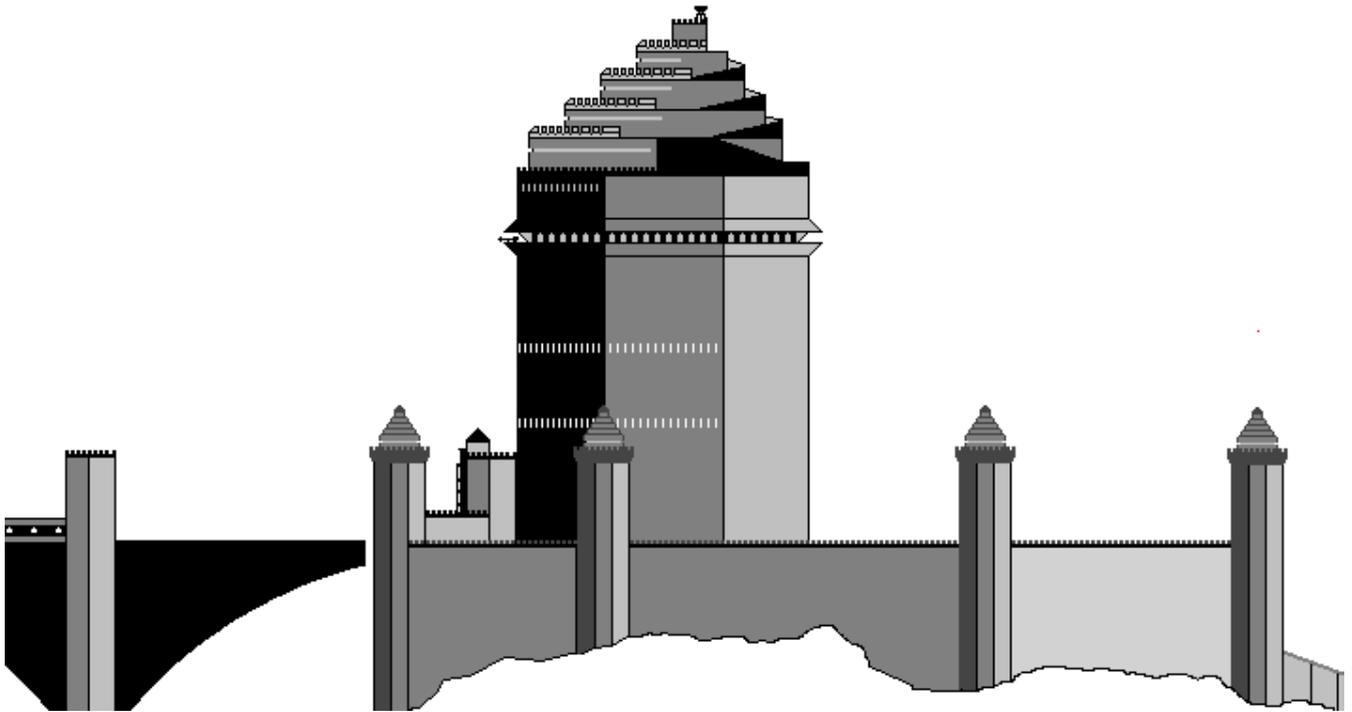
## 12.Ebene



Die 12. Ebene liegt ein gutes Stück oberhalb des Daches. Das kreisrunde Schutzdach ist oben offen und was von unten wie eine Steinkuppel wirkt ist in Wirklichkeit ein massives Dach, gebaut um gegnerischen Geschossen standzuhalten und die große Schleuder zu schützen. Die Ebene besteht aus einer schmalen Galerie hinter dem Katapult, welche den für das Katapult durchbrochenen Boden umläuft. Im westlichen Teil der Galerie sind einige Ballisten (übergroße Armbrüste) fest angebracht. Gleich dahinter ruht die Achse der großen Schleuder auf großen Stahlrädern, welche auf runden Schienen stehen. Hier halten sich ständig vier Wachsoldaten auf, welche hauptsächlich nach Westen spähen.



Auf das zinnenbewehrte und mit spitzen Erkern versehene Dach der 11. Ebene gelangt man über Wendeltreppen in den Wänden. Die Erker sind durch fest angebrachte Metallleitern erreichbar.



*Lugburug – Der beherrschende Turm*

Lugburug trägt seinen Namen, weil er über alle anderen Türme hinausragt und die letzte Verteidigung Agazlams darstellt. Er ist außerdem das Zentrum eines großen Warenumschlagplatzes und Karawanserei. Darüber hinaus werden von hier aus die großen Truppenlagerplätze in des Seitentälern des Morgai versorgt und instand gehalten. Der Turm ähnelt in seinem Aufbau sehr Lugskut, verfügt aber über 2 Ebenen mehr als sein kleiner Bruder. Die Besatzung der Festung besteht fast ausschließlich aus Haradianischen Kriegern. Diese legen auf Kultur und auf Sauberkeit besonderen Wert. Obwohl weitgehend gleiche Grundrisse und Raumnutzung wie in Lugskut vorliegen, könnte der Unterschied zwischen dem was die Orks aus ihrem Turm gemacht haben und wie die Haradianer leben kaum größer sein. Die Handwerker und Sklaven Lugburugs unterstehen dem Quartiermeister des mittleren Turmes, Lugshapat. Es herrscht reger Austausch zwischen den beiden von Menschen bewohnten Türmen, was das zivile Personal angeht. Auch die Soldaten treffen sich in ihrer Freizeit und lauschen den Geschichten aus fernen Landen, die ihre Kameraden zu erzählen verstehen. Obwohl jeder Turm mit allen wichtigen Einrichtungen so ausgestattet ist, dass er im Belagerungsfall eigenständig überleben kann, ist Lugburug das wirtschaftliche Zentrum des Agazlams. Hier befinden sich neben der Hauptverwaltung und ausgedehnten Werkstätten auch das Lazarett und das Hauptwaffenlager der Festung. (Auf die genaue Beschreibung der Tormechanismen, der Ölkessel und des zentralen Aufzuges wird verzichtet, da diese genauso wie in Lugskut funktionieren.)

## 1. Ebene

### 1. Schatzkammer und Lager für wertvolle Güter

Hier lagern Seide, wertvolle Gewürze, Möbelstücke, Barren aus Edelmetall usw. Diese sind entweder als Wegezoll eingezogen worden oder warten hier auf einen geeigneten Weitertransport zum Zielort. Auch hier befinden sich zwei kleine Geheimräume, eine Zisterne und eine Schatzkammer. Die Schatzkammer birgt zur Zeit die persönlichen Geldvorräte des Turmkommandanten (insgesamt ca. 1200 Goldstücke)

### 2. Wasserlager / Zisterne

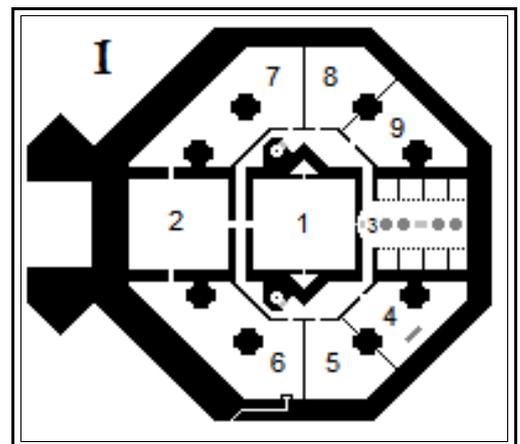
Durch eine Fallrohr von der Brückenebene bis hierher kann diese Zisterne gefüllt werden. Dazu werden regelmäßig Wasserkarren in Lugshapat gefüllt und bei Ankunft in der Brückenebene Lugburugs das Wasser durch das Fallrohr in die Zisterne geleitet. Im gefüllten Zustand fasst die Zisterne genug Wasser, um bei sparsamer Nutzung eine volle Turmbesatzung vier Monate lang zu versorgen. Sklaven tragen von hier aus den ganzen Tag schwere Wassereimer durch den Turm. In Kriegszeiten wird die Zisterne vom Turmkommandanten verschlossen und der Zugang streng bewacht.

### 3. Kerker

(s. Lugskut)

### 4. Folterkammer

(s.Lugskut) Kerker und Folterkammer sind beide wesentlich sauberer, als im Orkturm.



## 5. Lagerraum

Hier werden die Besitztümer von Gefangenen des Kerkers aufbewahrt. Dazu stehen einige Regale und in der Mitte des Raumes ein Tisch, auf dem Beutel und Rucksäcke ausgeleert und durchsucht werden. Hier können dem Kerker entkommene Spieler ihre Ausrüstung wiederfinden, bis auf die Teile die vielleicht sehr wertvoll waren und nun in der Schatzkammer eingeschlossen sind oder direkt nach Barad-dur gesandt wurden.

## 6. Mülllager und Abfallschacht

Hierher werden Abfälle von den Sklaven gebracht. Der Schacht nach draußen ermöglicht es, Speisereste und flüssige Abfälle (z.B. aus den Latrineneimern) nach draußen zu befördern. Im restlichen Raum werden zerbrochene Möbel, löchrige Säcke und unbrauchbares aus den Werkstätten der Ebene sechs gelagert, bis der Raum voll ist. Einiges davon wird, je nach Bedarf in den Kaminen verbrannt oder auch, wenn es sich überhaupt nicht mehr verwerten lässt, aus dem Turm geschafft und über die Jaucherutsche in den Vorhöfen aus der Festung befördert. Zur Beschaffenheit des Abfallschachtes siehe die Turmbeschreibung Lugskuts Raum 5 1. Ebene. Auch in diesem Raum lassen sich von Verzweifelten ein paar nützliche Dinge finden. Ein zerbrochenes und sehr rostiges Krumschwert kann im Notfall noch als Dolch benutzt werden, eine Eisenkette, deren Glieder überdehnt wurden kann zur Not als Kletterhilfe dienen. Es liegt in der Hand des Spieleiters, ob die Spieler hier in höchster Not noch etwas brauchbares finden können.

## 7. Lagerraum

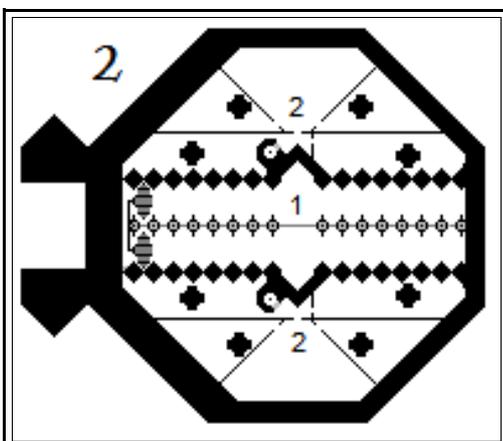
Der gesamte Raum ist bis unter die Decke mit Kisten gefüllt. Hier werden Mäntel, Decken, Seile, Fackeln, Zaumzeug, Karrenräder, Wagenachsen, Hufeisen, kleine Mühlsteine usw. aufbewahrt, die ausschließlich als Reserven für einen Krieg bestimmt sind und dann als Ersatz an die durchziehenden Einheiten abgegeben werden.

## 8. Wohnraum des Folterers

Momentan stammt der Foltermeister wie fast die gesamte Besatzung des Turmes aus Harad. Er wurde bei Umbar geboren und hat dort die Urteile der numenorischen Gerichte vollstreckt. Diese waren ihm angesichts mancher Taten seiner Delinquenten jedoch zu human, also beschloss er die schlimmsten unter Ihnen seinen eigenen Sinn für Gerechtigkeit spüren zu lassen. Als dies aufflog, musste er fliehen, um nicht selbst auf dem Richtblock zu enden. Schließlich gelangte er in die Dienste Mordors. Der Folterer hat im Laufe der Jahre eine Läuterung erfahren und einige sehr abstruse Ansichten entwickelt. Er foltert nun nicht mehr um zu Strafen oder um Schmerzen zu erzeugen, sondern ausschließlich um die Wahrheit zu erfahren. Er hat sich seltsame Regeln und Methoden ersonnen, welche seiner Meinung nach dem Folteropfer nur so viel Schmerz zufügen sollen, dass es die Wahrheit sagt, aber keinesfalls mehr. Die eventuell anschließende Aburteilung durch den Turm- oder Festungskommandanten erledigt er kurz und schmerzlos, es sei denn das Urteil verlangt anderes. Auch im letztere Falle ist er bestrebt, das Urteil peinlich genau und möglichst schmerzlos umzusetzen. Er hält sich zudem für einen zivilisierten Menschen, tauscht sich aber auch gerne fachlich mit dem Foltermeister der Orks in Lugskut aus. Scheinbar ist dieser sein einziger Freund. Er ist der einzige Bewohner Agazlams, welcher regelmäßig freiwillig den Orkturm aufsucht. In regen Diskussionen konnte er den Foltermeister der Orks von seinen Ansichten nicht überzeugen, denn wie er einmal feststellte ist die Herangehensweise beider Folterer absolut gegensätzlicher Art: „ Du bist ein Künstler und ich ein Wissenschaftler, wir werden unsere Ansichten nicht angleichen können, aber wir können voneinander lernen“ .... Man kann kaum sagen, bei welchem der beiden man“ lieber“ untergebracht wäre.

## 9. Lagerraum

Hier wird der Branntweinvorrat des Turms in Amphoren aufbewahrt. Obwohl der Branntwein keine hohe Qualität aufweist, hat er durch jahrhundertelange Lagerung eine recht angenehme Geschmacksnote erreicht. Der Fusel brennt übrigens nicht nur in der Kehle!



## 2. Ebene

In der zweiten Ebene befinden sich die Hauptlager des Turms und ein sehr spezieller Verteidigungsmechanismus.

### 1. Die Feuerfalle

Direkt über diesen Raum verläuft der Torgang auf der Ebene der Brücke. Sollte ein Feind die gesamte Brücke eingenommen haben und es steht zu erwarten, dass Lugburug ebenfalls erobert wird, so wird der Turmkommandant oder der Festungskommandant in diese Ebene kommen und durch eine Geheimtür, welche zwischen einer Säule und der Außenwand am westlichen Rand dieser Ebene liegt, in den Raum der Feuerfalle gehen. Die Geheimtür ist eigentlich nur zu finden, wenn man weiß, wo sie liegt. Da sie jahrhundertlang nicht mehr geöffnet wurde, ist sie wie die angrenzenden Wände von einer dicken Patina aus Staub, Ruß und Kalk überzogen. Um sie zu öffnen müssen zwei bestimmte

Bodenplatten vor der Tür gleichzeitig belastet werden und ein Fackelhalter an der Wand dreimal gegen den Uhrzeigersinn gedreht werden. Dieser klemmt jedoch und man muss gehörige Kraft aufwenden, um ihn zu bewegen. Eine einfache Überprüfung, ob der Fackelhalter vielleicht ein verborgener Hebel ist, wird daher scheitern. Im Raum der Feuerfalle befinden sich zwei Tanks mit Lampenöl, welche an der hohen Decke angebracht sind. Wird der (mittlerweile sehr rostige) Hahn der Tanks geöffnet strömt das Lampenöl über eine Zinnrinne zu 16 Feuertöpfen, welche in einem leichten Gefälle

dicht an der Decke aufgestellt sind. Entzündet man dann das Öl, lecken Flammen an den Abschlusssteinen der 16 Gewölbbögen, welche den Eingang zur Brücke tragen. Die Schlusssteine sind eigentlich keine Steine, denn Sie bestehen aus Blei. Dieses beginnt nach etwa einer halben Stunde weich zu werden und zu schmelzen. Die Gewölbbögen werden dann, mehr oder weniger gleichzeitig, einstürzen und ein klaffendes Loch anstatt einer Straße hinterlassen. Das Betreten oder Durchqueren des Turmes von beiden Seiten aus, wird dann erheblich durch eine 7 Schritt tiefe Grube erschwert.

## 2. Lagerraum

Ein Lagerraum für haltbare Lebensmittel, vollgestellt mit Fässern für Pökelfleisch, Salzfüßern und Mehlsäcken.

## 3. Ebene

Anders als bei Lugskut ist im Wehrgang eine große Tor zur Viehtränke (3) eingebaut. Dieses kann mit Querbalken verriegelt werden. Die Eingangstüren zum Innenturm führen nicht in die Wendeltreppen, da die Räumlichkeiten dieser Ebene auf der selben Höhe wie die Brücke liegen. In beiden Wendeltreppen ist ein kurzer Gang und eine Schießscharte vorhanden, um Feinde, die vor den Zugangstüren der Ebene stehen von hinten mit Pfeile zu beschießen.

1. Haupttor (s. Lugskut und Lugshapat)

2. Mordloch und Lastenaufzug (s. Lugskut)

### 3. Pferdestall und Viehtränke

Hier können Pferde von hochstehenden Persönlichkeiten und Boten eingestellt werden. Hier stehen auch die schnellsten Pferde der Festung bereit (insgesamt 5), um eiligen Boten als Ersatz zu dienen. Ein kleiner Schacht in der Mauer erlaubt es, den Pferdemit einfach nach draußen zu kehren. Für Menschen ist der Durchlass eindeutig zu eng. Allerhöchstens ein kleines Kind könnte hindurchschlüpfen, würde dann aber anschließend etwa 10 Schritt nach unten fallen, aber glücklicherweise auf einem Misthaufen landen. In einer kleinen Kammer nahe der Tränke leben die zwei Pferdeknechte. Die westlichen Pferdeboxen stehen meist leer, denn in der letzten ist ein Pferd abgestellt, dass die anderen Pferde sehr nervös macht und auch der Stallknecht nur ungern versorgt. Es handelt sich um ein Wechselpferd für einen Nazgul, falls dieser sein Pferd verloren oder es zuschande geritten hat. Ein potentieller Dieb müsste vor allem furchtlos und ein extrem guter Reiter sein, sowie die nötige außergewöhnliche Willenskraft besitzen um dieses Teufelsross zu bezwingen.

### 4. Lager für Viehfutter und Stroh

Ein großer Strohhaufen und Hafersäcke füllen diesen Raum.

### 5. u. 7. Wohnraum der Torwächter

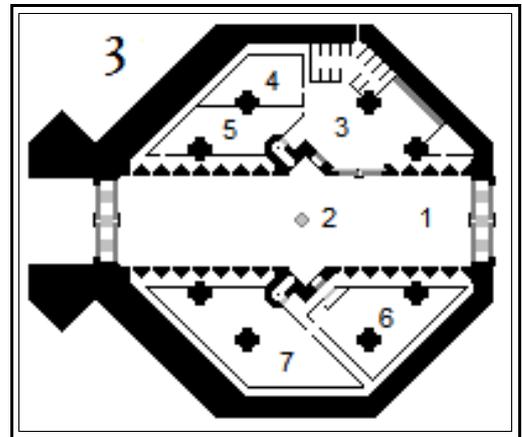
Insgesamt sind beiden Räumen 36 Haradrim in der üblichen Art in einfachen Betten und je einer Ausrüstungskiste, sowie einem Waschtisch untergebracht. Sie werden im wöchentlichen Turnus durch Einheiten der oberen Ebenen abgelöst und beziehen dann den Raum der ablösenden Einheit. Die Wachhabenden Torwächter versehen ihren Dienst mit großem Ernst. Die Standarte der jeweiligen Einheit ist vor dem Osttor aufgestellt um anzuzeigen, welche Einheit gerade den Eingang des Turms schützt. Von den 36 Wachen stehen zu jeder Zeit 24 im Dienst und 12 ruhen und halten sich bereit. Je 4 Wachen stehen an beiden Toren, zwei halten sich beim Empfang (6) auf, und zwei weitere patrouillieren die Wehrgänge der Brücke. Sechs Wachen halten sich bereit und helfen falls nötig beim Entladen von Wagen oder bei der Durchsuchung nach unerlaubten Gütern oder Spionen.

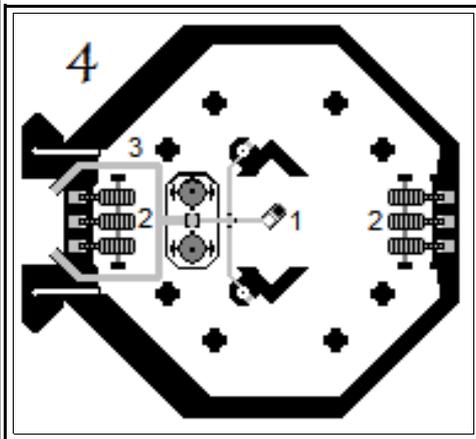
Die letzten 6 Wachen patrouillieren zu Fuß oder beritten die direkte Umgebung der Festung. In beiden Räumen steht auch ein großer Schrank, welcher zusätzliche Bögen und Pfeile enthält, wenn der Torgang beschossen werden muss.

### 6. Empfang und Verwaltungstresen

Hier befindet sich die Hauptverwaltung des Turms. Zu jeder Zeit halten sich hier vier Schreiber und tagsüber auch der Oberste Schreiber der Festung auf. Vier Botenjungen sind ständig zwischen dem Osteingang Agazlams, Lugburug, dem beiden Empfangsräumen Lugshapats und in seltenen Fällen auch Lugskut unterwegs und überbringen Nachrichten und Anweisungen wo welcher Karren oder Tross inspiziert wird, ob die Inspektion und Zollabgabe schon erfolgt ist und welche Kurzeintragungen zur Karawane oder einzelnen Reisenden in die Hauptbücher aufgenommen wird, die hier ausliegen. Die Kontrolle einzelner Wagen wird nebenan bei der Viehtränke (3) durchgeführt. Sollen ganze Karawanen und Wagenzüge durchsucht werden, geschieht dies vor den Toren des Turms. In der Regel beschränkt man sich aber auf stichprobenartige Kontrollen der Ladung, prüft dafür die Passierscheine der Karawanenführer um so genauer. Zahlt man einen höheren Steuersatz als durch die Herren im Dunklen Turm vorgesehen, kann dies die Abfertigung sehr beschleunigen und unnötige Durchsuchungen vermeiden...

