

Orpheus B – Scribbles

Orpheus – History

ORPHEUS - HISTORY → [erzählt dieser Raumzeit]

- ① Gefangenwelt von Aufenwelt etabliert als ARBEITSLÄGER
 - Aufseher, Aufschreibanze, Straffungsbauordn.
- ② Arbeitslager probt unterirdisch nach ERZ und stößt dabei auf Höllensystem (alt)
 - Monsas (Dona Tatty hörig) besetzen die Höhlen und gräben Ausweichräume an; Aufseher sitzen im Sitzraum und lassen trotzdem weitergraben. BEFESTIGUNG der Mittelstadt
- ③ Revolte wächst durch Menschenbedrohung Wachen getötet, Anstreicher verschärft an Klippe
- ④ Beginn Schlag?!
- ⑤ Aufenwelt bricht aus, die Leiken gegen Verteidigungswälle weiter zu bauen (Kocheres Essen / DROGEN)
- ⑥ wenige Bündel arbeiten weiter in Minen (keine Kämpfer), versuchen mit Feuerwerkswaffen & Folken den Monsas bei zukommen
- ⑦ BONZO klopft das an, er will gemeinsam die Aufenwelt aufgehen lassen, also die "normalen" Puddles und die Egal-Typen aus Mittelstadt sind eine zu große Fraktion
- ⑧ BONZO spielt sich mit seinem Flugzeug ab (Aufenweltkassen) Weil er a) den Kontakt zu A.W. nicht mehr haben kann und b) in ~~A.W.~~ Mittelstadt nichts zu sagen hat

HISTORY

⑨ erste Sektierer bildeten sich
Siligen Nachts / spätnachts ruhen von
irgendeinem Befreier [Erlöser] und *revolutionären
heraus, die Leute in MÖSTADT (können nicht
mehr zusammen schlafen) →
MÖSTÄDTER und SEKTEAnhänger bilden
Fest für Sekte → SEKTE baut "TEMPEL"

Orpheus – Kreaturen

ORPHEUS - KREATUREN

- Orks
- Monstern
- Greife laufen M für Jahr → Escape Leute stehen auf Wiese und anstreng
- Dämonen

Atmo - Cocodrinos

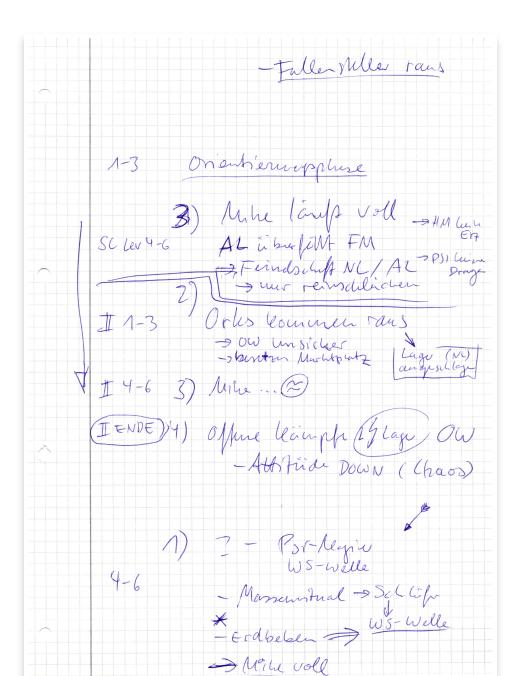
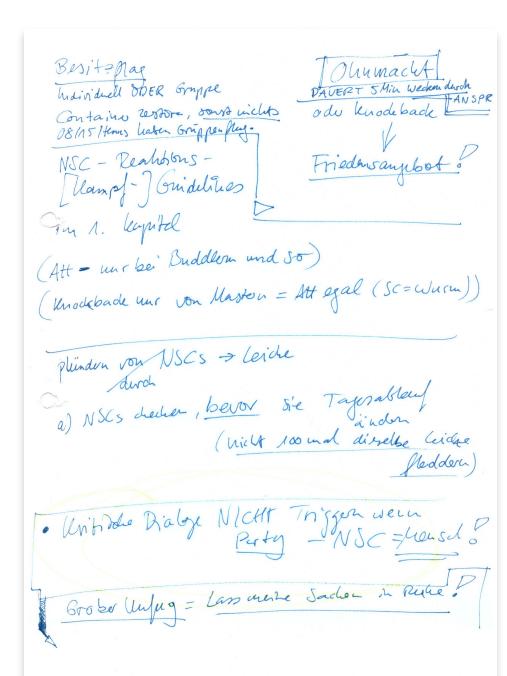
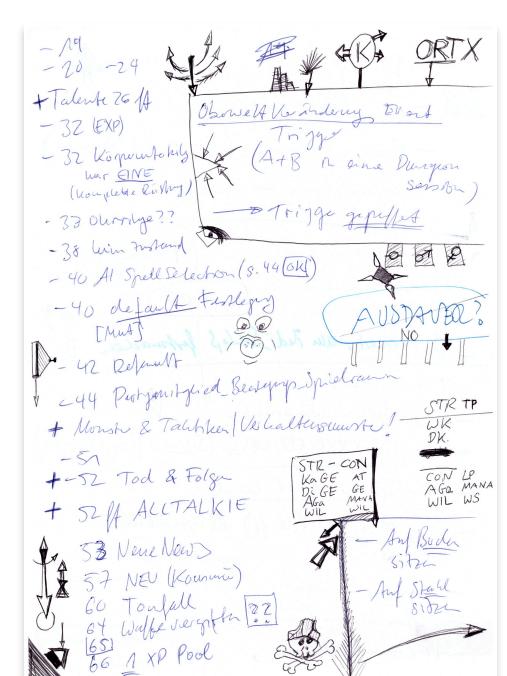
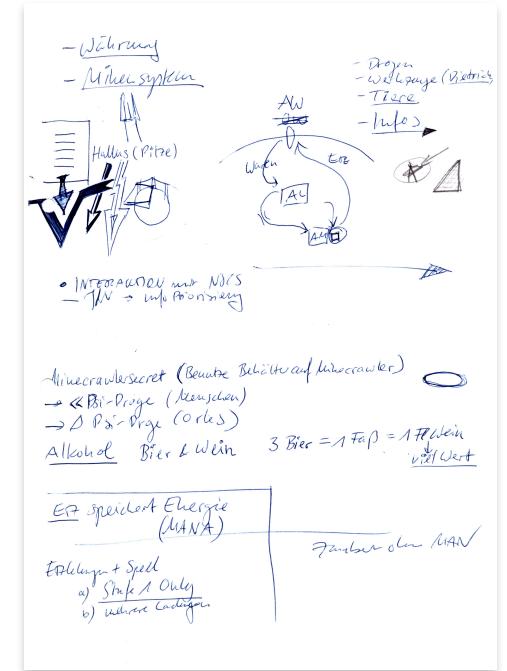
- Vögel → WARNEN von Zwischen

hidden Orks