In der Regel werden hier nur die aus dem Osten hereinkommenden Wagenzüge kontrolliert. Die anderen werden in Lugshapat untersucht. Die Botenjungen schlafen in den Gesinderäumen Lugshapats. Die Schreiber und ihr Herr haben ihre Quartiere weiter oben im Turm.



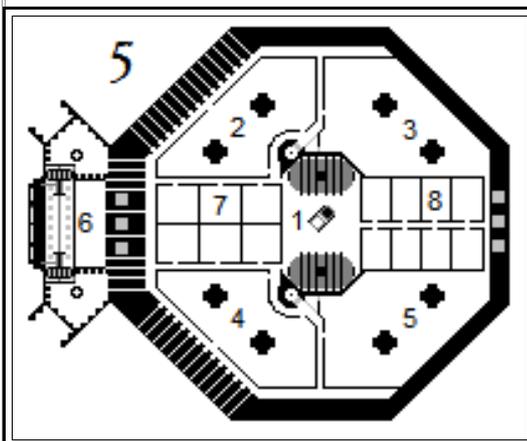


#### 4. Ebene

(s. Lugskut)

Anders als in Lugskut sind hier keine Werkstätten eingerichtet. Jeder freie Winkel der Ebene ist zugestellt mit Bauholz, Steinquadern und Ziegeln, Kisten mit Baubedarf wie Nägel, Roheisen, Stricke und Ketten. Scheinbar ist noch niemand auf den Gedanken gekommen, dass das enorme Gewicht im Falle eines Erdbebens oder beim Beschuss durch Belagerungswaffen den Boden dieser und der darunter liegenden Ebenen zum Einsturz bringen könnte. Andererseits hat der Baumeister den Turm aber auch sehr robust konstruiert. An den Wänden stehen auch gestapelte Bettgestelle und andere Möbel, um im Notfall etwa 100 Soldaten in dieser Ebene unterzubringen. Natürlich müsste dazu erst einmal Platz geschaffen werden. Die Ebene ist sehr voll gestellt und die Wege zwischen den vielen Kisten beinahe labyrinthartig. In einem verstecktem Winkel, den man nur entdecken kann, wenn man zuvor durch ein leeres Fass gekrochen ist, findet man ein kleines Lager. Es gehört einem der

Botenjungen, der es sich mit dem pedantischen Quartiermeister verdorben hat. Als Strafe wurde ihm der Gang auf den Opferaltar der Hohepriesterin Saurons angedroht. Es spricht einiges dafür, dass dies nicht nur gesagt wurde, um ihn zu beeindrucken. Der Junge hält sich in seinem Schlupfwinkel nun schon mehrere Wochen versteckt und ernährt sich von Resten, die er nachts auf gefahrvollen Streifzügen durch den Turm stiehlt. Bisher hat er den Mut zu einer Flucht aus der Festung noch nicht aufgebracht, wohin sollte er auch gehen? In den Westen? Dazu müsste er den Orkturm durchqueren... Der Junge kennt sich in der gesamten Festung ausgezeichnet aus, sogar in den Räumen der Kommandanten war er schon öfters als Bote gewesen, doch echte Geheimnisse kennt er nicht. Verhilft man ihm zur Flucht, hätte man eine sehr gute Informationsquelle zu allen Belangen der täglichen Abläufe der Festung.



#### 5. Ebene

##### 1. Mordloch, Lastenaufzug und Öltanks

(s. Lugskut)

##### 2. -5. Wohnraum der Soldaten

In diesen vier Räumen sind je 60 Haradrimsoldaten untergebracht. Die Verhältnisse sind recht beengt, da sich jeweils zwei Trupps einen Raum teilen müssen. Um wenigstens einen Tisch und einige Schränke aufstellen zu können, schlafen die Soldaten in zweistöckigen Betten.

##### 6. Torhaus der Zugbrücke

(s. Lugskut)

##### 7. Zimmer der Hauptmänner

Zwei Hauptmänner, die Anführer von jeweils vier Trupps wohnen in den beiden westlichsten Kammern. In den vier östlichen Zimmern sind zusätzliche Marschausrüstung und Notrationen der vier Einheiten verstaut.

##### 8. Zimmer der Truppführer

Da 8 Trupps in dieser Ebene untergebracht sind, wohnen auch 8 Truppführer in diesen Räumen.

## 6. Ebene

In der 6. Ebene befinden sich die Hauptwerkstätten der Festung und die Unterkünfte der hier arbeitenden Knechte.

### 1. Mordloch und zentraler Lastenaufzug

Von der Werkstatt der Steinmetze führt eine flache und breite Rinne zum Lastenaufzug. Durch diese können fertig behauene Geschosse für die Schleuder in Lugshapat herangerollt und nach unten befördert werden. Zur Not könnte man die Kugeln auch auf Feinde im Torgang fallen lassen.

### 2. Hauptschmiede

Ein sehr großes Schiedefeuher samt Blasebalg sorgen für die nötigen Temperaturen die es braucht um Eisen zu schmelzen. An den beiden tragenden Säulen sind zahlreiche Werkzeuge, Gussformen, Zangen und Hämmer aufgehängt. An fast allen Wänden befinden sich große Werkbänke, an denen die Gesellen Schwerter schleifen und Rüstungsteile polieren. Ein kleineres Kohlenfeuer steht neben einem Wasserbecken zum Abschrecken und Härten im nördlichen Teil des Raumes und ein weiterer kleiner Kamin an der Ostwand werden zur Herstellung von Nägeln, Hufeisen und Pfeilspitzen genutzt. Große Kisten an der Südwestwand bergen Rohlinge und Eisenstangen. Das Haupterzeugnis der Schmiede sind nicht etwa Schwerter und Speerspitzen, sondern Hufeisen. Diese werden auf Vorrat geschmiedet und Hunderte sind entlang der Wände an langen Stangen aufgehängt. Oft arbeiten die Schmiede eng mit den Tischlern zusammen und reparieren Wagenachsen, schmieden Fassreifen oder Laufreifen für Wagenräder.

### 3. Haupttischlerei

Im Südlichen Teil der Tischlerei sind Balken und Bretter gestapelt, welche noch zu bearbeiten oder bereits fertig gestellt sind. In der Mitte des Raumes stehen große Sägeböcke und an den Säulen sind Sägen, Hobel und Bohrer verschiedenster Größen aufgehängt. Im nördlichen Teil des Raumes stehen Werkbänke und einige Stühle. Hier werden Schnitzereien und Verzierungen an den fertigen Produkten angebracht. Obwohl die Tischlerei dazu gedacht war, Dachstühle, Möbel und andere Holzkonstruktionen der Festung instand zu halten, reparieren oder bauen die Tischler hier meist Wagenräder und Fässer.

### 4. Schneiderei / Kürschnerei / Gerberei

In dieser Werkstatt stehen in Norden und Süden je ein großer Webstuhl, auf welchen vom einfachen Leinenstoff bis zum Wandteppich schon so manche Meile Stoff gewoben wurde. An langen Bänken sitzen Schneider und Näher und flicken die Uniformen der Festungssoldaten oder schneiden diese neu. In der Schneiderei werden auch Lederarbeiten ausgeführt. Zur Zeit ist die Reparatur von Zaumzeug und Zuggeschirren die Hauptarbeit in diesem Raum.

### 5. Lager der Schmiede

Hier lagern in Haufen, Regalen und Fässern alle Rohmaterialien der Schmiede. Dazu gehören Barren aus Roheisen, Eisenstangen, wenige Zinn und Kupferbarren, ein größerer Haufen Steinkohle usw.

### 6. Lager der Tischler

Das Lager der Tischler liegt so, dass die meist langen Bretter und Balken problemlos vom Lastenaufzug in diesen Raum und weiter zur Werkstatt gebracht werden können und die unpassierbaren Ecken zu umgehen. Aus der Wand ragen Eisenstangen, auf denen bis in vier Schritt Höhe zahlreiche Balken und Bretter abgelegt sind. Einige wenige Edelhölzer sind hier auch zu finden, da der Festungskommandant einen neuen Stuhl für seine Tafel geordert hat.

### 7. Lager der Schneiderei

Zahlreiche Stoffballen grober und feiner Stoffe sind hier zu finden, ebenso Unmengen an Garn, Tierfelle, Lederstücke usw.

### 8. Steinmetzwerkstatt

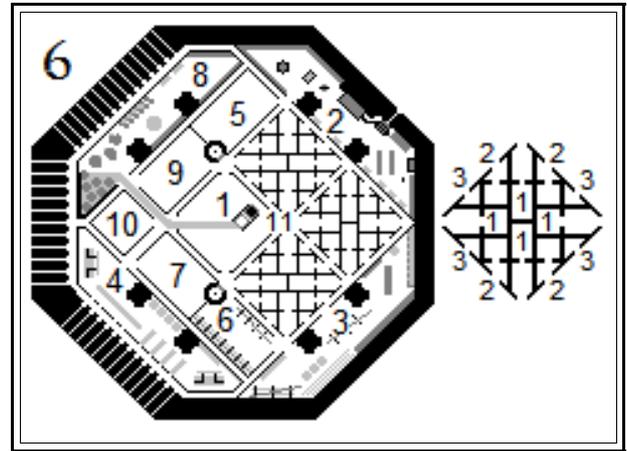
Hauptsächlich werden hier Steine zur Reparatur der Festung behauen, aber auch Pflastersteine für Mordors Straßen endbearbeitet. Auch können hier aus Granitblöcken neue Geschosse für das große Katapult gebaut werden. Letzteres ist nur selten der Fall, da nur wenige Probeschüsse abgegeben werden. An der Südseite des Raumes ist eine leichte Vertiefung im Boden. Dort werden die kugelförmigen Geschosse zwischengelagert und bei Bedarf über eine flache Bodenrinne zum Lastenaufzug und dann per Wagen nach Lugshapat befördert.

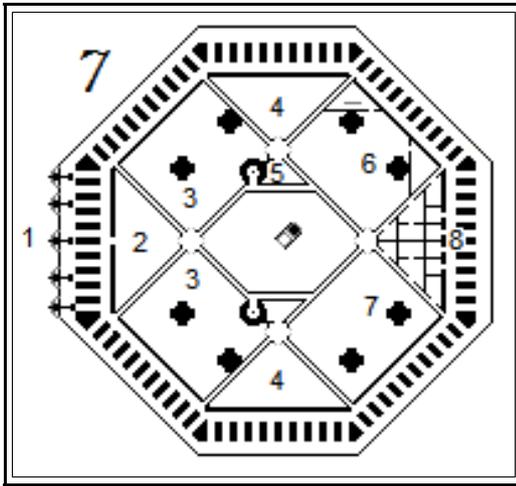
### 10. Aufenthalts- und Speiseraum

In diesen Raum kommen die Handwerker, Knechte und sogar die Meister in ihren Pausen zum Essen.

### 11. Gesindequartiere

Hier wohnen Meister, Gesellen und Lehrlinge. Die vier größten Räume und ihre Vorzimmer (1) sind die Wohnräume und Schlafzimmer der Meister. Die deutlich kleineren Räume mit Vorzimmer (2) bewohnen 4 Gesellen. Die kleinsten Kammern (3) teilen sich je zwei Lehrlinge. In den nördlichen Räumen leben 2 Schmiedemeister und Steinmetzmeister mit Ihren Lehrlingen und Gesellen. Das östliche Quartier wird ausschließlich von Tischlern bewohnt, das südliche von Schneidern.





## 7. Ebene

Ein breiter Wehgang, der auch als Kampfplattform bezeichnet wird, läuft in dieser Ebene um den gesamten Turm. Zur Westseite hin sind 5 große Ballisten fest montiert, welche Feinde und deren Belagerungswaffen auf der Brücke mit Brandpfeilen beschießen können. Die Ebene steht bis auf das Hauptlazarett überwiegend leer.

### 1. Kampfplattform

Durch niedrige Rundbögen in der breiten Turmmauer kann die Plattform an vielen Stellen vom Turminnern aus betreten werden. Die Überdachung der Plattform bietet Verteidigern einen guten Schutz. Auf der Plattform können, wenn erforderlich, rundum 300 Bogenschützen Aufstellung nehmen. Dabei werden sie nirgendwo von Zinnen behindert oder ihr Schussfeld eingeschränkt. Lediglich Weitschüsse hoch in die Luft und Schüsse direkt nach unten sind nicht möglich, da die Schützen durch den etwa 1 Schritt hohen Sichtschlitz in diesen Richtungen eingeschränkt werden.

### 2. Lagerraum

In diesem Raum werden die speerartigen Pfeile der Ballisten, Ersatzsehnen, Teer und Tücher aufbewahrt. Ebenfalls stehen Kisten mit hunderten Bogenpfeilen hier bereit.

### 3. Wohnraum für zusätzliche Truppen

In beiden Räumen stehen Bettgestelle und leere Kisten an den Wänden. Sie werden bereit gehalten, wenn im Kriegsfall die Festungstruppen verstärkt werden sollen.

### 4. Lagerräume

In diesen Lagerräumen werden Decken, Geschirr, Hängematten, Uniformen, Speere, Bögen, Lampen und vieles mehr gelagert. Sie dienen dazu, bis zu 500 Soldaten zusätzlich für einen längeren Zeitraum in Lugburug unterzubringen, wenn dies notwendig sein sollte. Dabei werden dann alle freien Flächen in Lagern, Aufenthaltsräumen, in Gängen und Werkstätten mittels der hier gelagerten Materialien in Notunterkünfte umgewandelt.

### 5. Latrine

Wie die meisten Latrinen der Festung, funktioniert diese mit Eimern, welche von Sklaven jeden Tag zweimal geleert werden müssen.

### 6. Hauptlazarett

Hier befindet sich ein Lazarett mit 25 Betten. Meist geht es hier recht ruhig zu und es befinden sich nur eine Handvoll Bewohner der Festung wegen einer Infektion oder nach Stürzen oder Arbeitsunfällen hier. Kampfverletzungen wurden hier bislang nur sehr selten behandelt. Die beiden abgeteilten Bereiche sind der eigentliche Behandlungsraum mit einem Tisch, der sehr den Tischen der Folterkammer der 1. Ebene ähnelt. Auch die Instrumente ähneln sich. Aus verständlichen Gründen findet die Behandlung Schwerverletzter nicht im Krankensaal statt. Der andere abgeteilte Raum ist die Schreibstube des Heilers und hier werden auch in einem massiven, eisenverstärkten Schrank die Heilkräuter und Tinkturen, sowie die Einnahmen (!) des Heilers aufbewahrt. Alle die sich von Heiler behandeln lassen, müssen einen entsprechenden Preis in klingender Münze entrichten, außer der Festungskommandant befiehlt etwas anderes oder ruft den Kriegszustand aus. Der Heiler ist kein Angehöriger der Truppen. Ähnlich wie die Handwerker und das Gesinde nimmt er eine Sonderstellung ein. Da er ein gefragter Mann ist, und Kenntnisse besitzt, die sonst nur wenige haben, lässt er sich ausschließlich etwas vom Festungskommandanten sagen. Der Heiler ist ein recht freigeistiger Ostling aus der Region Rhun. Aufgrund seiner Art unterliegt er schon seit längerer Zeit der diskreten und argwöhnischen Überwachung durch die Hohepriesterin, die nur darauf wartet ihn der Blasphemie anklagen zu können. Bislang war er allerdings zu schlau und hat die ausgelegten Schlingen stets umgangen. Der Heiler besitzt einen Satz Instrumente höchster Qualität, welche er von seinem Vater erbte (M).

### 7. Hilfslazarett

Dieser Raum steht bis auf 35 Betten leer. Er wird bei Bedarf als zusätzliches Krankenzimmer genutzt.

### 8. Kammern der Heiler

Die beiden größeren Kammern mit Vorraum, welche von Norden und Süden aus betreten werden können, sind die Wohnräume der Meisterheiler. Zur Zeit ist nur eine Kammer belegt. Die kleineren Kammern an der Ostseite werden von Krankenpflegern bewohnt und sind alle belegt. Die beiden dreieckigen westlichen Kammern enthalten Verbandsmaterialien, Schienen, Tücher, Krücken, Eimer usw.

## 8. Ebene

### 1. Mordloch und Lastenaufzug

### 2. Speisesaal

Im Speisesaal werden, so wie im Speisesaal Lugshapat täglich morgens und abends alle Soldaten und Handwerker des Turms verköstigt. Da in Lugburug deutlich mehr Soldaten und Handwerker wohnen, als in Lugshapat, ist der Speisesaal etwas größer. Trotzdem kommt es hier während der Essenszeiten oft zu einem Gedränge.

### 3. Küche

Die Küche ist ähnlich ausgestattet wie die Hauptküche in Lugshapat, besitzt jedoch keinen Backofen. Brot, Aufläufe und andere Speisen werden täglich von der Hauptküche in Lugshapat hierher geliefert und falls notwendig nochmal aufgewärmt. Problematisch ist jedoch die Wasserversorgung der Küche, da Lugburug keinen eigenen Brunnen besitzt. Daher wird das notwendige Wasser in großen Fässern aus Lugshapat herangeschafft und die Fässer über den Lastenaufzug in die Küche und die Spülküche gebracht, wo stets 4 große Fässer Wasser und zwei große Wassertanks neben den Säulen im gefüllt Zustand bereit gehalten werden. Das Abwasser wird in ein Spülbecken gekippt und fließt durch ein Loch in der Turmwand einfach nach draußen. Nahrungsreste und Abfälle verteilen sich dadurch auf den tiefer gelegenen Dächern der Stallungen und Lagerhäuser, wo sich zahlreiche Raben und Ratten darum kümmern. Lange Zeit stammte der Küchenchef aus Rhun. Allerdings kam es zu Unmut bei den Haradrim, welche die ungewohnten Speisen nicht mochten. Eines morgens wurde der Küchenchef tot vor den Toren Lugburugs aufgefunden. Offensichtlich hatte er sich – vielleicht aus Heimweh – von den Zinnen gestürzt. Ein Truppführer einer Haradrimeinheit des Turms wurde von seinen Kameraden als Nachfolger vorgeschlagen. Seit dem gibt es keine Beschwerden mehr über das Essen. Nördlich der Küche befinden sich die Quartiere des Küchenpersonals. Hier wohnen zur Zeit nur ein Koch, 4 Küchengesellen und Mägde, sowie vier Gehilfen. Zur Raumaufteilung siehe die Beschreibung des Raums 11 der sechsten Ebene.

### 4. Spülküche

Auch hier werden einige Wasserfässer aufbewahrt, damit Sklaven aus Lugshapat das Geschirr in einem großen Bottich reinigen können.

### 5. Lagerraum

Hier werden haltbare Küchenvorräte gelagert. Verderbliches wie z.Bsp. Fleisch wird aus Lugshapat bei Bedarf geliefert. Der Inhalt dieses Raumes reicht aus, um alle Bewohner Lugburugs für zwei Monate zu versorgen.

### 6. Speisekammer

Zubereitete Speisen, welche sich noch einige Tage halten, sowie vorbereitete Rohwaren zum Verbrauch in der Küche werden hier gelagert.

### 7. Wasser- und Bierlager

Der Raum ist vollgestell mit Fässern. Sie enthalten zum Großteil Wasser, aber auch Bier aus Harad. Zwei kleine Fässer mit Wein aus Rhun sind noch vom letzten Küchenchef gekauft worden, haben aber bisher keinen Abnehmer gefunden.

### 8. Vorraum zu den Gemächern des Turmkommandanten

Hier treffen sich die Hauptmänner des Turms vor Lagebesprechungen. Manchmal wartet hier auch ein einfacher Soldat, der zum Turmkommandanten befohlen wurde, hoffentlich zu einer Belobigung....

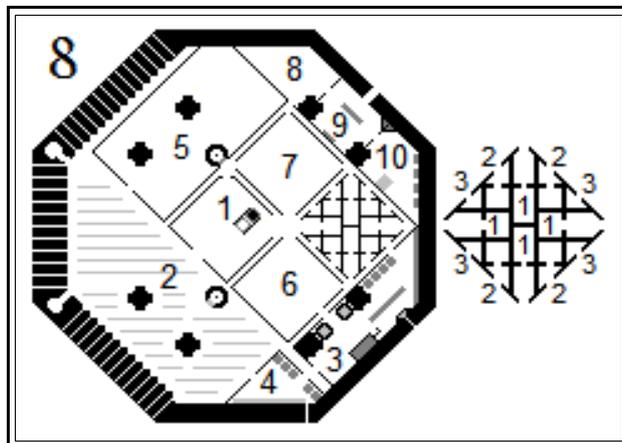
### 9. Besprechungsraum, Wohn- und Arbeitszimmer des Turmkommandanten

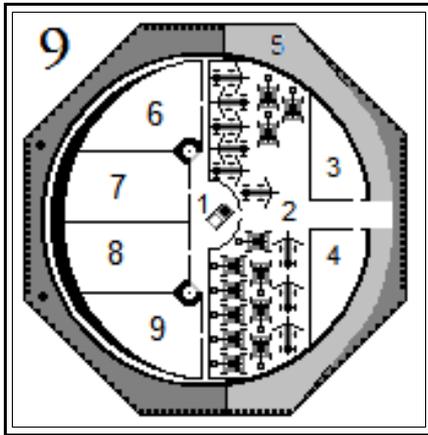
Der Raum wird durch ein großes Fenster erhellt, von dem aus man, wie beim Fenster des Tempels in Lugshapat, in der Ferne den Dunklen Turm, oder besser die Rauch und Schattenwolken Barad-durs sehen kann. Ein großer Kartentisch steht am Fenster. An diesem werden Besprechungen abgehalten oder auch Gäste des Turmkommandanten zum Abendessen platziert. An der dem Fenster gegenüberliegenden Wand, steht der große Schreibtisch des Kommandanten, in dessen Fächern er seine Schlüssel und Geheimdokumente aufbewahrt.

An der Wand zum Schlafzimmer steht ein kleiner Kamin um den Raum zu beheizen.

### 10. Schlafzimmer des Turmkommandanten

Obwohl die Turmkommandanten nicht über das Recht verfügen ihre Ehefrauen mitzubringen, befindet sich ein großes Doppelbett in diesem Raum. Der jetzige Turmkommandant ist unverheiratet und schläft gemäß dem Brauch seines Volkes auf einem großen Kissenberg neben dem Bett. Die Kisten entlang der Ostwand enthalten seine persönlichen Besitztümer und die Geldvorräte für Sold und Verwaltung Lugburugs, sowie sein privates Vermögen. Ein Kamin ermöglicht es auch hier, den Raum in der Nacht auf angenehme Temperaturen zu erwärmen.





## 9. Ebene

### 1. Mordloch und Lastenaufzug

### 2. Lager der Ballisten und Onager

Hier stehen rund ein Dutzend Onager und Ballisten. Muss Agazlam verteidigt werden, werden diese durch den östlichen Gang über sich nach oben windende Rampen auf die Dächer der oberen Ebenen gefahren. Von dort aus können die Brücke und der mittlere Brückenturm beschossen werden. Als Geschützbedienungen dienen die Schmiede und Tischler Lugburugs. Diese kümmern sich auch um die Wartung der Katapulte. Vom Festungskommandant werden jedes Jahr Schießübungen angeordnet, welche die Handwerker als willkommene Abwechslung ansehen.

### 3. Lager für Ballistenpfeile

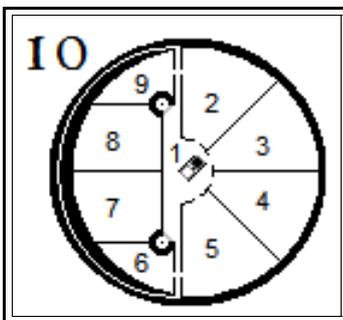
### 4. Lager für Onagergeschosse

### 5. Rampe zu den Dächern

Die Rampe führt auf das Dach der neunten Ebene. Von dort aus führen weitere Rampen bis auf das Dach der elften Ebene.

### 6. - 9. Lagerräume

In allen vier Räumen werden hauptsächlich Nahrungsmittel gelagert. In Raum 9 befindet sich die eiserne Reserve des Turms. Der Raum ist mit einer Eisentür verschlossen, zu der nur der Turmkommandant einen Schlüssel besitzt.



## 10. Ebene

### 1. Mordloch und Lastenaufzug

(s. Lugskut)

### 2.-5. Wohnraum der Soldaten und Truppführer

In diesen vier Räumen sind jeweils 12 Soldaten untergebracht. Die Einrichtung ist wie die der anderen Soldatenquartiere. Da der Truppführer bei den Haradrim jeden Monat durch Abstimmung des Trupps bestimmt wird, ist er einer der zwölf und schläft im selben Raum. Da der Truppführer für alle Fehler seine Männer verantwortlich gemacht wird, aber kaum Rechte besitzt, ist dieses Amt nicht sehr begehrt.

### 6. Waschraum und Latrine

### 7. Gemeinschaftsraum

Neben einigen Tischen dominiert ein großer Kamin den Raum. Neben der Eingangstür befindet sich ein Fass Wein. Der Zapfhahn ist mit einem Schloss gesichert. Der Hauptmann entscheidet darüber, ob das Weinfass geöffnet wird und für wie lange...

### 8. Waffenkammer und Ausrüstung

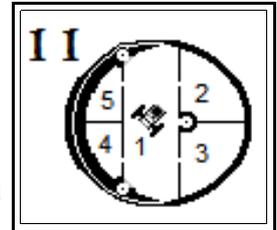
### 9. Dampfbad

Die Haradrim haben sich hier mit viel Geschick ein Dampfbad eingerichtet. An den Seitenwänden befinden sich Holzpritschen, welche vom generationenlangen Gebrauch absolut glatt poliert sind. In der Mitte des Raumes ruht ein Kupferkessel, (der wohl früher einmal in der Küche in Gebrauch war) in einer großen Kohlenpfanne. Begabte Soldaten haben über Jahrhunderte hinweg diesen ehemaligen Abstellraum fast in eine Therme verwandelt. Wände und Boden wurden mit abstrakten Mosaiken verziert und ein großer Marmorbottich mit kaltem Wasser irgendwo organisiert und aufgestellt. Nach Wachdiensten in den kalten Nächten Mordors kommen die Soldaten gerne hierher, um sich zu entspannen. Selbst die Hauptleute kann man hier antreffen und manchmal sogar den Turmkommandanten. Auch ein kleiner Vorraum wurde als Umkleieraum nachträglich eingefügt, wo die Soldaten während des Badens Ihre Waffen und Kleidung in offenen Holzregalen ablegen.

## 11. Ebene

### 1. Winde des Lastenaufzuges

(s. Lugskut)



### 2. / 3. Wohnraum der Turmwachen

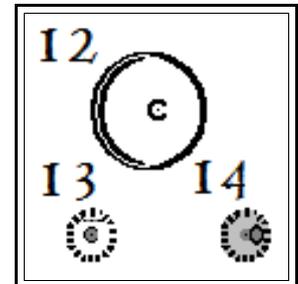
In beiden Räumen befinden sich 6 Betten und je eine kleine Kiste. Hier schlafen die Turmwachen, welche wöchentlich wechselnd von den Einheiten weiter unten im Turm gestellt werden. Während des Dienstes als Turmwache dürfen sich diese ausschließlich in den Geschossen 6 bis 10 aufhalten. Es haben immer 6 Mann Wache und patrouillieren die die Dächer und Wehrgänge der Dachgeschosse. Die anderen sechs Wächter haben sich im Wohnraum oder im Aufenthaltsraum bereit zu halten, falls Alarm gegeben wird.

### 4. Lager für Pfeile und Geschosse

Hier sind viele tausend Pfeile in Kisten und in Regalen gelagert.

### 5. Aufenthaltsraum der Turmwachen

Der Raum ist mit einem Holztisch, einigen Stühlen und Kohlebecken, sowie einem Wasserfass ausgestattet. Hierher kommen die Turmwachen um sich bei schlechtem Wetter oder in der Nacht kurz aufzuwärmen. Es dürfen sich maximal 2 der 6 diensthabenden Turmwachen hier aufhalten. Soldaten die Dienstfrei haben, halten sich ebenfalls meistens hier auf.



## 12. Ebene

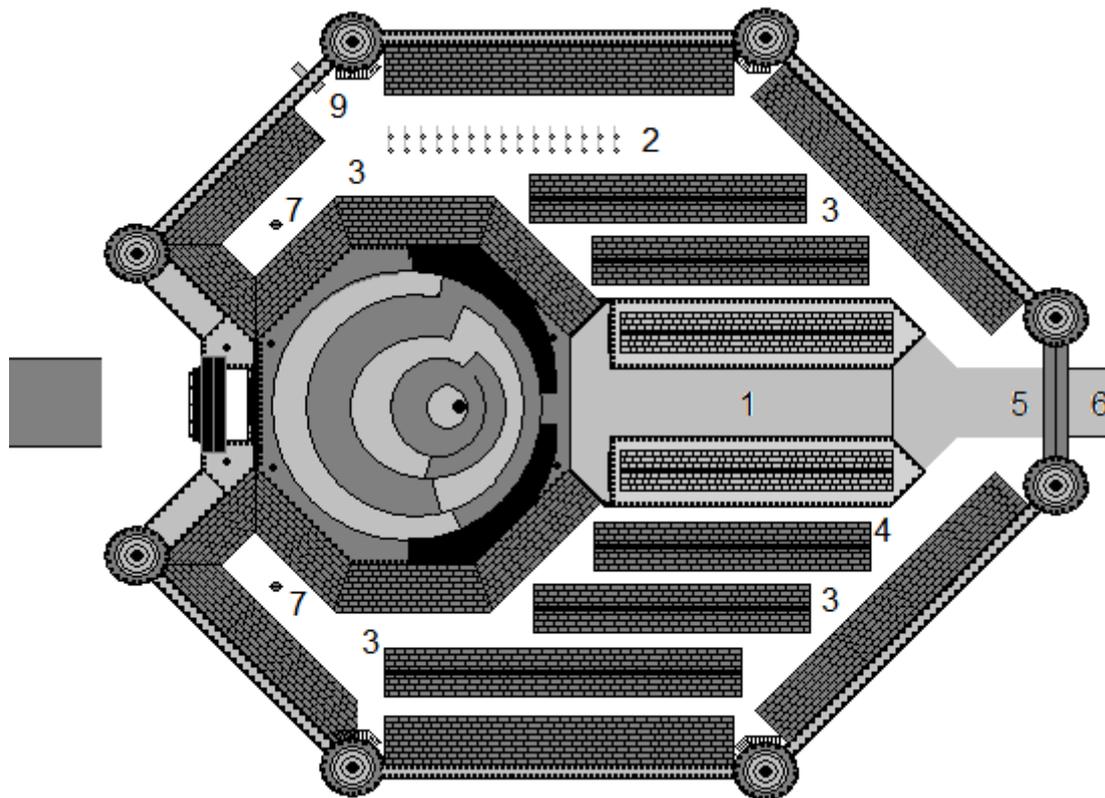
Diese Ebene ist meist verlassen. Nur im Kriegsfall werden hier zusätzliche Soldaten untergebracht. Hier lagert zudem ein Haufen Feuerholz und Reisig um das Leuchtfeuer der obersten Ebene in Gang zu halten.

## 13. Ebene

Aussichtsplattform. Im Zentrum der Plattform kommt die Wendeltreppe nach oben. Hier stehen ständig zwei Soldaten Wache und spähen in alle Richtungen. Sollte ein Feind auftauchen oder muss aus anderen Gründen Alarm gegeben werden, so Entzünden die Wachen eine große Feuerschale, welche auf Stahlstangen ein paar Schritt über den Turm hinausragt.

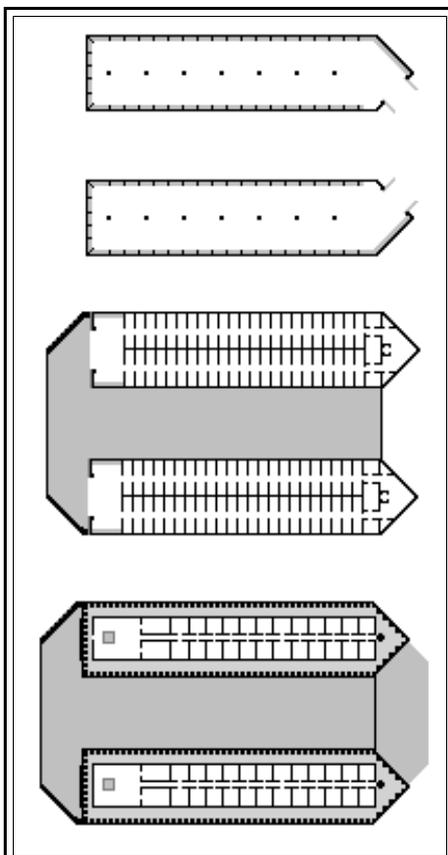
## 14. Ebene

Die Spitze des Turms ist die in Ebene 13 beschriebene Feuerschale.



### Die Wirtschaftsgebäude und Stallungen im Innenhof Lugburugs

Die Gebäude im Innenhof Lugburugs wurden erst im Jahre 2668 nachträglich anstelle der vorher aufgestellten Truppenbarracken errichtet. Sie sind einfache Zweckbauten um den zunehmenden Handel und Warenverkehr in Mordor abwickeln zu können, nachdem die vorhanden Ställe und Lager in den Türmen nicht mehr ausreichend waren. Die Gebäude bestehen aus einfachen Ziegeln und sind bei weitem nicht so robust und sorgfältig erbaut, wie der Rest der Festung. Sie erfüllten jedoch fast tausend Jahre lang ihren Zweck, auch wenn sie immer wieder nach Erdbeben repariert werden mussten. In diesem Teil der Festung wimmelt es stets von Händlern, Wagenlenkern, Militäreinheiten auf dem Durchmarsch und Sklaven, die in verschiedene Teile Mordors verschleppt werden.



#### 1. Die Stallungen an der Rampe

Die große Rampe führt zum östlichen Tor Lugburugs und zur Brücke. Nördlich und Südlich der Rampe befinden sich je ein Gebäude mit drei Stockwerken. Die Stallungen sind etwas robuster erbaut als die anderen Wirtschaftsgebäude und dienen im Notfall auch der Verteidigung der Rampe und des Osttors Lugburugs. Das Erdgeschoss dient als Stall für Ochsen und Abstellplatz der Wagen. Ein leichtes Holztor ermöglicht den Zugang zum Stall. Ringsum sind an den Wänden Tränken und Futtertröge für die Zugtiere angebracht. Das zweite Stockwerk erreicht man, indem man die Torrampe nach oben geht. Dort erweiterte sie sich nach Norden und Süden und man gelangt über einen kleinen Vorhof zu den Pferdeställen. In jedem Gebäude sind Boxen für über 90 Pferde (oder Maultiere und Esel) vorhanden. Am östlichen Ende befindet sich eine Sattelkammer und Zimmer für zwei Stallburschen, die hier den ganzen Tag zu tun haben und eine Wendeltreppe in das Dachgeschoss. Hier und in den angrenzenden Räumen wird Futter und Stroh für die Tiere aufbewahrt. Auf dem Dach der Stallungen ist ein kleineres, drittes Geschoss aufgesetzt. Im großen Raum im Westen und den beiden angrenzenden Kammern wird ebenfalls Stroh und Viehfutter gelagert und kann über eine große Luke im Boden hier herein und heraus geschafft werden. In den anderen Kammern wohnen die Wagenlenker und Begleiter der Karawanen. Die Kammern sind sehr spartanisch ausgestattet. Sie verfügen nur über je zwei Holzpritschen und Strohsäcke als Kissen. Die Wagenlenker und Treiber der Karawanen müssen sich während ihres (meist kurzen) Aufenthaltes selbstverständlich bei der Tierpflege und beim Ausmisten der Ställe beteiligen.

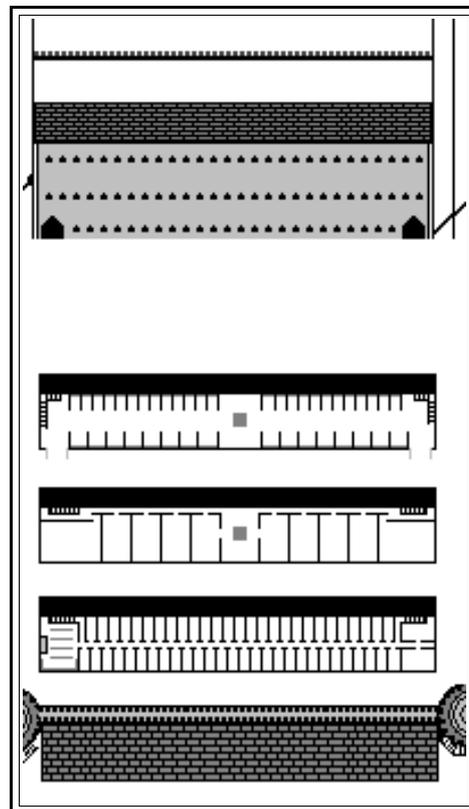
#### 2. Sammelplatz

Brechen Wagenkarawanen oder Kavallerieeinheiten von hier aus zu weiteren Zielen auf, so werden die Gespanne auf diesem Platz aufgestellt und für den Abmarsch vorbereitet. Die Zugtiere werden ein letztes mal aus hier aufgestellten

Steinbottichen getränkt und die Wagenlenker nehmen ihre Plätze ein. Dann werden die Gespanne losgebunden und treten die Weiterreise an, z.B. den beschwerlichen Weg durch die karge Hochebene Gorgoroth zum Dunklen Turm.

### 3. Standard Wirtschaftsgebäude

Alle Gebäude des Innenhofes, außer die Stallungen an der Rampe, sind gleich aufgebaut. Im Wandel der Zeiten stehen diese manchmal leer, sind von Soldaten überfüllt, beherbergen Karawanenmannschaften, sind bis zum Dach mit Waren aufgefüllt oder dienen als Sklavengefängnis. Die Gebäude sind vielseitig nutzbar und haben ständig wechselnde Bewohner. Die Soldaten der Festung patrouillieren nur selten in den Gebäuden, denn der Zugang zu den Türmen ist Durchreisenden verboten. Auch der Zugang zu Lugburug und zur Brücke wird streng kontrolliert. Alle Gebäude verfügen über zwei hölzerne Zugangstore, die nur bei Stürmen oder anderen Unwettern verschlossen werden. Im Erdgeschoss sind Boxen für 26 Pferde und 16 Ochsen vorhanden. Zwei Treppen führen bei den Toren in die oberen Geschosse. In der Mitte des Gebäudes befindet sich ein große Luke um Waren, Stroh usw. in die Lagerräume zu schaffen. Im ersten Stock befinden sich ausschließlich Lagerräume. Im zweiten Stockwerk sind karge Unterkünfte für über hundert Personen vorhanden. An einem Ende des Gebäudes befindet sich ein Aufenthaltsraum mit Bänken, einem Kamin und einer Anrichte. Hier können sich die Karawanenbegleiter einfache Mahlzeiten zubereiten oder die von der Festungsküche gekauften Speisen verzehren. Am anderen Ende des Gebäudes befindet sich eine größere Unterkunft, welche ein wenig komfortabler eingerichtet ist, in der Hauptleute der Karawanen oder etwas besser gestellte Reisende unterkommen können. Direkt gegenüber befindet sich die Latrine. Die jeweiligen Bewohner -manchmal auch Orks- sind für die Sauberkeit der Räume und für das Leeren der Latrine selbst verantwortlich. Treffen neue Bewohner ein, so zeigt ein Verwalter in Begleitung von zwei Wachsoldaten dem jeweiligen Anführer alles was zu erledigen ist. Ziehen die Bewohner weiter, so werden die Räumlichkeiten vom Verwalter penibel geprüft. Sollte es Grund zur Klage geben haben die Bewohner die Wahl entweder selbst aktiv zu werden, den Mangel mit klingender Münze zu begleichen oder beim Dunklen Turm gemeldet zu werden. Ein Orkstamm der die Räume im extrem schlechten Zustand hinterlassen hatte und sich weigerte etwas daran zu ändern, wurde einst beim dunklen Turm gemeldet. Der Kopf des Häuptlings wurde anschließend zur Abschreckung von Barad-dur nach Agazlam geschickt und an einem Torbogen des betreffenden Gebäudes angenagelt. Der Schädel des Orks hängt immer noch hier.



### 4. Verwaltungsgebäude

Diese Gebäude ist wie das oben beschriebene aufgebaut. Anstatt der Stallungen hat man jedoch einige Schreibzimmer, einen Empfangstresen, eine kleine Schmiede für den Hufschmied und einen Sklavenpferch untergebracht. Die Unterkünfte sind größer und besser ausgestattet. Hier wohnen ständig einige Schreiber, Verwaltungsbeamte und eine Einheit von 60 Wachsoldaten und ihr Hauptmann. Die Soldaten übernehmen die Torwache am Außentor, patrouillieren den Innenhof und wechseln sich mit den Soldaten Lugburugs bei der Besetzung der Mauer und der Außentürme ab.

### 5. Außentor

Eigentlich handelt es sich nicht um ein Tor, sondern nur um einen Durchgang. Dieser ist nur mit einer Schranke verschlossen und wird von 10 Wachsoldaten gesichert. Vom Torhaus oberhalb des Durchganges können Angreifer mit Pfeilen und Steinen beschossen werden, eine ziemlich schwache Verteidigung! Dies ist allerdings aus den bekannten Gründen genau so gewollt.

### 6. Rampe

Die Rampe führt in vielen Serpentin von Gorgoroth hinauf auf den Morgai. Sie ermöglicht einen relativ leichten Aufstieg, auch für die schwersten Wagen, oder sogar für Mumakil.

### 7. Brunnen

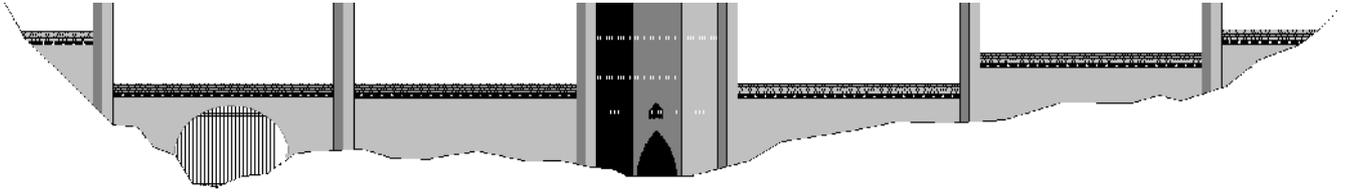
Ein großes Problem – wie überall in Gorgoroth – stellt die Versorgung der Menschen und Tiere mit ausreichend Wasser dar. Hierzu hat man gleich zwei tiefe Brunnen angelegt, welche allerdings nicht immer ausreichend Wasser liefern. Nach den in Mordor recht häufigen Erdbeben kann es vorkommen, das die Brunnen jahrelang kein Wasser führen. In diesem Fall muss das Wasser aufwendig aus Lugshapat herbei gekarrt werden oder wird aus dem kleinen Bach im Morgaital geschöpft, sofern dieser überhaupt Wasser führt.

### 8. Sklavenbaracke

Auch die Sklavenbaracke ist genau wie die anderen Gebäude aufgebaut. Allerdings sind die Ställe mit Eisengittern verschlossen und die Lagerräume mit Ringen an den Wänden ausgestattet und von außen verriegelbar.

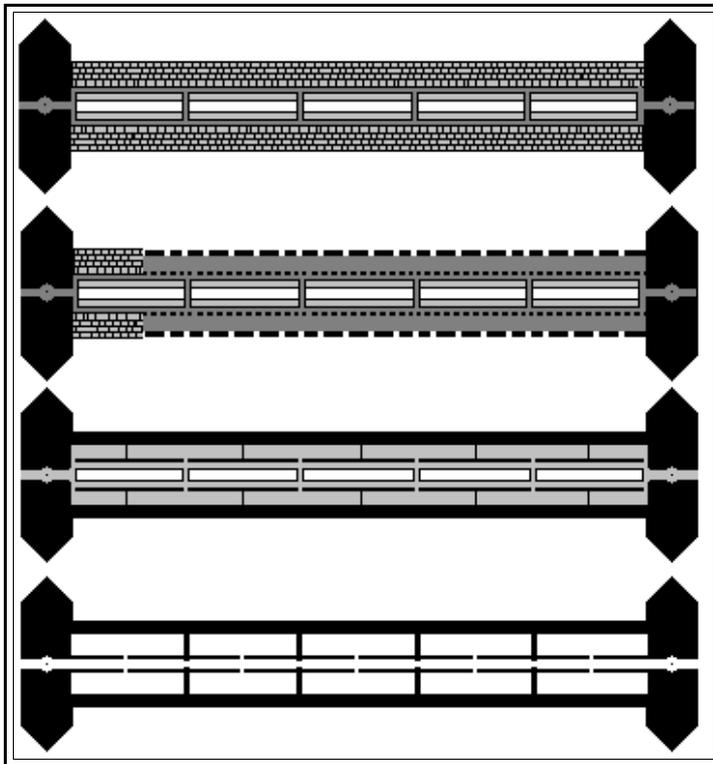
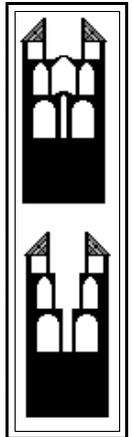
### 9. Jauche- und Müllrutsche

Durch diese Rutsche werden sämtliche Abfälle des Turms, sowie Mist und Jauche der großen Stallungen nach draußen befördert. Am Berghang ist aus dem Mist über Jahrhunderte hinweg gute Erde und einer der wenigen fruchtbaren Stellen in dieser Gegend geworden. Hier wachsen auf dem Steilhang grünes Gras und Ginsterbüsche. Leider erhebt sich in der Mitte dieser kleinen Oase ein gewaltiger dampfender Misthaufen.



### *Die Mauer durch das Morgaital*

Genau unter der Brücke verläuft eine Sperrmauer durch das Morgaital. Da hier unten kaum Gegner zu erwarten sind, die das Tal in Nord-Süd Richtung durchqueren, verfügt die Mauer über keine besonderen Verteidigungseinrichtungen. Ihre Aufgabe besteht hauptsächlich darin, den Weg durch das Tal zu sperren und zusätzlichen Raum für stationierte Truppen zu bieten. Die Mauer liegt sehr gut vor Wurfgeschossen geschützt direkt unter der Brücke und ist genau so breit wie diese. Gegner, welche die Festung von oben bombardieren, müssen somit erst die Brücke zerstören, um der Morgaimauer Schaden zufügen zu können. Die Mauer ist nicht massiv, sondern birgt in ihrem Inneren zahlreiche große Gewölbe. In Friedenszeiten sind diese leer und verlassen. Nur die Wächter aus Lugshapat schreiten regelmäßig zu zweit die Mauerkronen ab und halten Ausschau. Die Nördliche und die Südliche Mauerkrone ist durch Steinplatten auf robust gemauerten Streben geschützt. Das Dach ist in der Mitte, direkt unter der Brücke offen, da ein Schutz vor Geschossen hier nicht erforderlich ist und auch um Licht in die unteren Gewölbe fallen zu lassen. Beide Mauerkronen sind alle 20 Schritt durch eine kleine Bogenbrücke verbunden. Ein Stockwerk tiefer befinden sich Räume, in denen in Kriegszeiten Soldaten einquartiert werden und von denen in der gesamten Mauer etwa 1000 untergebracht werden können. Die größeren Räume des untersten Stockwerks dienen dann als Lager der einquartierten Einheiten und als Lager für zusätzliche Vorräte der Festung. Der Mauersockel ist massiv ausgeführt, und



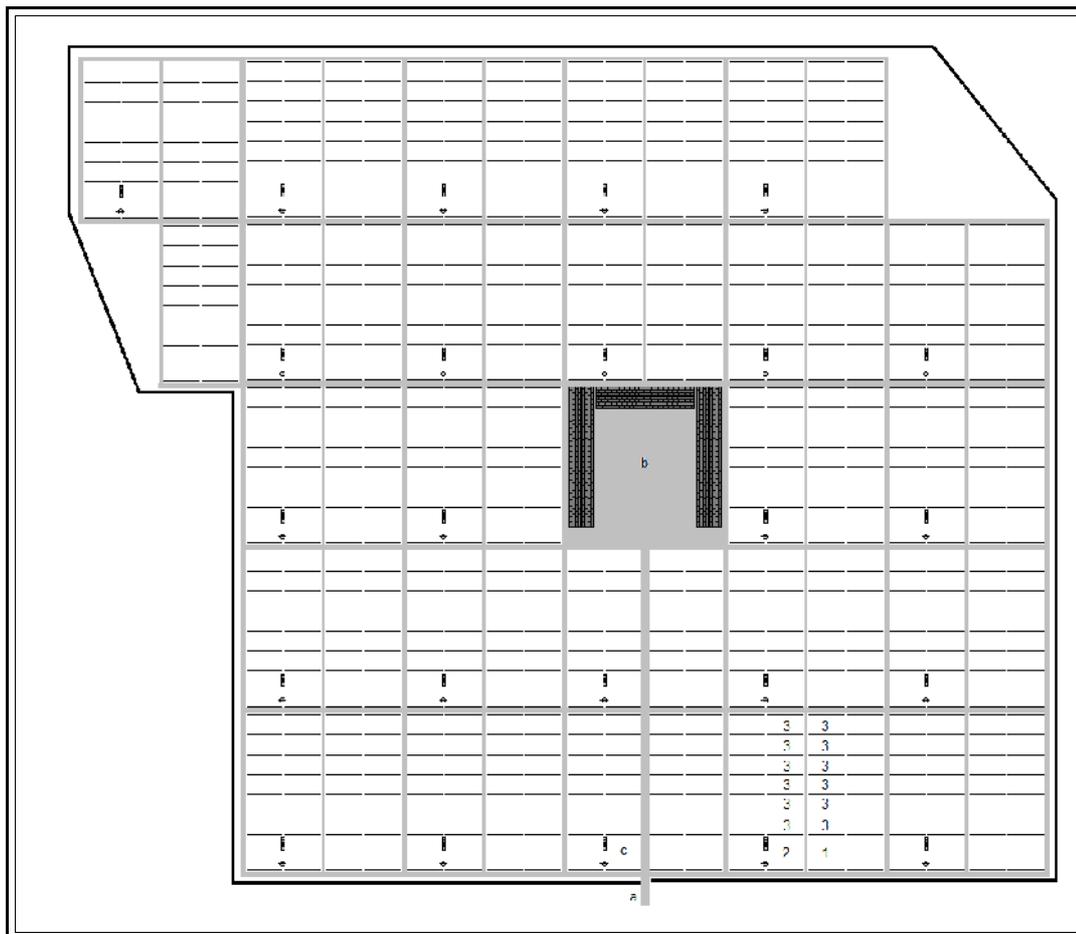
variiert in der Höhe, um Unebenheiten der Talsohle ausgleichen zu können. Dort wo die schweren Brückenpfeiler die Mauer unterbrechen, ist in der Mitte des Pfeilers ein enger Durchgang vorhanden, welcher in seiner Mitte oft eine kleine Wendeltreppe birgt, die die Höhenunterschiede zwischen verschiedenen Mauerabschnitten überbrückt. Die einzigen Zugänge zur Mauer befinden sich in der vierten Ebene Lugshapats, es gibt keine Tore, welche einen direkten Zugang aus dem Morgaital ermöglichen würden. Neben dem Wehgang auf der Mauerkrone ist der gewaltige Eiserne Gitterdurchlass des Morgaibaches ein markantes Merkmal der Mauer. Das Gitter kann nicht geöffnet werden und soll dem Morgaibach ein ungehindertes Fließen ermöglichen. Normalerweise ist dies kein größeres Problem, da der Bach meist nur ein Rinnsal ist und im Sommer meist ganz austrocknet. Bei heftigen Gewittern im Ephel Duath wird aus dem kleinen Bach schnell ein reißender Strom. Der erste Durchlass war zu klein geplant worden, wodurch bei einer großen Flut im Jahr 1936 ZZ auf der Südseite der Mauer das Wasser so gestaut wurde, dass es schließlich einen Großteil der Morgaimauer mit sich fort riss. Daraufhin wurde das Gitter vergrößert. Seine Maschen sind relativ weit, sodass ein schlanker Elb oder ein Kind sich durchaus hindurch zwängen könnte.

## Die Heerlager Agazlams

Agazlam kann einige tausend Soldaten problemlos aufnehmen. Dies ist jedoch bei weitem nicht ausreichend, sollte Sauron einem großen Krieg gegen den Westen führen. Daher führen von der Rampe zahlreiche Nebenpfade in Seitentäler des Morgai. Hier hat man feste Plätze für Heerlager vorbereitet, die je nach Geographie des Tals anders angeordnet, aber immer gleich ausgestattet sind. Die Plätze werden von der Garnison Agazlams betreut und Instand gehalten. Alle Plätze zusammen reichen aus, um ein Heer von zwanzigtausend Kriegern unterzubringen. In der fast 1500 jährigen Geschichte der Festung wurde in den Lagern nur einmal -kurz vor dem Sieg des Westens- eine Truppe hier stationiert. Die Heerlager sind die einzigen Bauten der Festung, die den Krieg überstanden haben und wurden gegen Ende des dritten Zeitalters wieder aufgebaut und von den Heeren Saurons im Ringkrieg genutzt. Als Beispiel soll hier das Lager Bukkrash (Krallenhand) beschrieben werden.

### Bukkrash

Bei allen Lagern wurde ein quadratischer Grundriss angestrebt, was allerdings aufgrund der Geographie der Täler nicht immer umgesetzt werden konnte. Eine Straße führt von der Rampe ein Stück in das recht kleine Tal. Die Talsohle wurde eingeebnet und inmitten steiler Felswände und von geröllreichen Hängen das Lager Bukkrash (Krallenhand) errichtet. Das



gesamte Lager ist von einer zwei Schritt hohen

Begrenzungsmauer umgeben. Sie soll eher Tiere und kleine Wasserläufe davon abhalten in das Lager einzudringen als Feinde. Die Straße führt durch die Mauer (a) und führt zum einzigen

Gebäudekomplex des Lagers (b). Die zentralen Gebäude sind von gleicher Bauart wie die Wirtschaftsgebäude

Lugshapats. In Friedenszeiten sind sie bis unter das Dach mit gelagerten Waren für den Krieg voll gestopft. Hier werden Decken, Mäntel, Fackeln, Waffen, Sättel, Zelte, Bauholz, Brennholz und Kohle und vieles mehr in großen Mengen aufbewahrt. Wird das

Lager von einer Armee bezogen, so dienen die drei Gebäude dem Stab und den Heerführern als Unterkunft, sowie als Verwaltung, Lazarett und Küche.

Für die Truppen sind Zeltplätze vorbereitet (C). Diese sind immer gleich aufgebaut. Die Zeltplätze für jedes Mannschaftszelt sind durch ausgelegte Steinreihen gekennzeichnet. Einer Kompanie stehen 12 Zeltplätze für je ein Zelt zur Verfügung(3). Der einzelne Platz reicht für ein Mannschaftszelt aus, in das zehn Soldaten passen. Am vorderen Ende der Zeltreihe ist ein Sammelplatz abgegrenzt, an dem sich ein Brunnen und eine Kochstelle befindet (2). Kochstelle und Brunnen müssen jedoch mit der benachbarten Kompanie geteilt werden. Am Anfang der Zeltreihe befindet sich ein größerer Platz für das Zelt des Hauptmanns und der Truppführer (1). Natürlich schwanken Einheitsgröße und Kommandostruktur der Heere Mordors. Orkheere z.B. haben weniger Hauptleute. Die Platzaufteilung der Lager wurde jedoch so gewählt und ist flexibel genug, dass auch Heere aus Harad, aus Rhun oder noch fernerer Ländern problemlos hier kampieren können. Wird das Lager Bukkrash optimal belegt, kann es über 6000 Soldaten und einen ansehnlichen Troß über Monate hinweg beherbergen.

Normalerweise sind die Lager verlassen und werden kaum bewacht. Alle paar Tage kommt eine Patrouille der Festungssoldaten vorbei und sieht nach dem Rechten. Sollten keine großen Verwüstungen zu sehen sein oder Türen der Hauptgebäude offen stehen, werden sie sich hier nicht lange aufhalten. Nach Erdbeben, Herbststürmen oder den seltenen aber heftigen Regenfällen Mordors, müssen oft Handwerker aus der Festung anrücken, um das Lager auf Schäden zu kontrollieren und diese zu beheben. In der fast langen Geschichte der Festung war übrigens erst kurz vor ihrem Ende zum ersten mal eine Truppe hier stationiert.

## *Besondere Personen*

Die folgenden Personen bewohnten im Laufe der Zeit die Festung und der Spielleiter kann sie, je nach gewünschter Handlung in sein Abenteuer aufnehmen. Da in 1500 Jahren Festungsgeschichte zahlreiche Kommandanten, Hohepriester und erst recht Soldaten kamen und gingen und die vorliegende Beschreibung Agazlams sich nicht auf eine bestimmte Zeit konzentriert, können die meisten der unten beschriebenen Personen vom Spielleiter in jeder Epoche der Festung eingebracht werden. In „Der Schauplatz im Laufe der Zeit“ am Anfang dieser Ausarbeitung werden weitere Hinweise diesbezüglich gegeben.

### Die Geschichte von *Tar-Pharagn und Gul-Pharagn*

Pharagn ist ein Nachfahre Elros Tar-Minyatur und kann seine Abstammung in direkter männlicher Linie über Manwendil bis hin zu Elros nachweisen. In ihm fließt das Blut der Könige Numenors und er ist selbst für numenorische Verhältnisse mächtig im Körper, wie im Geiste. Er wurde im Jahre 1701 in Eldalonde im Osten Numenors geboren. Im Hause der Familie waren häufig Elben aus Valinor zu Gast und brachten Geschenke und frohe Lieder aus den unsterblichen Landen. Schon als kleines Kind lauschte Pharagn den Erzählungen aus Valinor und fragte die Elben aus, besonders über den hohen Turm auf Tol Eressea, die Hallen Aules und andere Bauwerke der Elben und Valar. Er zeigte eine überaus großes Interesse an der Architektur und in seiner kindlichen Begeisterung konnte ihm nur schwer erklärt werden, warum er diese niemals besuchen könne. Eines Nachts schlich er sich im Alter von 12 Jahren auf ein Elbenschiff. In Sichtweite Tol Eressas wurde Pharagn von den den Elben entdeckt. Voller Bestürzung wendeten sie ihr Schiff und fuhren zurück nach Eldalonde, wissend das Pharagn das Gebot der Götter gebrochen hatte, welches den Numenorern verbot, nach Westen zu segeln um die unsterblichen Lande zu sehen oder gar zu betreten. Aufgrund seiner Jugend wurde Pharagn für sein Handeln nicht in letzter Konsequenz verantwortlich gemacht. Sein Vater machte sich Vorwürfe, nicht besser auf den Knaben geachtet zu haben und beschloss diesen für eine Weile nach Mittelerte zu schicken, auf dass er dort nicht wieder in den Bann des Westens gerate und nicht weiter in Versuchung geführt würde. Auch die Elben machten sich Vorwürfe und in den folgenden Jahren nahmen ihre Besuche ab und ihre Schiffe wurden stets streng bewacht und vor dem Auslaufen durchsucht. Dem jungen Pharagn erschien die Reise nach Mittelerte wie eine Fahrt in die Verbannung. Er empfand es als eine harte Strafe und Zeit seines Leben betrachtete er es als Unrecht, das ihm widerfahren war. Auch konnte er niemals den Anblick der einsamen Insel und den Glanz Valinors vergessen, den er am Horizont dieses einen Morgens erahnt hatte. So wuchs Pharagn in einfachen Siedlungen und provisorischen Stützpunkten der Numenorer heran, zuletzt in Vinyalonde. Er ging gemäß seiner Interessen bei den örtlichen Baumeistern in Lehre, welche zu dieser Zeit die Hafen- und Wehranlagen der Stützpunkte errichteten. Schnell überflügelte Pharagn seine Lehrmeister in Kunst und Wissen und sein Herz strebte nach hohen Türmen und dem Bau von Palästen. Doch für diese war die Zeit noch nicht gekommen und zunächst bauten die Numenorer nur die notwendigsten Einrichtungen. Pharagn langweilte sich schnell. Erst als ihn die Nachricht vom Tode seines Vaters erreichte, reiste er noch einmal nach Numenor. Er wohnte eine Weile in Eldalonde, regelte die Geschicke des Hauses Manwendil und nahm die Erbstücke des Hauses an sich, darunter den mächtigen Stein des Willens, "Mír en-innas". Schon nach wenigen Jahren überkam ihn eine Unruhe und der Drang nach großen Taten. So bat er um eine Audienz mit Tar- Minastir, die dieser seinem Anverwandtem bereitwillig gewährte. In der Halle des Königs sprach der junge Pharagn von großen Bauwerken, die die Macht und Herrlichkeit des Königs von Numenor in Mittelerte widerspiegeln sollten, von stolzen Türmen, Palästen, Brunnen und hohen Mauern. Klug brachte er seine Sicht der Dinge vor und forderte vom König, dass nun, da der Sieg über den großen Feind Sauron errungen war und seine Heerscharen aus dem Nordwesten vertrieben waren, die Numenorer auf dem Festland Zeichen der Macht setzen müssten. Doch im Eifer und im Rausche seiner Vorstellungen wurde seine Rede zu fordernd, seine Forderungen zu drängend und sein Drängen zu grob. Der wohlgeneigte Sinn des Königs verhärtete sich und Tar-Minastir entgegnete nach der atemlosen Rede Pharagns: "Du bist vom Blute unsere Väter und ein nächster Anverwandter meines Hauses. Doch ist dein Name nicht Tar-Pharagn, denn der Herr dieser Hallen, des Landes Numenor und aller Besitzungen in Mittelerte bin ich. Mir obliegt es, das Land zu lenken und alles was darinnen ist. Von hohen Türmen sprichst Du, doch Deine Rede ist so hochfliegend wie Deine Pläne. Die Zeit für diese Dinge ist noch nicht gekommen. Wir müssen unsere Kräfte für den großen Feind aufsparen und werden weiter Häfen bauen, um die Elben Mittelertes und die Menschen, die dort in Finsternis leben müssen zu unterstützen. Wenn Dir dieses einfache, doch notwendige Handwerk nicht widerstrebt, will ich Dich zum königlichen Bauherren ernennen und Du sollst die Häfen mit all Deiner vorhandenen Kunstfertigkeit errichten, von der wir schon so viel gehört haben." Der aufbrausende Pharagn, noch erhitzt von seiner Rede und seinen Träumen empfand dies als Spott und er sprach folgende Worte: "Du sagst, mein Name sei nicht Tar Pharagn, denn nicht ich sei König, sondern Du. Doch wohnt in mir mehr königliches Sinnen und Verstand als in Euch, denn ihr kennt nur die einfachen Weisheiten eines Krämers und Soldaten und seid nicht bereit, über den Horizont der wenigen Tage die Euch bleiben hinaus zusehen. Eines Tages wird man, wenn die Menschen meine Hinterlassenschaft betrachten sagen: Wer war dieser Minastir, der nichts hinterließ als einen Namen in den Schriftrollen? Pharagn muss es gewesen sein, der diese Bauten errichtete, ein wahrhaft großer König. Und sie werden mich "Tar Pharagn" heißen und Euch vergessen. Ich werde nun nach Mittelerte ziehen. Gedenket meiner Worte!" Tar-Minastir ließ Pharagn ziehen, obwohl er Worte gesprochen hatte, die unverzeihlich waren. Tar-Minastir sprach sein Urteil noch während Pharagn den Thronsaal verließ: "**Tar** Pharagn, vernehme folgendes Urteil. Du hast den König und seinen Hof beleidigt und Dir die Königswürde angemaßt! Dies alleine wäre Deinen Kopf wert, doch Du bist noch jung und unbedacht in Deiner Rede. Da Du Blut von meinem Blut bist und ich das Drängen der Jugend kenne, sollst Du nur verbannt werden. Du sollst nach Mittelerte gehen und dort für immer bleiben. Wenn Dein Übermut sich gelegt hat, darfst Du zurückkehren, doch sollst Du vor diesem Thron den König und die Seinen um Verzeihung bitten für Deine Rede. Dies ist mein Spruch!" Pharagn wandte sich um und sprach leise, und nur der König vernahm auf wunderbare Weise seine Worte: "Ich kehre zurück als Tar-Pharagn, oder niemals."

Tar-Pharagn (wie er sich fortan in Bitterkeit und Stolz nannte) nahm seine Erbstücke und segelte nach Mittelerde. In Vinyalonde nahm er sich ein Pferd, ritt gen Osten aus der Stadt und verschwand aus den Annalen Numenors. Viele Jahre bereiste er die Länder des Ostens und des fernen Südens, immer auf der Suche nach Herrschern und Königen, die bereit waren ihren Namen durch Stein in die Geschichte zu meißeln. Er diente vielen Herren als Baumeister und errichtete so manchen Turm, so manche Festung und so manchen Palast. Auch viele große Grabmäler, die noch heute unter dem Sand der Wüsten liegen oder sich aus dem dampfenden Dschungeln des Südens erheben waren darunter. Pharagn gelangte so zu großem Reichtum und erhielt große Würden, obwohl er stets nur eines von den Bauherren verlangte: dass „Tar-Pharagn“ in die Grundsteine eines jeden Bauwerks gemeißelt wurde. Bei Bauherren, von denen er wusste, dass sie dieses Ansinnen ablehnen würden, erwähnte er es nicht und ließ die Quader bereits in den Steinbrüchen mit seinem Namen kennzeichnen, so dass diese zur richtigen Baustelle gelangten. So mag es sein, dass in vielen Jahren, wenn die Schriftrollen der Könige zerfallen sind und keiner mehr über die Geschichte Auskunft geben kann, die Leute tatsächlich sagen werden, dass es einst einen mächtigen König Pharagn gegeben haben muss, der in ganz Mittelerde stolze Bauten errichten ließ. In den folgenden Jahrzehnte verfinsterte sich Pharagns Wesen noch mehr und er diente vielen Königen und Völkern, die Sauron als ihren obersten Herrn ansahen. **Er nahm keinen festen Wohnsitz und reiste von Ort zu Ort. Und doch erlangte er große Macht und Ansehen, denn die Kunde von seinen beeindruckenden Bauwerken erreichte selbst fernste Königreiche. Von seinen Auftraggebern wurde er mit Reichtümern überhäuft und er fand viele Gefolgsleute und Anhänger in den Vorarbeitern und Gehilfen seiner Baustellen. Da kam es ihm in den Sinn, dass nicht nur seine Bauwerke ihn überdauern sollten und er gründete eine Gilde der Baumeister. An allen Orten baute er fortan zunächst ein Gildenhause, lehrte die Gildenmeister die geheimen Lehren der Baukunst, die vielen wie Zauberei anmuteten. Noch lange nachdem er die sichtbare Welt verlassen hatte, existierte die Gilde und breitete sich über ganz Mittelerde aus und selbst in den Küstenstädten der Numenorer gab es bald Häuser der Gilde. Die Gilde zog viele der begabtesten jungen Männer an und manch ein Kanzler, Ratgeber von Herrschern oder Königssohn wurde von der Gilde ausgebildet und blieb ihr verpflichtet. Doch auch die Geschäfte der Gilde langweilten ihn bald.** Oft hatte er vom größten Bauwerk aller Zeiten gehört, einem Turm der die der Götter in den Schatten stellte, von einem Palast und zugleich einer Festung. Ein Bauwerk so gewaltig, dass es in ganz Arda kein zweites seiner Art gäbe. In all den Jahren und in vielen gefährvollen Reisen war Pharagn ein kluger und furchtloser Mann geworden. Niemand vermochte ihn aufzuhalten. So ritt er schließlich alleine vor das große Tor des Barad-durs in Mordor und verlangte den Bauherrn dieses Turmes zu sprechen. Voll von Würde und Macht waren seine Worte, sodass den Torhütern ihr Lachen im Halse stecken blieb. Sauron gewährte ihm eine Audienz. Zu dieser Zeit konnte Sauron Gefolgsleute noch durch wohlfeile und kluge Worte und durch sein bezauberndes Äußeres gewinnen und musste nur in seltenen Fällen durch Gewalt und Zauber freie Geister unter seine Herrschaft zwingen. So dauerte es auch nicht lange, bis selbst der kluge und stolze Pharagn Saurons Gefolgsmann wurde, ihm die Treue schwor und fortan Sauron als obersten König und Gott auf Erden verehrte. So unterwarf sich Pharagn vollkommen dem Willen Saurons und wurde oberster Architekt und Bauherr des dunklen Turms. Barad-dur war um das Jahr 1800 des zweiten Zeitalters in seinen Grundzügen vollständig errichtet, doch Pharagn entwarf zahlreiche Hallen, Tempel, Nebentürme, Mechanismen und Fallen. Manch ein von ihm geschaffener Nebenturm, Torhäuser und Mauerringe wären an anderen Orten für sich alleine schon eine mächtige Festung gewesen. Daher sprachen viele davon, dass Pharagn den Dunklen Turm tatsächlich vollendet habe und das Jahrhunderte lange Bauen erst unter Pharagn abgeschlossen wurde.

Pharagn hatte nun die Hälfte seiner langen Lebensspanne, die ihm als direktem Nachfahren von Elros verliehen war, um einiges überschritten. Die Angst vor dem Alter nagte an ihm und eine Weile lang zweifelte er an sich, denn Ideen und Visionen großer Bauten flogen ihm nicht mehr so einfach zu wie es in seinen jungen Jahren der Fall war. Auch Sauron kannte den Wert seines Vasallen und gab ihm einen letzten Auftrag und einen Ring, wahrscheinlich einen der Neun. Er sollte das Land Mordor gegen den Westen befestigen, der immer mehr Siedlungen an der Küste errichtete und sein Reich bedrohte. Er stammte aus dem Schatz, den Sauron bei der Eroberung Ost-in-Edhils geraubt hatte war einer der Neun Ringe, welche Sauron den Menschen gab. Er hatte wie alle Ringe die Kraft zu schützen und zu bewahren und die Müdigkeit der Zeit zu verhindern. Der Ring nahm Pharagn für einige Jahre die Last des Alterns von seinen Schultern und dehnte sein Leben bei guter Gesundheit, bis an die Grenzen des natürlichen noch um viele Jahre aus. Pharagn errichtete zunächst die Brückenfestung Agazlam, nahm dort seinen Wohnsitz und plante von hier aus das Sperrwerk am Nargilpass, die Zwillingsfesten Punth und Skanth und viele andere. Doch beim Bau der Festung Carach Angren, auch bekannt als Isenmünde, versagte sein Können. Vielleicht mag dies seinem mittlerweile hohem Alter geschuldet sein, vielleicht auch der Schwierigkeit der Aufgabe, aber alle Türme und Mauern die er zur Sperrung der Lücke von Udun entwarf, sanken durch Erdbeben in den Staub. Nun waren Erdbeben in Mordor keine Seltenheit und Pharagn hatte diese Gefahr stets zu beherrschen gewusst. Doch an dieser Stelle hob sich das Gebirge noch immer an und das Tal von Udun senkte sich und es gab keinen anderen Ort in Mordor oder vielleicht in ganz Arda, an dem die Erde sich so stark unter Krämpfen wand. Pharagn verzweifelte an dieser Aufgabe und schloss sich in seine Gemächer unter Flügen ein, plante und entwarf, doch er fand keine Lösung. Eines Tages klopfte es an seiner Tür. Der Hexenkönig war persönlich erschienen und sprach: "Verwandter, Deine Zeit ist um, Deine Werke bis auf dies eine Vollbracht und der Herr hat keine Verwendung mehr für Dich. Er fordert sein Geschenk zurück. Gib es mir und gehe dorthin, wohin ich nicht gehen kann, bis zum Ende der Zeit. Noch hast Du diese Wahl, nutze sie weise!" Doch Pharagn wollte seinen Ring nicht hergeben und der Hexenkönig musste ihm diesen mit Gewalt nehmen. Pharagn wirkte durchscheinend und geisterhaft, als der Ring ihm genommen wurde. Die Last des Alters drückte ihn zu Boden und er verwünschte den Hexenkönig, doch gelobte er Sauron ewige Treue und schwor, dass er seine Aufgabe vollenden wolle. Er verließ seine Gemächer nicht mehr und nahm auch keine Nahrung mehr an. Der Hexenkönig wohnte nun für eine Weile in Agazlam und führte die Festung. Schließlich ließ er die Gemächer Pharagns zumauern und ging, als er andere Aufträge von seinem Herren erhielt. Was genau sich in den Gemächern abspielte ist unbekannt. Bekannt ist nur, dass Pharagn nicht einfach starb. Er verblich bis zur Unsichtbarkeit, sein Leib starb und vermoderte, aber sein Geist nicht. Pharagn war nun ein Ringgeist ohne Ring. Vermutlich hielt ihn nur noch der Stein des

Willens in dieser Welt und er plante weiter, studierte die vielen Bücher seiner Bibliothek und viele hundert Jahre vergingen, ohne das er sich dessen bewusst gewesen wäre. Der Geist wuchs im Laufe der Zeit an Macht und eines Tages befreiten ihn aufständische Orks, die die zugemauerte Tür auf der Suche nach Schätzen durchbrachen. Pharagn war nun stark geworden, hatte seine dunkle Studien voran getrieben und Unterwarf die Orks, die ihn bei seiner Arbeit störten. Ihm waren die Vorgänge in der Festung stets bewusst gewesen, stets hatte er jedes Wort gehört, dass in den Mauern Agazlams gesprochen wurde, doch hatte er sie bislang nur als Störung seiner Studien betrachtet. Er wusste, dass der Festungskommandant die Orks pausenlos provoziert und bis aufs Blut gereizt hatte und es nur auf einen solchen Aufstand angelegt hatte, um die Orks zu vernichten. Doch hatte er nicht mit einem solch grimmigen Ansturm gerechnet und unterlag den Orks, welche Lugshapat einnahmen. Um weitere Schäden an der Festung zu verhindern und weil Gul-Pharagn, wie er nun von den Orks genannt wurde, sich nun seiner Selbst bewusst war, ergriff er das Kommando über die Orks und hielt den westlichen Teil der Burg für einige Wochen besetzt. Schließlich erschien erneut der Hexenkönig. Er und Sauron waren nicht an Hintergründen und Feinheiten interessiert, nur an einem reibungslosen Funktionieren der Festung. Ein Orkheer des Hexenkönigs nahm die Festung in kürzester Zeit ein und beide Fraktionen der ehemaligen Besatzung wurden unterschiedslos niedergemacht. Der Hexenkönig nahm erstaunt zur Kenntnis, das Pharagn immer noch nicht die Kreise der Welt verlassen hatte. Mit einem mächtigen Zauber bannte der Hexenkönig nun Pharagn auf ewig in seine Gemächer, da Sauron keine anderen Anweisungen gab. Tausend Jahre verbrachte Pharagn hier und wuchs dabei in seiner Bosheit und Macht. Als Sauron mit Numenor unterging und sehr geschwächt in sein Land zurückkehrte, ging ein Nazgul nach Agazlam und hielt in der leeren Festung eine heimliche Wache gegen den Westen. Nach einer Weile sah Pharagn seine Gelegenheit gekommen, durchbrach den Bannzauber und stellte sich dem Ringgeist entgegen. Der Kampf dauerte mehrere Tage an und beide Geister kämpften miteinander an vielen Stellen in der Festung und das Tal des Morgai war erfüllt von grauenhaften Schreien und Geräuschen, so dass die wenigen noch hier lebenden Nachkommen der Festungssoldaten flohen und sich versteckten. Pharagn trug den Sieg davon, indem er den Nazgul durch einen Trick in seine Gemächer lockte und den Bannzauber gegen ihn wand und dabei den Ring abnahm. Pharagn verwendete den Ring nicht, denn er wollte sich (noch) nicht dem Willen Saurons vollständig unterwerfen, sondern ihm beweisen, dass er ein wertvoller Diener war. Außerdem hatte Pharagn in der langen Zeit seiner Studien endlich einen Weg gefunden, Carach Angren gegen Erdbeben zu sichern. Dies war bislang in tausend Jahren keinem anderem gelungen. Er scharte in den folgenden Jahren eine starke Truppe aus versprengten Orks und Nachkommen der Festungssoldaten um sich und kundschaftete das noch junge Gondor aus. **Auch sandte er Boten zu den immer noch bestehenden Gildenhäusern in ganz Mittelerde. Inzwischen galt Pharagn dort als mythenumrankter Gründervater. Doch als die Boten den Gildenmeistern die geheimen Losungen gaben und die richtigen Antworten auf rätselhafte Fragen der geheimsten Gildenlehren geben konnten, sanken sanken sie auf ihre Knie und gelobten dem sagenumwobenen Gildengründer erneut ihre Gefolgschaft. So wusste Pharagn vieles von den Dingen die im Westen und im Osten vorgingen und nahm im verborgenen an vielen Stellen Einfluss auf die Geschehnisse ferner und naher Reiche.** Als er die Zeit für gekommen hielt, ging er zum dunklen Turm um Sauron seine Erfolge zu präsentieren und erneut seine Gunst zu erhalten. Sauron war hin und her gerissen. Zum einen hatte Pharagn sich ihm vordergründig widersetzt und seine Diener angegriffen, zum anderen aber dabei sehr gute Erfolge zu Gunsten Saurons erzielt. Schließlich entschied er sich zu Gunsten von Pharagn, der für ihn von größerem Wert war, als der offensichtlich schmachvoll geschlagene Nazgul. Als Pharagn sich den Ring des Nazgul mit Zustimmung Saurons an den Finger steckte, erzitterte Agazlam von einem markdurchdringendem Schrei des nun vollkommen geschlagenen namenlosen Nazgul. Die Präsenz dieses nackten und hüllenlosen Geistes spukte fortan durch Agazlam und es ist unbekannt, ob er jemals die Kreise der Welt verlässt, oder ob es noch einmal zu einer Begegnung oder gar einem Kampf mit Gul-Pharagn kam. Pharagn, soviel ist überliefert, erbaute anschließend den gewaltigen Festungswall von Carach Angren und im dritten Zeitalter noch viele anderen Bauwerke im Auftrag Saurons. Auch soll er den Wiederaufbau Barad-Durs geleitet haben.

### **Pharagn im Spiel**

Pharagn ist über die meiste Zeit der Festungsgeschichte ein Geist, der sich nur wenig für die Geschehnisse außerhalb seiner Gemächer interessiert, obwohl er alles wahrnimmt, was innerhalb der Festung vor sich geht. Gelegentlich kann er auch aktiv eingreifen, wenn seine Ruhe gestört wird. Er tritt dann als schwacher Nazgul in Erscheinung und wird dann in erster Linie heimlich, verdeckt, mit den Mitteln eines Gespenstes oder Poltergeistes versuchen die Geschehnisse zu beeinflussen. Nur in besonderen Situationen tritt er voll in Erscheinung, dann aber als herrschaftlicher Numenorer. Gegen Ende des zweiten Zeitalters wird er zunehmend stärker und wird von seinen Fähigkeiten und seinem Auftritt einem Nazgul immer ähnlicher, bis er schließlich einen der Neun erhält und dann ausschließlich Saurons Willen dient. Solange sich Pharagn in Agazlam aufhält, ist er gegen Beherrschungszauber und andere Versuche seinen Willen zu brechen oder seinen Geist zu verwirren durch den Stein des Willens immun.

### ***Tion Ekostari – der Kommandant Agazlams***

Tion Ekostari entstammt einer adeligen Familie des fernsten Ostens. Diese steht schon lange in den Diensten Saurons und stellte schon viele hohe Verwaltungsbeamte, Priester oder Heerführer in Saurons Herrschaftsbereich. Normalerweise dienen sie in ihren Heimatlanden dem dunklen Herrscher und halten sich höchstens für einige Jahre in anderen Ländern auf, um die dortigen Gepflogenheiten zu erlernen. Tion ist eine Ausnahme. Als Erbe des Hauses Ekostari verliebte er sich in die Tochter eines Kaufmannes. Mit der Eheschließung wurde er von der Erbfolge ausgeschlossen und widmete sich nun ausschließlich dem Aufstieg in der Armee Saurons. Er focht viele kleine Feldzüge Saurons im Osten und kommandierte so manchen Außenposten, bis er nach Agazlam befohlen wurde. In Agazlam durchlief er die üblichen Stationen als Turmkommandant Lugshapats, später Lugburugs und wurde schließlich zum Festungskommandanten Agazlams. Vordergründig ist er ein besonnener Mann, gebildet und beredsam. Doch hat er auch eine dunkle Seite. Einige Sklaven in Agazlam wollen gesehen

haben, wie er den alten Festungskommandanten erschlug und die Leiche über die Müllrutsche in den Vorhöfen Lugburugs heimlich entsorgte. Doch die Sklaven werden diesbezüglich schweigen. Wer sollte ihnen schon glauben schenken und was passiert, wenn Tion die Vorwürfe entkräften könnte? In der Tat tötete Tion den alten Kommandanten, der seit diesem Tage als vermisst gilt, aus einem bestimmten Grund. Er wollte seine Gattin endlich bei sich haben, ein Recht, das nur dem Festungskommandanten zusteht. Die Hohepriesterin hat bislang nur Gerüchte über den Mord gehört, jedoch noch keine handfesten Beweise sammeln können und beobachtet Tion daher misstrauisch.

### **Tion im Spiel**

Tion ist keineswegs ein durchtriebener Schuft oder ein simpler Bösewicht. Er ist ein stolzer Mann, intelligent und in der Führung von Truppen durch jahrzehntelangen Dienst erfahren. Obwohl er nun schon über sechzig Jahre alt ist, sind seine Fechtkünste und sein Geschick als Kommandeur legendär. Einzig wenn es um seine Gattin, Larinwe Ekostari, geht, kennt er keine Skrupel. Tion ist nicht überheblich. Sollten die Spieler ein nachvollziehbares Anliegen haben, wird er ihnen im Rahmen seines überfüllten Terminkalenders eine Audienz gewähren. Hat er allerdings einmal ein Urteil gefällt, so wird er es so schnell nicht ändern und zeigt sich dann unerbittlich.

## *Alloto Mokes – Kommandant Lugburugs*

Mokes begann seinen Dienst in Saurons Heerscharen als einfacher Soldat. Er wuchs an den Küsten des Nurnenmeeres als Sohn eines Sklaventreibers auf. Im Alter von vierzehn Jahren kam es zu einem lokalen Sklavenaufstand. Eines der ersten Opfer war sein Vater. Mokes nahm Peitsche und Schwert seines Vaters, hieb sich den Weg trotz seiner jungen Jahre frei und versteckte sich. Als Truppen der nächstgelegenen Garnison den Aufstand niederschlugen nahm Mokes grausame Rache und brachte im Angesicht und mit Zustimmung des Garnisonskommandeurs die Anführer des Aufstands um, indem er sie zu Tode peitschte. Der Garnisonskommandant nahm den Waisen Mokes in seine Einheit auf, zunächst als eine Art Maskottchen. Mit fünfzehn schrieb er sich offiziell in die Einheitsrolle als Soldat ein und machte schnell Karriere. Bereits mit zwanzig Jahren war er ein Hauptmann in Saurons Armee und sowohl sein Schwert als auch seine Peitsche waren in den Landen um das Nurnenmeer bekannt. Mokes spezialisierte sich auf die Niederschlagung von Aufständen und das Bestrafen von Abweichlern. Im Dunklen Turm war dies ebenfalls bekannt und so erhielt Mokes immer wieder Aufträge, die ihn und seine mittlerweile berüchtigte Einheit weit über die Grenzen Mordors hinaus führten. Einige Jahre führte Mokes mit eiserner Hand ein kleines Fürstentum in Harad, das sich aus Saurons Herrschaftsgebiet lösen und zu den Numenoren übertreten wollte. Als das Gebiet befriedet war, wurde er nach Agazlam geschickt, um dort das Kommando über den Turm Lugburug zu übernehmen. Saurons Armeen sind bekannt dafür, dass man kein Adelliger sein muss, um auch in höchsten Ränge aufzusteigen.

### **Alloto Mokes im Spiel**

Alloto ist ein Psychopath. Vordergründig ruhig und berechnend, bedarf es nur kleinster Verfehlungen um rasenden Zorn in Mokes zu erwecken. Da Mokes seit dem Tod seines Vaters zu keinerlei Gefühlsregung fähig ist, fallen seine Reaktionen und Strafen sehr kühl und berechnend aus. Seine dunklen, zorngefüllten Emotionen zeigen sich dann meist im Gebrauch seiner grausamen Sklavenpeitsche. Die Sklaven fürchten ihn daher, seine Soldaten bewundern seine Eloquenz und fürchten sich gleichermaßen vor seinem Zorn. Geschäfte und der tägliche Umgang mit den Händlern, Diplomaten und sonstigen Reisenden in Lugburug regelt Mokes sehr sachlich, obwohl sie ihn zu Tode langweilen. Lernt man Mokes kennen, so ist man der Meinung einen intelligenten und umgänglichen, wenn auch etwas unterkühlten Charakter zu begegnen. Mokes hat sich gut im Griff und seine rationale Seite ist sehr gut in der Lage, die täglichen Routineaufgaben ohne Probleme zu bewältigen. Sollte man Mokes berechtigten Grund zur Disziplinierung oder Bestrafung liefern, sollte man besser das Weite suchen. Mokes möchte so schnell wie möglich Kommandant Agazlams werden, da er sich als Turmkommandant weit unter seinen Fähigkeiten eingesetzt sieht.

## *Vaton Innota – Kommandant Lugshapats*

Innota ist ein Kind Agazlams und einer der wenigen hochrangigen Anführer, welche von hier stammen. Er war das Kind einer Magd und eines einfachen Soldaten. Die Einheit seines Vaters wurde kurz nach seiner Geburt an die Südgrenzen Mordors verlegt, daher hat er ihn nie gesehen. Der Quartiermeister erlaubte seiner Mutter das Kind in Agazlam zur Welt zu bringen, da zu dieser Zeit Arbeitskräfte benötigt wurden. Zunächst half er bei den Schmieden aus und verrichtete Botengänge in der Festung. Er wuchs einem Hauptmann ans Herz, welcher seine Schnelligkeit und Intelligenz schätzte und ihn als persönlichen Stiefelknecht in seine Dienste nahm. Als Innota fünfzehn wurde, erlaubte ihm der Hauptmann, sich als Freiwilliger in der Armee Saurons einzuschreiben. So wechselte Innota aus dem Gesinde in den Dienst der Armee, wurde in Agazlam ausgebildet und schließlich auch in eines der großen Ausbildungscamps im Osten Mordors geschickt. Nach einigen Jahren der Stationierung im dunklen Turm kehrte er als Scharführer nach Agazlam zurück und stieg dort im Laufe vieler Jahre zum Hauptmann und schließlich zum Turmkommandanten auf. Vaton Innota scheint den Luxus den sein Amt mit sich bringt zu lieben und kostet diesen nun in vollen Zügen aus.

### **Innota im Spiel**

Innota kennt die Festung so gut wie kein Zweiter. Er ist ein stiller und keineswegs grausamer Mann. Die Bedürfnisse der zivilen Bewohner der Festung liegen ihm besonders am Herzen. Er versteht sich weniger als Militär sondern mehr als Verwalter. Unter seiner Herrschaft leben Knechte und Handwerker wesentlich freier und besser als zuvor, was sich in einer großen Loyalität ihm gegenüber auswirkt. Innota ist vom Typus her ein stiller Verwalter, ein Mann ohne übertriebene Ambitionen, aber von hoher Intelligenz. Dadurch fällt er im Spiel der Intrigen innerhalb der Festung kaum auf und wird daher nur selten als Gegner betrachtet. Mittlerweile ist er sogar recht korrupt geworden und gibt sich den Verlockungen des Luxus hin. Vielleicht ist dies aber auch nur Fassade und Mittel zum Zweck?

Innota unterhält seit einigen Jahren eine innige Liaison mit der Hohepriesterin, ein weiterer Vorteil im Spiel der Mächte. Sie ist der Meinung ihn dadurch zu kontrollieren, obwohl es gut möglich wäre, dass Innota diese Beziehung nur aus rein rationalen Gründen betreibt. Die Frage lautet also: Ist Innota tatsächlich nur ein stiller Verwalter der den Luxus liebt oder ein durchtriebener, machtbewusster und sehr geduldiger Mensch? Vielleicht sollte man dazu wissen, was derzeit nur Innota weiß: Seine Mutter wurde von Alloto Mokes wegen einer geringen Verfehlung zu Tode gepeitscht, während Innota im dunklen Turm stationiert war....

### *Cragh P'ougl Rag – der Orkhauptling Lugskuts*

Rag- wie ihn seine „Freunde“ nennen dürfen- wurde auf die übliche orkische Art zum Hauptling seines Stammes. Er forderte den alten Hauptling heraus und erschlug ihn. Üblicherweise erbieten sich bei solchen Herausforderungen die Offiziere und engsten Untergebenen des Hauptlings den Kampf für diesen auszufechten. Doch der alte Hauptling war bereits so altersschwach und senil, dass auch diese erkannten, dass es an der Zeit für einen neuen Anführer war. Rag hatte zu diesem Zeitpunkt bereits große Erfolge auf Raubzügen in Ithilien erzielt und führte im Vorturm Lug Harad bereits ein strenges aber effektives Regime. Nachdem er dem alten Ork nach der Tradition des Stammes in einem waffenlosen Duell nicht nur die Kehle sondern den gesamten Hals durchgebissen hatte, erhielt er seinen Hauptlingsnamen, der in etwa soviel bedeutet wie „Großes, reißendes Maul mit gewaltigen Hauern“. Rag scheint auch ein wenig intelligenter zu sein, als die vergangenen Hauptlinge. Ohne Absprache mit dem Festungskommandanten hat er die zahlreichen Raubzüge nach Ithilien weitgehend eingestellt, um die immer aktiveren Numenorer nicht zum Handeln zu zwingen. Stattdessen hat er sich auf Erkundungsmissionen großen Stils bis an die Küsten und vor die Tore Pelargirs spezialisiert, welche er gelegentlich auch selber anführt. Dabei wird zwar auch Beute gemacht wo es geht, jedoch keine Gehöfte mehr verwüstet oder Dorfbewohner massenhaft umgebracht. Seine Kundschafter, auch „Schnüffler“ oder „Snaga (Sklave)“ von anderen Orks genannt, haben dadurch einen wesentlich höheren Status erreicht als anderswo in den Orkstämmen Mordors. Dies führt natürlich zu Verdruss bei den großen, kämpfenden Orks, die sich sonst als Herren der Orkstämme verstehen. Sie sehnen sich nach den alten Tagen, in denen ein Ork noch nach Herzenslust Plündern und Brandschatzen durfte... Sie verstehen jedoch nicht, dass Rag genau dadurch im Dunklen Turm für sein umsichtiges Handeln große Sympathien erworben hat und als Belohnung für seine wertvollen Späherdienste immer wieder Gold und Lebensmittel nach Lugskut gesandt werden und zwar wesentlich mehr, als vorher durch die Raubzüge erworben wurden. Da die kleinen Orks nun die wichtigsten Aufgaben im Feindesland übernehmen, sind die großen Orks im Turm fett und träge geworden und lenken sich mit ausschweifenden Gelagen vom stumpfen Wachdienst in den Vortürmen ab. Rag besitzt große Freiheiten, seinen Turm und seine Orks so zu führen, wie er es für richtig hält, denn dieser Teil der Festung wird vom Kommandanten nur soweit wie unbedingt nötig kontrolliert. Auch werden die Orks im großen und ganzen von der übrigen Besatzung ignoriert. Der Sohn des Hauptlings bewohnt zur Zeit den Vorturm Lug Harad mit seinen Anhängern und ist naturgemäß vollkommen anderer Ansicht als sein Vater. Er plant sogar, die Stammesführung demnächst zu übernehmen und den Stamm zu alter Größe zu führen. Sein Vater sieht das mit Stolz!

#### **Rag im Spiel**

Er ist ein recht intelligenter Ork und durchaus in der Lage auch durch Verhandlungen, Bestechung und Intrige seine Ziele zu erreichen, obwohl ihm natürlich eine saubere Lösung durch einen Biss in die Kehle oder einen Hieb seines Krummsäbels lieber ist. Sollten die Spieler ihm ein Angebot unterbreiten oder eines seiner Probleme dahingehend lösen, dass für ihn und vielleicht für seinen Stamm ein guter Profit herausspringt, wird er darauf eingehen. Dies allerdings nur, wenn dieses Angebot nicht vollkommen den Absichten Saurons zuwider läuft und sich einigermaßen verheimlichen lässt. Beispielsweise wäre das Freikaufen eines Gefangenen aus dem Kerker Lugskuts durchaus möglich, jedoch nur, wenn der Dunkle Turm kein Auge auf den Gefangenen geworfen hat. Man sollte sich auch genauestens überlegen, wie das Lösegeld übergeben wird, damit man sich nicht selbst im Kerker wiederfindet, denn ein Vertrag oder eine Übereinkunft befolgt Rag wie alle Orks nur so lange, wie ein Vorteil für ihn dadurch besteht, manchmal sogar dann nicht.

### *Zigasit – die Hohepriesterin*

Zigasit ist wunderschön und abgrundtief böse. Sie wuchs als Tempeldienerin im Dunklen Turm auf und über ihre Herkunft ist nichts bekannt, außer dass der Hexenkönig höchstpersönlich sie als Findelkind von einem Feldzug im Osten nach Barad-dur brachte. Sie kennt diese Geschichte, denn der Hohepriester des Dunklen Turmes erzählte ihr bei ihrer Initiation davon. Bisher konnte ihr aber noch niemand mehr über ihre Herkunft erzählen. Den Hexenkönig konnte sie bislang hierzu noch nicht befragen, denn er weilt derzeit im Osten und Sauron gewährte ihr noch keine Audienz, trotz ihrer Bitten. Sie ist überzeugt davon aus einer hochrangigen numenorischen Familie hervorgegangen zu sein, denn ihr Alterungsprozess und ihr Äußeres sprechen dafür. Sie glaubt fest daran, dass das Geheimnis ihrer Herkunft ihr an dem Tag offenbart wird, wenn sie zum Oberhaupt der Kirche Saurons aufsteigt und wird absolut alles dafür tun, um dieses Ziel zu erreichen. Zigasit weiß ihre Reize für ihre Zwecke einzusetzen und wo Ihre Macht als Hohepriesterin in Agazlam oder die Furcht vor ihrem Zorn nicht weiterhelfen, wird sie mit ihrer unwiderstehlichen Äußerem bei Männern und manchmal auch Frauen zum Ziel gelangen. Momentan hält sie auf diese Art den Turmkommandanten Lugsahapats in ihrem Zauber gefangen, zumindest glaubt sie das. Langsam zeichnet das Alter seine ersten Spuren in ihr mädchenhaftes Gesicht, doch konnten dunkle Magie und ihre berüchtigten Tinkturen bislang ihr Alter von etwa hundertzwanzig Jahren gut verheimlichen!

#### **Zigasit im Spiel**

Zigasit ist Diplomatin, Überwacherin der Moral, Kundschafterin und Heilerin im Auftrag von Saurons Kirche. Sie soll durch ihre Predigten die Moral und den Glauben an Sauron festigen und Abweichler ausfindig machen. Sie prüft auch, ob die alltäglichen Verrichtungen und Geschäfte in der Festung Saurons generellen Leitlinien entsprechen. Somit ist sie nicht nur Priesterin sondern auch Mitglied von Saurons Geheimpolizei. Sie besitzt keine Befehlsgewalt über die Bewohner der Festung, doch kann sie jederzeit den Festungskommandanten ablösen, sofern sie hierfür einigermaßen handfeste Gründe präsentieren kann. Genau das ist auch ihr Ziel und sie schreckt auch nicht davor zurück solche Beweise zu fingieren, denn sie erhofft sich durch eine solche „Entdeckung“ Ruhm im Dunklen Turm zu erlangen und eines Tages zum Oberhaupt der Kirche Saurons zu werden. Ihre Loyalität gilt allerdings nur in dieser Hinsicht sich selbst. In allen anderen Punkten ist sie Sauron treu ergeben. Sollten die Spieler es mit ihr zu tun bekommen, so sollten sie sich vorsehen, denn sie ist die gefährlichste Person der gesamten Festung. Im offenen Kampf ist sie relativ leicht zu besiegen. Aber ihre Gefährlichkeit liegt darin, es gar nicht so weit kommen zu lassen... Ihre Mittel sind Gift, Erotik und wenn es nicht anders geht die schwarze Magie.

## *Falon – der Quartiermeister*

Auch Falon ist ein Gefolgsmann Saurons aus dem fernen Osten. Er entstammt einer Händlerdynastie, war als dritter Sohn nicht erberechtigt und wurde von seinem Vater beim Statthalter Saurons in Techschawar, einer Handelsmetropole, in die Lehre gegeben. Schon schnell zeigte sich sein Organisationstalent und er entpuppte sich als wahres Verwaltungsgenie. Er stieg auf und wurde bald in die Schreiber- und Verwaltungsschule des Dunklen Turms geschickt. Dort wurde er zum Assistenten des Quartiermeisters Barad-durs und nach einigen Jahren erhielt er seinen ersten eigenverantwortlichen Posten in Agazlam, wohl auch , weil er durch Vorschläge zur Neuorganisation der Verwaltung des Dunklen Turmes den Amtsinhaber schlecht aussehen ließ. Über Falon bleibt sonst wenig zu sagen. Scheinbar besitzt er kein Privatleben und geht ganz in seiner Arbeit auf. Er ist gefürchtet für seine Genauigkeit und besitzt einen extrem pedantischen Sinn für Ordnung und Sauberkeit. Zum Beginn seiner Tage in Agazlam schickte ihn der Festungskommandant zur Probe in den Turm Lugskut als Anweiser zu den Orks. Die Orks sprechen heute, fast fünfzehn Jahre später noch von dem Dämon, der direkt aus Barad-dur zu ihnen geschickt wurde um den Turm zu reinigen. Es dauerte fast ein Jahr, bis die Orks den alten gemütlichen Zustand ihres Turms wieder hergestellt hatten.

### **Falon im Spiel**

Um mit Falon ins Geschäft zu kommen oder ihn irgendwie zu beeinflussen gibt es nur einen Weg: Man muss ihm Vorschläge machen, die die Verwaltung und Arbeitsabläufe in der Festung verbessern. Andere Dinge, wie beispielsweise Macht oder Reichtum lassen ihn vollkommen kalt. Seine tätowierte Glatze und sein sehniger Körper könnten einen dazu verleiten in ihm einen geübten waffenlosen Kämpfer zu sehen. Falon ist zwar schnell und ausdauernd, aber alles andere als ein geübter Nahkämpfer.

## *Ut Vogoth – der Folterer der Orks*

(Siehe die Beschreibung der Folterkammer und seiner Gemächer in Lugskut)

## *Pregil Uzari – der Folterer der Haradrim*

(Siehe die Beschreibung der Folterkammer und seiner Gemächer in Lugburug)

## *Besondere Gegenstände*

Im Text wurden einige besondere Gegenstände erwähnt, die hier näher beschrieben werden sollen.

### **A -die magische Brosche „Regenblatt“**

Diese Brosche eines Elbenmantels in Form eines Blattes besitzt erstaunliche Eigenschaften. Legt man das Blatt auf den Boden oder einen Stein, sammelt sich jede Nacht ein Schluck Wasser darin, selbst in der Wüste Mordors. Ein Schluck diesen Wassers reicht aus, um den Durst eines erschöpften Mannes zu stillen. Man kann die Brosche auch wie eine flache Schale zum Wasserschöpfen und trinken verwenden. Ist das geschöpfte Wasser besonders klar und rein, so besitzt es sogar eine leicht heilende Wirkung.

### **B – ein Ehering**

In den Ehering ist der Spruch „Ash Nazg Krimpat“ unter viel Schmutz und Ablagerungen zu erkennen. Sollte den Findern unwahrscheinlicherweise der Spruch bekannt vorkommen, so wird ihnen spontan klar werden, warum die Ehe unter einem unglücklichen Stern stand. Der Ring wurde vom erzürnten Ehemann mit folgenden Worten verflucht: „Mögest Du jeden Träger genauso unsichtbar machen, wie ich es anscheinend für mein Weib war und so taub für Argumente wie sie!“ Der Fluch zeigte tatsächlich leichte magische Wirkung auf den Ring, vielleicht lag es aber auch an der Inschrift, die im Lande Mordor nicht ohne Wirkung bleibt. Jeder Träger des Rings glaubt er sei unsichtbar geworden. Für gute Argumente und für den Beweis des Gegenteiles ist er nicht zugänglich. Die Selbsttäuschung geht so weit, dass er sein Spiegelbild im Wasser nicht sieht und glaubt, ein Gegner würde nur durch Zufall in die richtige Richtung schlagen. Einmal pro Gebrauch steht ihm eine Probe Magieresistenz oder Willenskraft (o.ä.) zu, die allerdings mit jedem Gebrauch des Ringes schwieriger wird, bis er schließlich niemals mehr von der Wahrheit zu überzeugen ist. Zieht ein Spieler den Ring auf, so sollte der Spielleiter zuvor den Spieler kurz nach draußen schicken, den anderen Spielern die Sachlage erklären, welche sich daraufhin so verhalten sollten, als sei der Ringträger tatsächlich unsichtbar. Anschließend sollte er den Ringträger zurückrufen und ihm vergleichbares schildern, was Frodo bei Gebrauch des Einen widerfuhr und ihm einen passende Probe / Wurf gewähren.

### **H – Der Hammer der Schmerzen**

Es handelt sich um einen orkischen Schmiedehammer, der im ersten Zeitalter von einem der Urväter der Orks in Angband hergestellt wurde. Keiner weiß etwas genaues über den Ursprung der Orks, doch es muss sich um eine gequälte Seele voller Zorn und blinder Wut gehandelt zu haben, in deren Adern wohl auch Elbenblut floss. Der Schöpfer des Hammers wollte wohl den ganzen Schmerz und die Pein seiner Existenz in dieses Artefakt bannen, was ihm auch gelang. Die Nutzung des Hammers verursacht bei jedem Schlag große Schmerzen und bereits nach kurzer Zeit bilden sich blutige Blasen an den Händen und die Arme werden schwer wie Blei. Doch der über Stunden und Tage erduldet Schmerz wird in die geschmiedete Waffe transferiert. Jede mit dem Hammer geschmiedete Waffe ist in der Lage, mit jedem gelandetem Treffer einen Teil dieser Schmerzen im Gegner zu bewirken. Je nachdem wie lange und wie kunstfertig eine Waffe mit dem

Hammer bearbeitet wurde, desto schlimmer sind die Auswirkungen bei einem Treffer. Eine einfache Pfeilspitze, die von einem Lehrling hastig erstellt wurde, kann bei einem Treffer eine leichte Müdigkeit oder kleine Brandblasen am getroffenen Körperteil bewirken. Ein über Wochen von einem Meister geschmiedeter zweihändiger Krummsäbel wird bei jedem Treffer große Müdigkeit, bleierne Schwere und markerschütternden Schmerz im Opfer erzeugen. Dieser ist zwar nur von kurzer Dauer, kann aber ausreichen, um einen Kampf zu entscheiden. Der Hammer besteht aus schwarzem Stahl unbekannter Herkunft und hat trotz seines großen Alters nicht eine Schramme oder zeigt sonstige Spuren von Abnutzung. Der Hammer wird seit Jahrtausenden von einem Meisterschmied des Stammes an den nächsten weitergereicht. Der Meisterschmied benutzt ihn allerdings nur sehr selten, außer es ist ein wichtiger Auftrag, wie etwa das Schmieden einer Waffe für den Häuptling, zu erledigen. Meistens „dürfen“ die Lehrlinge den Hammer nutzen. Am Abschluss ihrer Lehrzeit haben sie dann vernarbte Hände und können ohne Probleme jeden anderen Schmiedehammer stundenlang benutzen ohne zu ermüden. So erfüllt der Hammer auch noch den Zweck des idealen Trainingswerkzeuges. Wie oft der Hammer dabei schon mit Inbrunst von den Orklehrlingen verflucht wurde, ist unbekannt.

Führt der rechtmäßige Inhaber den Hammer als Waffe, wirkt er wie ein außergewöhnlich guter Kriegshammer und erzeugt bei jedem Streich beim Gegner die Wirkung die sonst ein Schmied bei seiner Nutzung erdulden muss. Rechtmäßiger Inhaber des Hammers ist derjenige Ork, der den Hammer aus den kalten, toten Händen des vorherigen Inhabers entreißt.

### **C - ein Dolch**

Mit diesem Dolch sollte im Jahre 2834 der Festungskommandant umgebracht werden. Er ist ein Erbstück des Turmkommandanten aus Weit-Harad und besitzt eine windende Klinge, auf der eine Schlage eingraviert ist. Die Gravur der Schlange bildet auf der Klinge Buchstaben. Das Schlangenmuster auf der Klinge wird im Heft und am Griff zu einer Skulptur einer Schlange. Der Knauf stellt einen Schlangenkopf mit zwei Rubinen als Augen dar. Der Name des Dolches ist Shiiz Shiizar. Wird der Name laut ausgesprochen verwandelt sich der Dolch langsam in eine kleine Cobra, welche einfachen Befehlen gehorcht, wie z.B. krieche durch das Fenster, folge mir, beiße den Mann in diesem Raum usw. Das Geheimnis des Dolches kann nur jemand herausfinden, der südliches Haradianisch lesen und sprechen kann und den Namen der Klinge laut vorliest. Wird die Schlange getötet, verwandelt sie sich zurück in den Dolch, der dann allerdings zerbrochen ist.

Täter war eine einfache Sklavin, welche den Dolch des Turmkommandanten Lugburugs heimlich entwendete und anschließend den Festungskommandanten bei einem Bad erstechen wollte. Bei diesem Bad brachten zahlreiche Sklaven heißes Wasser mit Eimern aus der Küche in die Gemächer auf der siebten Ebene. In einem Eimer transportierte die Sklavin den Dolch und stach auf den Festungskommandanten von hinten ein und ließ den Dolch zurück, da sie nicht nur den Festungskommandanten töten, sondern auch gleichzeitig den Turmkommandanten Lugburugs mit dem Mord belasten wollte. Unglücklicherweise kam letzterer durch Zufall als erster an den Ort des Geschehens, da der Festungskommandant ihn zu einem Gespräch herbeigeht hatte. Er nahm den Dolch an sich und entsorgte ihn später in einem Brunnenschacht, damit man ihm den Mord nicht anhängen konnte. Der Festungskommandant überlebte das Attentat nur dank der schwarzen Heilkünste der Hohepriesterin Saurons. Später konnte dank den Aufzeichnungen des Quartiermeister herausgefunden werden, dass eine Sklavin Zugang sowohl zu den Gemächern des Turmkommandanten hatte als auch bei den Wasserträgern eingeteilt war. Doch genau diese Sklavin und der Dolch den sie vermutlich mit sich führte, waren unauffindbar, denn sie hatte die Unruhen nach Attentat genutzt und war geflohen. Über ihr weiteres Schicksal ist nichts bekannt.

### **D - Der Stein des Willens („Mîr en-innas“)**

Ein Erbstück des Hauses Manwendil und von unschätzbaren Wert. Für dieses und die weiteren zwei hier beschriebenen Erbstücke wird das Haus Manwendil den Überbringer mit Schätzen überhäufen. Auch ein größeres Lehen und ein Adelstitel in den Kolonien an den Küsten Mittelherdes wären dem Finder sicher. Der Stein ähnelt im Aussehen einem Palantir, ist jedoch nur halb so groß. Dieser Stein wurde von den Gemenschmieden der Noldo am Anfang des zweiten Zeitalters speziell für Menschen gefertigt und gelangte dann als Geschenk nach Numenor. Der Stein besitzt die Kraft, die Müdigkeit der Welt für eine Weile zu vertreiben und bei Berührung den Träger mit Zuversicht zu erfüllen und dem Willen ein begonnenes Werk fortzusetzen. Die Elben des Westens hielten dieses Geschenk für geeignet den Menschen ihr hartes Los in den nicht entrückten Kreise der Welt zu erleichtern. Doch waren sie – ähnlich wie bei den Ringen der Macht – nicht in der Lage die Nebenwirkungen abzusehen, die diese Art von Magie bei längerer Nutzung auf sterbliche bewirkte. Die Erben des Hauses Manwendil machten regen Gebrauch von dem Geschenk. Manche mehr, manche weniger und vollbrachten große Taten. Doch bei einigen führte der Gebrauch zu einem verstocktem Wesen, zu einem unbändigen Willen, ihre Ziele durchzusetzen, koste es was es wolle. So führte das Geschenk dazu, dass das Haus Manwendil später in den Ruf kam zwar unbeugsam und tapfer zu sein, aber auch skrupellos. Der Ruf des Hauses litt darunter bis zu dem Tag als Pharagn den Stein als Erbe des Hauses an sich nahm. Sein genialer Intellekt führte zu großen Ambitionen und nachdem er in Besitz des Steines kam, duldet er keinen Widerspruch und hielt kein Ziel für zu hoch. Schließlich kam es zu dem Streit mit König Tar-Minastir und seiner Verbannung aus Numenor. Später trug er den Stein ständig bei sich, denn er beruhigte ihn. In dunklen Stunden sprach er sogar mit dem Stein und streichelte ihn. Diese fortgesetzte Nutzung führte dazu, dass er wie ein Ringgeist abhängig von seinem Stein wurde und Mittelherde nicht verlassen wollte, bis schließlich auch seine letzten Pläne in die Tat umgesetzt werden würden. Doch dieser Tag kam nie und Pharagn wurde zunächst zu einem Geist, später sogar durch an anderer Stelle beschriebene Umstände zu einem der Neun. Der Stein bewirkt bei allen die ihn in Besitz nehmen UND sich in räumlicher Nähe (ca. 200 Schritt) zu ihm befinden einen beruhigenden Effekt. Der Besitzer wird auch großen Herausforderungen ruhig und zuversichtlich entgegen sehen. Ist der Besitzer sterblich wird dies mit fortgesetzter Nutzung zu einem unbändigem Willen, die eigenen Ziele zu erreichen. Überzeugungsversuche und sogar mächtigste Beherrschungszauber prallen irgendwann wirkungslos am Besitzer Mîr en-innas ab. Bei einer Nutzung über extrem lange Zeiträume (200 Jahre und mehr) kann es sogar passieren, dass der Besitzer selbst beim Tod seines Leibes Mittelherde nicht verlässt und weiterhin seinen Zielen folgt. Dabei müssen diese Ziele nicht zwangsläufig böser Natur sein. Zum Stein besteht für Sterbliche eine Abhängigkeit, ähnlich wie die, welche bei der Benutzung der großen Ringe entsteht.

### **E - eine Muschel mit einem Haar Uinens**

An einer feinen Halskette aus Mithril hängt die Schale einer versilberten Muschel. In der Höhlung der Muschelschale befindet sich ein Bernstein, der auf der Vorderseite durchsichtig wie Glas poliert und auf der Rückseite so geschliffen wurde, dass er genau die Muschel ausfüllt. Sieht man sich den Bernstein im vollen Tageslicht genau an, so kann man ein extrem dünnes grünes Haar entdecken, das in ihm eingeschlossen ist. Dieses wertvolle Amulett wurde noch vor dem ersten Lauf der Sonne und des Mondes von einem Juwelenschmied aus dem Gefolge Feanors für seine Liebste – ein Teleri-Mädchen - in Valinor erstellt. Doch seine Liebste starb beim Angriff auf die Häfen von Alqualonde und in seinem Gram warf der Noldoschmied das Schmuckstück in die See. Später wurde das Schmuckstück an Land gespült und ein Elb fand es dort zufällig. Als er es aufhob, vermeinte er im Rauschen des Meeres die Stimme einer Frau zu hören:

**„ Aus Händen, liebend und besudelt von Blut  
gegeben der tosenden See, gegeben voll Wut  
soll weisen auf immer den Weg zur See, zum Wasser, zum Meer  
in Ländern, so trocken, so dunkel und leer.“**

Später gelangte das Amulett als Geschenk der Teleri von Aman nach Numenor und wurde zu einem Erbstück der Familie Pharagns. Neben seinem unschätzbaren Wert besitzt es die Eigenschaft bei allen Aktivitäten auf und im Wasser zu schützen und der Träger besitzt – sofern er nicht abgrundtief Böse ist - die Gunst Uinens. Der Effekt ist nicht berechenbar. Er reicht vom vorzeitigen Abflauen eines Sturms auf offener See bis zum Verhindern eines Todes durch Ertrinken auf wundersame Weise. Er wird den Träger allerdings nicht vor Dummheiten bewahren, wenn dieser sein Glück überstrapazieren sollte. Die wichtigste Eigenschaft die Amulettes ist folgende:

Hält man das Amulett an der Kette, dreht es sich mit seiner Vorderseite immer in Richtung des nächsten Gewässers, egal ob es das Meer, ein Fluss oder eine kleine Quelle ist. In einer Wüstenei wie Mordor kann diese Eigenschaft die wertvollste sein.

### **F - das Siegel des Hauses Manwendil**

Dieses Siegel zeigt ein Schiff mit schäumenden Wellen vor dem Bug, über dem ein großer Adler seine Schwingen ausbreitet. Es ist das wichtigste Erbstück des Hauses, welches von Elros selbst abstammt. Verträge die mit ihm besiegelt wurden, werden von den Unterzeichner nicht leichtfertig gebrochen, versiegelte Briefe nicht widerrechtlich geöffnet, denn selbst die finstersten Schergen Saurons überkommt ein Gefühl des Unrechts (was für manche die erste Erfahrung mit diesem Gefühl darstellen dürfte). Man bedarf einer großen Willenskraft, um oben genannte Dinge trotzdem durchführen zu können.

### **G - Saurons Zauberlehren der Architektur**

In der Schwarzen Sprache hat Pharagn hier seine Aufzeichnungen der Lehren Saurons niedergeschrieben. Es handelt sich hierbei um Lehren verschiedenster Art. Manche sind sehr einfach anzuwenden , wie z.B. der „Goldene Schnitt“, manche Kapitel handeln von den Qualitäten verschiedener Materialien und wieder andere behandeln komplizierte Mathematik zu statischen Berechnungen. Die gelten bei den meisten Zeitgenossen schon als Zauberlehren. Die wahren Zauberlehren werden Kundige der geringeren Magie erstaunen. Sie beginnen mit dem Satz: *Um wahrhaft große Magie zu wirken, muss der Zaubende einen Teil seiner Selbst in die Magie einfließen lassen und bindet sich dadurch an das Objekt seines Zaubers.* Eine Weisheit, die gerade für Sauron eine besondere Relevanz hat.

### **I - Das Wandrelief**

Das Relief ist verzaubert, so dass es vor Ehrfurcht niemand berühren möchte. Dies soll verhindern, dass jemand den geheimen Öffnungsmechanismus zur Wendeltreppe und zur Zisterne entdeckt (manchmal ist der beste Schutz für ein Geheimnis eine pompöse Ablenkung). Natürlich wird das Wandbild die Aufmerksamkeit der Spieler auf sich ziehen und zu weiteren Untersuchungen anregen. Der Spielleiter sollte den Wunsch der Spieler das Relief zu betasten je nach Hintergrund mit folgenden Äußerungen verhindern und falls sie darauf nicht reagieren, entsprechende Würfe gegen die Magie des Reliefs machen lassen. „Du möchtest das Bild nicht anfassen, da Du

... spürst, dass es voll von schwarzer Magie ist und Du nicht weißt, was es mit Dir anstellen könnte...“

... es als Majestätsbeleidigung auffasst, das Bildnis Saurons des Großen mit deinen unwürdigen Händen zu berühren...“  
usw.

### **J – Eine verzierte Bastmatte**

Diese Matte befindet sich im Besitz des Quartiermeisters. Er hat sie als Geschenk des Quartiermeisters des dunklen Turms erhalten, dem er jahrelang als Assistent diente. Konzentriert man sich auf das Muster der Matte werden die Gedanken sehr klar und man fällt, sofern man darin einigermaßen geübt ist, in eine Tiefe Meditation. Die Meditation ersetzt den Schlaf fast vollständig und erlaubt es mit zwei bis vier Stunden Meditation am Tag auszukommen. Der Quartiermeister ahnt nicht, dass die Matte es gleichzeitig erlaubt, dass der Quartiermeister des dunklen Turms, sofern er gleichzeitig auf dem Gegenstück der Matte meditiert, die Hauptgedanken und Probleme zu studieren, über denen man meditiert. Sein Glück ist es, dass er absolut Loyal ist...

### **S – Das Schwarze Schwert**

Dieses unverzierte doch große Schwert ist Anguirel, das Schwesterschwert Anglachel's, welches als „Durthang“ in der Hand Turin's in die Geschichte einging! Es entstammte der Schmiede Eols des Dunkelalben und wurde von seinem Sohn Maeglin geraubt und nach Gondolin gebracht. Maeglin verriet den geheimen Ort Gondolin's an Morgoth, nachdem dieser ihm die Hand der Königstochter Idril für den Verrat geboten hatte. Schließlich wurden er und sein Schwert von Turin bei der Schlacht um Gondolin von den Zinnen gestürzt. Die weitere Geschichte des Schwertes ist unbekannt, doch aus den Tiefen der Zeit tauchte es im Osten Mittelirdes wieder auf. Das Schwert besitzt ein eigenes (finsternes?) Schicksal, ähnlich wie das Schicksal Durthang's. Das Schwert wartet auf einen würdigen Träger, der dieses Schicksal mit großen Taten erfüllen wird. Ob dies einer der Spieler ist, liegt einzig in der Hand des Spielers. Ist die Zeit noch nicht gekommen und das Schwert in der Hand des falschen Trägers, wird es diesem nur Unglück bringen, bis das Schwert in geeignetere Hände gelangt. Anguirel ist eine der mächtigsten Waffen die noch in Mittelirden existieren. In seiner Schärfe und Wirkung auf den Gegner übertrifft es sogar Aeglos, den Speer Gil-Galad's und Narsil, das Schwert Elendil's. Wer eine Waffe sucht, mit der man einem Drachen zu Leibe rücken kann, oder Orks wie grünes Gras niedermäht, hat sie gefunden. Die Frage ist nur, ob Anguirel in der Hand des richtigen Trägers liegt. Wenn nicht, werden sich je nach Rang des Trägers kleine Missgeschicke, die zum Verlust eines Auges oder Fingers führen, bis hin zu epischen Dramen ereignen.

### **K – Frisierkommode der Hohepriesterin**

Die Kommode ist aufwendig gearbeitet und mit Schnitzereien von Drachen und anderen dunklen Fabelwesen verziert. In ihren zahlreichen Fächern und Schubladen befinden sich verschiedene Schönheitstinkturen, Cremes, Salben und Phiolen mit verschiedenen Parfümen. Die verschiedenen Kosmetika sind teilweise so wirksam, dass es an Magie grenzt... Die Kommode besitzt auch zahlreiche gut versteckte Geheimfächer und doppelte Böden. Hier sind verschiedene, teils sehr exotische Gifte aufbewahrt. Es finden sich auch potente Wahrheitsseren darunter und auch das ein oder andere Heilmittel. Die Parfümfläschchen enthalten sehr exquisite Düfte. Einige davon haben auch Wirkungen die weit über einen betörenden Geruch hinausgehen. Mit diesen Düften kann die Hohepriesterin genau abstimmen, ob Sie von allen, die ihr nahe kommen, als eiskalte, furchterregende Priesterin Sauron's, oder als betörendes weibliches Wesen wahrgenommen wird. Schon manch ein Informant fand sich auf diese Art, in den Armen der Hohepriesterin wieder, sogar ein Verhältnis mit dem Turmkommandanten aus Lugburgen wird ihr nachgesagt.

### **M – Instrumentensatz des Heilers**

Es handelt sich dabei um eine Kiste, außen mit Leder und innen mit Samt beschlagen. In ihr befinden sich in dafür vorgesehenen Halterungen zahlreiche kleine und größere Messer, Sägen, Pinzetten usw. Auch Schröpfgläser und feine Nadeln für den Aderlass sind vorhanden. Da alle Werkzeuge versilbert sind, laufen sie schnell an und müssen regelmäßig geputzt werden. Der Heiler hält das Besteck für magisch, da es bisher nur äußerst selten zu Wundbrand und anderen Infektionen kam, wenn er damit operierte. In Wirklichkeit führt einfach nur das regelmäßige Putzen zu größerer Hygiene und niemand ahnt, dass durch das Silber Keime sehr gut abgetötet werden. Neben dieser Eigenschaft ist das Werkzeug von überragender Qualität, welches den Behandlungserfolg in den Händen eines begabten Heiler deutlich erhöht und die Leiden der zu Behandelnden spürbar verringert.



## *Rahmenbedingungen für Abenteuer rund um Agazlam*

Im Wandel der Zeit stellt Agazlam einen recht unterschiedlichen Schauplatz für Abenteuer dar. Mal fungiert die Festung hauptsächlich als Verkehrsknoten und Umschlagplatz für Waren, mal als bis an die Zähne bewaffnetes Heerlager und gegen Ende seiner Existenz als leerstehende Ruine. Es sind unzählige Geschichten möglich, die sich an einem solchen Ort abspielen könnten, daher sollen hier nur ein Rahmen aufgezeigt und einige Ideen umrissen werden.

### **Epochen der Festungsgeschichte und ihre Auswirkungen auf Abenteuer: „Die beste Reisezeit“**

Je nach dem gewünschtem Zeitpunkt der Handlung finden Abenteurer in Agazlam extrem unterschiedliche Verhältnisse vor. Hier eine kurze Zusammenfassung der Herausforderungen, Erleichterungen und allgemeinen Rahmenbedingungen der verschiedenen Epochen der Festung.

#### **1942 bis 3262**

Die Festung ist im normalen Zustand. Die reguläre Besatzung ist anwesend. Je nach Wunsch des Spielleiters führt Sauron gerade Krieg und die Festung ist dann mit zusätzlichen Truppen und deren Tross überfüllt.

#### **3262 bis 3320**

Sauron hat sich Ar-Pharazon unterworfen und wurde nach Numenor gebracht. Panik hat sich bei seinen Untertanen ausgebreitet. Viele sind geflohen und in der Festung wohnen nur noch die Orks aus Lugshapat, aber selbst von ihnen sind einige nach Osten geflohen.

#### **3320 bis 3336**

Nach Saurons Sturz zusammen mit Numenor und dem Zorn der Götter fliehen selbst die letzten Bewohner der Festung. Sie ist durch die Erdbeben, die beim Untergang Numenors entstanden, stark beschädigt. Die Festung steht vollkommen leer. Hier treiben sich höchstens noch ein paar hartgesottene Halunken herum und einige furchterregende Schatten, welche ansonsten aber keine Macht besitzen. Diese Periode bietet sich für Anfänger an und für Abenteuer, welche im Horror- oder Spukschlossmilieu angesiedelt sein sollen. Im Jahr 3335 hält sich hier sogar ein Nazgul auf. Dieser ist jedoch genau so schwach wie Sauron zu dieser Zeit und wird höchstens als Schatten in der Nacht die Spieler aus dem Hinterhalt angreifen. Er sollte spieltechnisch höchstens so stark sein, wie die Nazgul im Hdr im Auenland auftraten. Wahrscheinlich wird er die Spieler mittels Magie vertreiben wollen, was sich so auswirkt, als ob ein aggressiver Poltergeist die Festung unsicher macht.

#### **3336 bis 3346**

Tar Pharagn hat den Nazgul besiegt und bewacht die leere Festung. Er wird täglich stärker. Außerdem sammelt er Truppen um sich. Jetzt ist ebenfalls noch ein guter aber herausfordernder Zeitpunkt für Abenteuer in Agazlam.

#### **3346 bis 3400**

Sauron möchte jeder Aufmerksamkeit des Westens aus dem Weg gehen. Nur Gul Pharagn und einige Spione sind in der Festung zugegen. Dies sind zwar wenige aber sehr fähige Gegner. Die Festung scheint unbewacht und leer, aber die Tore sind verschlossen und böse Augen beobachten die Spieler, sollten sie versuchen einzudringen.

#### **3400 bis 3429**

Handwerker und eine Elitewachtruppe verstärken die Festungsbesatzung. Jetzt wird es deutlich schwieriger in die Festung zu kommen oder dort zu überleben. Die Festung wird nun nicht mehr heimlich bewacht sondern bei Angriffen offen verteidigt. Noch sind die Gegner nicht sehr zahlreich, aber ein Einschleichen in die Festung ist sehr schwer, da die früher üblichen Handelskarawanen nur spärlich dieses Ziel ansteuern und das früher vorherrschende Gewimmel erst langsam wieder alte Größenordnungen annimmt.

#### **3429 bis 3433**

Zigtausend Soldaten befinden sich in Agazlam und bereiten sich für einen Angriff auf Ithilien vor. Das Gebirge wimmelt von Spähern, die jeden Spion des Westens davon abhalten sollen, die Vorbereitungen für den Überraschungsangriff zu entdecken. Saurons Blick konzentriert sich zu dieser Zeit auf die Region um Agazlam, denn es ist sein wichtigstes Vorhaben. In dieser Periode grenzt es selbst für die Mächtigsten an Selbstmord sich hier blicken zu lassen.

#### **3433 bis 3 DZ**

Agazlam ist vom Westen erobert und besetzt. Für Spieler aus dem Westen ist es nun sehr leicht die Geheimnisse und verborgenen Schätze Agazlams zu untersuchen. Für Spieler die unter Saurons Flagge kämpfen ist es natürlich schwieriger geworden, aber nicht unmöglich. Agazlam ist nicht allzu streng bewacht und es ziehen Unmengen an Nachschubtreks über die reparierte Brücke nach Barad-dur, unter die man sich vielleicht mischen kann, wenn man nicht gerade ein Ork oder Troll ist.

#### **3 DZ bis 67 DZ**

Agazlam steht nun wieder leer und wird im Jahr 67 geschleift. Die Wächter haben die Festung verlassen, denn es soll in den dunklen und blutgetränktem Gemäuer nicht mit rechten Dingen zu gehen. In dieser Zeitperiode ist es – außer für die besonders furchtsamen- am einfachsten sich in der Festung zu bewegen.

## Hilfen für Spieler:

„Es ist nicht komisch. 0 nein! Nicht belustigend. Es ist überhaupt nicht vernünftig, zu versuchen, nach Mordor hineinzukommen.“  
Gollum, HdR, Das Schwarze Tor ist versperrt.

### Mordor im zweiten Zeitalter und das Reisen im schwarzen Land – No Elves please?

Wir kennen das Land Mordor als finstere Festung und als ein einziges großes Heerlager. Ein Ort, an dem nur ein Hobbit ungesehen, mit viel Glück und durch schicksalhafte Fügungen sich unbemerkt bewegen kann. Am Ende des dritten Zeitalters, mitten im großen Ringkrieg, mag diese Sichtweise zutreffend sein, zumal wir Mordor nur durch die Augen zwar mutiger aber nicht weltgewandter Hobbits betrachten. Mordor ist und war vor allem im zweiten Zeitalter viel mehr als eine Festung. Es war das Zentrum eines Weltreiches, mit zahlreichen Vasallenstaaten und untertänigen Königreichen in ganz Arda, vorallem natürlich im Süden und Osten. Im zweiten Zeitalter ist Mordor ein geschäftiger Dreh- und Angelpunkt dieses Reiches. In ganz Mordor, vorallem zu und von Barad-dur bewegen sich zahllose Reisende. Ständig herrscht ein Kommen und Gehen von Diplomaten, Boten, Priestern, Händlern, Tributkarawanen, Sklaventrecks, Militäreinheiten verschiedenster Länder, Handwerker, Kundschaftern usw. Natürlich werden alle Reisenden scharf überwacht und die Verwaltung Barad-durs dokumentiert jede Bewegung, jeden Zwischenstopp und alle Handelstätigkeiten, schon aus einem einfachen Grund: Steuereinnahmen! Nach Mordor hineinzukommen und natürlich auch wieder hinaus, ist also kaum ein solches Problem wie am Ende des dritten Zeitalter. Man muss lediglich einen guten Grund vorweisen und sich beim Betreten Mordors einen Passierschein ausfertigen lassen oder bereits aufgrund eines Auftrages aus Barad-dur oder einer vorherigen Reise einen solchen besitzen. Dazu werden von den Beamten der jeweiligen Grenzstation viele Fragen über Herkunft, Ziel der Reise usw. gestellt. Natürlich hat ein Haradrim oder Ostling es wesentlich einfacher die Grenzposten zu passieren, für Westmenschen ist es sehr schwer und für Elben fast unmöglich. Letztere würden vermutlich sofort in einen Kerker geworfen, ohne dass viele Fragen gestellt würden. Es gäbe höchstens die Möglichkeit sich irgendwie zu tarnen, vielleicht sogar mit magischen Mitteln, doch das Entdeckungsrisiko ist für Elben sehr hoch und bei Zwergen und reinrassigen Numenerern wird man viele Fragen stellen! Die Grenzwachen verstehen ihr Handwerk, daher sollte eine Geschichte, warum man nach Mordor reisen will oder warum man wieder aus Mordor heraus möchte, absolut "wasserdicht" sein. Am besten man ersucht bereits in einer der angrenzenden und Sauron hörigen Reiche einen der Statthalter oder Vertreter Saurons um einen Passierschein oder einen Geleitbrief für eine geschäftliche Reise nach Mordor, dann gibt es an der Grenzstation weniger Probleme. Sollte man jedoch innerhalb Mordors von seiner genehmigten Route abweichen, länger oder kürzer als geplant unterwegs sein oder an Orten aufgegriffen werden, an denen man als Reisender nichts verloren hat, so hat man sein Schicksal besiegelt und findet sich nach kurzer Zeit in einem der Kerker, vielleicht sogar direkt in Barad-dur wieder. Die dortigen Verhörmethoden sind recht effektiv, so dass man die Wahrheit meist schon nach kurzer Zeit heraus schreit.

### Wie kommt man nach Mordor, insbesondere nach Agazlam?

Es gibt zahlreiche Möglichkeiten nach Agazlam zu gelangen, ohne sich gleich mit einem Heer aus Elben und Menschen in die Festung zu stürmen. Hier sind einige Möglichkeiten aufgelistet: Die Spieler

- begleiten als Söldner eine Karawane oder einen Diplomaten. Ausgangsort der Reise ist der ferne Osten oder Süden. Dort wurden sie für diese Arbeit engagiert oder haben sich absichtlich dorthin begeben, um auf diese Art unauffällig nach Mordor zu gelangen. Eine Zwischenstation oder Ziel der Reise ist die Festung Agazlam.
- begleiten Gesandte der Bergvölker aus dem weißen Gebirge. Diese sind Sauron hörig und unterhalten gute Kontakte nach Mordor. Es können durchaus auch Numenerer oder Zwerge als Schutztruppe angeheuert worden sein
- sind aufständische Wald- und Küstenbewohner. Sie wollen bei Sauron vorsprechen, da ihnen die Numenerer hohen Tribut auferlegen (spät im 2. ZA) oder ihre Lebensgrundlagen vernichtet haben, da ganze Wälder für den Schiffsbau gerodet wurden.
- wurden als Sklaven geboren oder zuvor gefangen genommen und in die Sklaverei verkauft. Jetzt fristen sie ein trostloses Leben als Sklaven in Agazlam. Vielleicht haben sie sich auch absichtlich, z.B. aus Ithilien verschleppen lassen, um einen alten Freund zu suchen?
- reisen als Handwerker nach Agazlam um dort nach einem Erdbeben den Handwerkern der Festung bei der Reparatur zu helfen
- wurden von Spähtrupps der Festung gefangen genommen oder haben sich absichtlich fangen lassen. Nun gilt es dem Kerker zu entkommen, bevor der Folterer sein Werk beginnt.
- schleichen sich als Kundschafter oder Spione des Westens in das schwarze Land und erkunden die Festung von Außen oder sogar von Innen
- sind eine Gruppe erfahrener Kundschafter im Dienste Saurons. Ihre Heimatbasis ist die Festung Agazlam, von wo aus sie ihre Streifzüge nach Ithilien und den Nordwesten Mittelirdes planen und wohin sie mit reicher Beute zurückkehren
- sind Soldaten oder andere Bewohner der Festung, denen ein Verbrechen zur Last gelegt wird oder die Zeugen eines Verbrechens wurden. Nun müssen Sie ihren Hals retten.

- sind Kundschafter des Westens, die Agazlam und die nähere Umgebung zu einer Zeit erkunden, in der Agazlam leer steht. Vielleicht schlagen sie dort ihr Lager auf.

- haben den Auftrag den leerstehenden Turm nach dem großen Krieg zu untersuchen

- schlagen auf eigene Faust nach/während dem Krieg des letzten Bündnisses ihr Lager hier auf und begeben sich von hier aus auf Schatzsuche oder jagen als Kopffjäger versprengte Orks in Mordor

### **Welche Hilfsmittel stehen sonst noch zur Verfügung?**

Damit sich nicht nur Spieler vom Range eines Boromirs oder Glorfindels nach Mordor und Agazlam wagen können, sollte der Spielleiter gewisse Hilfen stellen. Die Wahl des Zeitpunktes bzw. der Epoche ist die wichtigste Entscheidung für den Schwierigkeitsgrad. Je nach Auftrag sollten den Spielern Karten Agazlams ausgehändigt werden, die z.B. Spione des Westens in vorangegangenen Missionen erworben haben. Auch kann es durch die Festungsbewohner immer wieder zu unerwarteter Hilfe kommen. Vielleicht möchte ein Handwerker oder Sklave, der sich bestens in der Festung auskennt fliehen oder Zwistigkeiten und Streit zwischen den Bewohnern erleichtern den Spielern ihr Vorhaben. Vielleicht möchte ein Küchenjunge dem Meisterkoch einen Streich spielen, vielleicht möchte ein Turmkommandant den Festungskommandanten aus dem Weg räumen um befördert zu werden? Die Sitten sind rau in Mordor und das Böse sorgt oft für seinen eigenen Untergang. Doch vielleicht geraten die Spieler genau dadurch in Probleme oder zwischen die Fronten?

## *Abenteuerideen:*

### *Abenteuer der Dunkelheit:*

#### **Im Dienste Saurons I (2363 ZZ oder zu jedem anderen gewünschten Zeitpunkt bis 3262)**

Eine Gruppe von Agenten des Dunklen Turms wird nach Agazlam entsandt. Dort sollen sie nach dem Rechten sehen, da in letzter Zeit immer mehr Berichte über Streitigkeiten zwischen den menschlichen und orkischen Soldaten den dunklen Turm erreichen. Vor Ort angekommen tarnen sie sich als Durchreisende und geraten mitten in einen Kampf zwischen den Parteien. Gelingt ihnen eine zufriedenstellende Lösung im Sinne Saurons (z.B. dem Anführern der Streitparteien den Kopf abzuschlagen oder noch besser: Sie als Gefangene zu den Kerkern Barad-durs schleppen), so winkt eine große Belohnung.

#### **Im Dienste Saurons II (1942 ZZ bis 3433 ZZ)**

In Agazlam ist es zum Mord an einer wichtigen Persönlichkeit (der Hohepriesterin, einem Turmkommandanten o.ä.) gekommen. Die Spieler werden nach Agazlam entsandt und sollen den Mord unauffällig in geheimer Mission aufklären und den Schuldigen ermitteln.

#### **Im Dienste Saurons III (1942 ZZ bis 3433 ZZ)**

Agazlam ist die Basis einer Gruppe gefürchteter Agenten, welche von hier aus ihre Streifzüge und Missionen im Westen planen. Eines Tages liegt eine wichtige Persönlichkeit (z.B. ein Turmkommandant) erdolcht im Quartier dieser Agenten. Das Problem der Spieler ist, dass sie die Agenten sind.

#### **Im Dienste Saurons IV (1942 ZZ bis 3433 ZZ)**

Agazlam ist die Basis einer Gruppe gefürchteter Agenten, welche von hier aus ihre Streifzüge und Missionen im Westen planen. Die Hohepriesterin erschleicht sich durch Ihre Reize und durch ihre Zauberkünste das Vertrauen eines dieser Agenten. Sie möchte von ihm Beweise vorgelegt bekommen, dass der Festungskommandant in die eigene Tasche wirtschaftet, um die Buchprüfer Barad-durs darauf aufmerksam zu machen. Schade nur, dass der Festungskommandant diesbezüglich ein äußerst rechtschaffener Mann ist. Ist dies nur Fassade, oder muss mit den Beweisen zur Not nachgeholfen werden?

#### **Im Dienste Saurons V ( 1942 ZZ bis 3433 ZZ)**

Spione des Feindes haben sich nach Mordor eingeschlichen, wahrscheinlich in Agazlam. Findet sie und führt sie ihrer gerechten Strafe zu!

#### **Diplomaten des Dunklen Turms (1942 ZZ bis 2735 ZZ)**

In Agazlam sind zahlreiche Häuptlinge, Stammesfürsten und der König der Bergmenschen des weißen Gebirges zusammen gekommen um gemeinsam zu beraten, wie man den numenorischen Aggressoren entgegen treten kann. Die Spieler wurden zu Ihrer Betreuung, Bewachung und Beratung entsandt. Doch es kommt zu einem Zwischenfall: ein Stammesfürst des von den Numenerern verwüsteten Minhiriaths beleidigt den König der Bergmenschen. Dieser verlangt Rache und fordert den Kopf des Fürsten. Dies würde unweigerlich zu einem Krieg führen. Das Duell soll im Morgengrauen stattfinden. Die Spieler müssen einen Weg finden, das Duell zu verhindern. Ob Sie die Streithähne zum Einlenken bewegen können, oder der Fürst einem unerwarteten „Unfall“ zum Opfer fällt, ist ihre Sache. Hauptsache das Problem wird gelöst.

#### **Wächter der Nacht (kurz vor 3336)**

Sauron ist in Gefangenschaft der Numenerer! Sein Reich ist gefallen, seine Armeen haben sich aufgelöst. Agazlam steht leer. Um ein kleines Feuer geschart lauscht ihr den Geräuschen der Nacht in der Hochebene Gorgoroth. Noch habt ihr nicht entschieden, wohin ihr euch wenden wollt. Da erscheint ein Schatten in der Nacht, eine gebückte Gestalt, schnüffelnd und tastend, vom äußeren harmlos, doch ihr seid vor Furcht wie gelähmt! „Geht nach Agazlam und erkundet die Lage. Erschlagt

oder unterwerft jeden, den ihr dort antrefft! Erstattet mir hier Bericht beim nächsten Sichelmond“

### **Verteidiger Agazlams**

Sauron ist in Gefangenschaft der Numenorer! Sein Reich ist gefallen, seine Armeen haben sich aufgelöst. Agazlam steht leer. Ein Nazgul gab Euch den Auftrag Agazlam zu erkunden. Ihr habt dies getan. Nun seid ihr von ihm zur Verteidigung der Festung gegen Plünderer und jeden anderen, der es wagen sollte sie zu betreten, bestimmt worden. Da naht eine große Einheit Soldaten aus der Stadt Minas Ithil. Wie sollt ihr vorgehen? Soll man den Feind mit den großen Verteidigungsmaschinen angreifen oder ihn hereinlassen und ihn mit Guerillataktik innerhalb der Festung zusetzen und ihn aus dem Verborgenen heraus angreifen?

### **Saboteure der Nacht (3433 bis 3341 während der Belagerung des Dunklen Turms)**

Agazlam ist vom Westen besetzt. Anfangs ist die Zahl der Wachen groß aber die Anzahl der durchziehenden Soldaten und Versorgungstreks zur Belagerung Barad-durs auch. Hier könnte man sich leicht einschmuggeln. Gelingt es den Spielern in die Festung zu kommen und diese im Auftrag Saurons so gut es geht zu sabotieren um Druck aus der Belagerung Barad-durs zu nehmen?

## *Abenteuer der Dämmerung*

### **Söldner und Händler**

Die Spieler gehören einer Handelskarawane an. Sie sind Söldner, die zu ihrem Schutz angeheuert wurden oder auch selber Händler, Schausteller oder einfache Reisende, die einen schnellen Weg durch Mordor suchen. Bei einer Rast in Agazlam werden sie / Zeugen eines Mordes / leider wegen Fehler in den Reisedokumenten oder aufgrund einer Verwechslung inhaftiert / wird einer von ihnen inhaftiert / erhalten Sie von einem hohen Offizier den Auftrag einen Beamten der Bestechlichkeit zu überführen usw. Können sie sich aus dieser misslichen Lage befreien?

### **Anarchie – Gott ist gestürzt! (3262 bis 3336)**

Sauron wurde von Ar-pharazon gefangen genommen. Ganz Mordor und weite Teile Mittelirdes haben ihren Gottkönig verloren und fürchten sich vor dem Zorn des Westens. Armeen lösen sich auf, Anführer begehen Selbstmord, sogar die Nazgul halten sich versteckt. Nun ist es an den Spielern die Chancen zu nutzen. Agazlam steht leer und große Schätze warten auf den Wagemutigen. Doch noch harren ein paar wenige Getreue Saurons in Agazlam aus und ein Schatten geht um in der Nacht! Sind die Spieler auf einem Raubzug oder sind es Saboteure des Westens, die diese günstige Stunde nutzen um die Trutzburgen des Feindes zu erkunden und in Brand zu stecken?

### **Deserteure (1942 ZZ bis 3262 ZZ und 3336 ZZ bis 3433 ZZ)**

Die Spieler sind Soldaten, Orks, Sklaven, Handwerker oder Tempeldiener in der Festung Agazlam. Jeder von Ihnen hat einen Grund zu fliehen. Eine Magd ist schwanger gegen das Gebot des Quartiermeisters, ein Soldat hat während der Wache geschlafen und soll in einigen Tagen ausgepeitscht werden, eine Tempeldienerin hat ihren Glauben an Sauron verloren usw. Nun geht es darum ungeschoren aus der Festung zu kommen und vielleicht in die Heimat oder den Westen zu fliehen. Sollte die Flucht gelingen, wird man von orkischen Fährtensuchern verfolgt werden oder Patrouillen des Westens in die Hände fallen. Die Flucht will gut aber schnell vorbereitet sein. Einige der Spieler kennen sich bereits, andere beobachten sich durch Zufall bei den Fluchtvorbereitungen. Werden sie sich gegenseitig verraten, um ihrer Strafe zu entgehen oder werden sie sich helfen? Ist der andere ein Spitzel oder ein Gefährte?

### **Elendil steht vor den Toren! (3433)**

Düstere Tage! Der Westen belagert Agazlam. Die Spieler kennen sich schon einige Zeit und beschließen, zusammen bei Nacht und Nebel aus der Festung zu fliehen! Doch wie kommt man an den eigenen Kameraden und an den Heerscharen des Westens vorbei? Wohin soll man gehen?

### **Meisterdiebe (3433 ZZ bis 67 DZ)**

Agazlam ist vom Westen besetzt. Anfangs ist die Wache groß aber die Anzahl der durchziehenden Soldaten und Versorgungstreks zur Belagerung Barad-durs auch. Hier könnte man sich leicht einschmuggeln. Nach dem Sieg über Sauron in 3341 nimmt die Wachsamkeit ab und nur wenige Soldaten sind hier stationiert. Gelingt es den Spielern in die Festung zu kommen und diese mit Schätzen beladen zu verlassen?

### **Auf der Suche nach dem Schwarzen Schwert (zu jeder Zeit)**

Auf verschlungenen Pfaden hat eine Information ihren Weg zu den Helden oder einem Auftraggeber gefunden. Ein mächtiges Schwert, geschmiedet in den tiefen der Zeit vor tausenden von Jahren, aus einem Metall, das Eisen wie grünes Holz spaltet, geschmiedet von einem sagenumwobenen Elb, befindet sich in einer Festung Mordors. Dieses Schwert muss unbedingt in den Besitz der Spieler gelangen. Es ist nur bekannt, dass das Schwert zuletzt in Agazlam gesehen wurde. Dort muss es gefunden, geraubt, abgepresst, gekauft oder sonstwie heraus geschafft werden. (Zum Schwert siehe Lugshapat, Ebene 7, Raum 11 und die Auflistung der „Besonderen Gegenstände – S“).

## *Abenteuer des Lichts*

### **Kundschafter des Westens (1942 ZZ bis 3433 ZZ)**

Eine gemischte Gruppe aus Elben, Numenorern und vielleicht auch einem Zwerg erhält von einer hochgestellten Persönlichkeit die Grenzen des Landes Mordor und seine Befestigungen zu erkunden. Dies gelingt ihnen. Tage und Wochen halten sie sich zwischen den Felsen des Ephel Duaths versteckt, zeichnen Karten der Festung und notieren Truppenbewegungen und Wachwechsel und weichen dabei den Patrouillen der Festung aus. Plötzlich geraten sie alle oder vielleicht auch nur ein Gruppenmitglied in Gefangenschaft. Nun müssen sie sich aus dem Kerker irgendwie befreien und aus der Festung fliehen oder sich als Sklaven tarnen oder verstecken, bis eine günstige Gelegenheit zur Flucht entsteht.

### **Reisende im Land des Schattens (1942 ZZ bis 3262 ZZ)**

Die Spieler gehören einer Handelskarawane an. Sie sind Söldner, die zu ihrem Schutz angeheuert wurden oder auch selber Händler, Schausteller oder einfache Reisende, die einen schnellen Weg durch Mordor suchen. Bei einer Rast in Agazlam bittet ein Soldat / ein junger Sklave / ein schwangeres Mädchen aus dem Gesinde flehentlich um ihre Hilfe bei der Flucht in den Westen! Werden die Spieler helfen? Wie sind die strengen Kontrollen am besten zu umgehen?

### **Gaukler in Nöten (1942 ZZ bis 3262 ZZ)**

Auch Saurons Soldaten wollen unterhalten werden. Daher haben Orks die Wagen einer Gaukler- und Bardenfamilie umstellt und bitten höflich aber bestimmt um eine Vorstellung in Agazlam. Vielleicht hat ein Bote der Festung der Familie auch einfach nur gutes Gold für einen Auftritt geboten. Die Spieler befinden sich durch Zufall bei den Schaustellern oder wurden von diesen als Leibwächter angeheuert oder bei der Meldung dieses Vorganges von einem Stützpunkt des Westens entsandt, um die Gelegenheit zur Spionage zu nutzen. Vor Ort stellt sich heraus, dass die Stimmung des Publikums schlechter ist als erwartet. Genau aus diesem Grunde wurden die Gaukler ja auch angeheuert. Der Auftrag lautet vereinfacht: Sorgt für gute Stimmung oder es rollen Köpfe!

### **Halte aus, wir holen dich raus! / Leave no man behind!(1942 ZZ bis 3262 ZZ und 3336 ZZ bis 3433 ZZ)**

Ein Freund der Spieler sitzt im Kerker Agazlams. Vielleicht wurde auch ein Soldat des Westens bei einer Erkundungsmission gefasst oder ein Familienvater aus Ithilien hierher entführt. Die Spieler erhalten den Auftrag oder werden aus eigenem Willen heraus alles tun um den Gefangenen zu befreien! Doch wie gelangt man in die Festung? Vielleicht hat man Glück und die Geschichte ereignet sich 3262 und die Truppen Saurons haben die Festung fluchtartig verlassen. Nur einige Gefangene schmachten noch im Kerker und einige grausamen Schatten ziehen durch die Gemäuer der leeren Festung.

### **Diplomaten des Dunklen Turms (1942 ZZ bis 2735 ZZ)**

In Agazlam sind zahlreiche Häuptlinge, Stammesfürsten und der König der Bergmensen des weißen Gebirges zusammen gekommen um gemeinsam zu beraten, wie man den numenorischen Aggressoren entgegenzutreten kann. Die Spieler haben Agazlam infiltriert oder sind Agenten des Westens, welche sich unter das Gefolge der Gesandtschaften gemischt haben. Sie sollen im Auftrag des Westens alles unternehmen, um eine Einigung der Stämme zu verhindern. Leider sind Gesandte des Dunklen Turmes anwesend, deren Auftrag das genaue Gegenteil besagt.

### **Spione Isildurs (ca. 3330 bis 3433)**

Der Auftrag lautet, sich in die Festung einzuschleichen und alles in Erfahrung zu bringen, was man zu Ihrer Eroberung oder Zerstörung überhaupt in Erfahrung bringen kann.

ca. 3330 bis 3335: Ein leichtes Unterfangen. Es halten sich nur wenige Bösewichte in Agazlam auf, darunter viele Orks  
3335 bis 3429: Nun wird es zunehmend schwerer, denn ein Nazgul hält sich hier zunächst alleine, später mit ständig zahlreicher werdenden Gefolgsleuten auf

3429 bis 3433: In und um die Festung herum lagern zehntausende Soldaten. Eine Aufgabe für wahre Helden!

### **Isildurs Spezialeinheit (3433)**

Isildur besitzt eine Vorliebe für heimliche Kommandoaktionen. Bereits zwei mal drang er in scharf bewachte Orte ein und stahl Sauron unter der Nase den Samen Nimloths aus den Königsgärten in Numenor und in Minas Ithil zusätzlich noch einen Palantir. Sein Auftrag für eine handverlesene Truppe erfahrener Spezialisten lautet: „Dringt am Vorabend des Sturmangriffes in Agazlam ein und zerstört was ihr zerstören könnt. Stiftet Unruhe und säht Furcht und Verwirrung im Herzen der Feinde. Flieht dann oder verschanzt Euch und wartet auf uns. Wir erledigen den Rest.“

### **Geisterjäger (3433 bis 67 DZ)**

Die Soldaten Gondors berichten von merkwürdigen Geschehnissen im Turm. Ein böser Geist soll dort sein Unwesen treiben. Es ist der ruhelose Geist des Nazguls, der von Pharagn seines Ringes beraubt wurde und an seiner statt in die Gemächer eingemauert wurde. Noch sind diese nicht entdeckt und in den tiefen Lugshapats lauert ein ausgewachsener und mittlerweile sehr hungriger Wächter im Wasser! Zeit für eine klassische Geisterjagd oder Monsterhatz...

### **Die Erbstücke des Hauses Manwendil (zu jeder Zeit)**

Die Spieler erhalten den Auftrag, in Mittel Erde nach dem Verbleib Pharagns und vor allem den Erbstücken des Hauses Manwendil zu forschen. Für die Überbringung hauptsächlich des großen Siegels zahlen die Enkel des Bruders von Pharagn jeden Preis! Sogar ein Adelstitel und ein eigenes Fürstentum in einer der Kolonien Numenors werden ausgelobt. Doch die Spur führt durch fernste Länder hin und her, bis die Spieler eines Tages vor den Toren Mordors stehen...

Severin, IsildursErbe.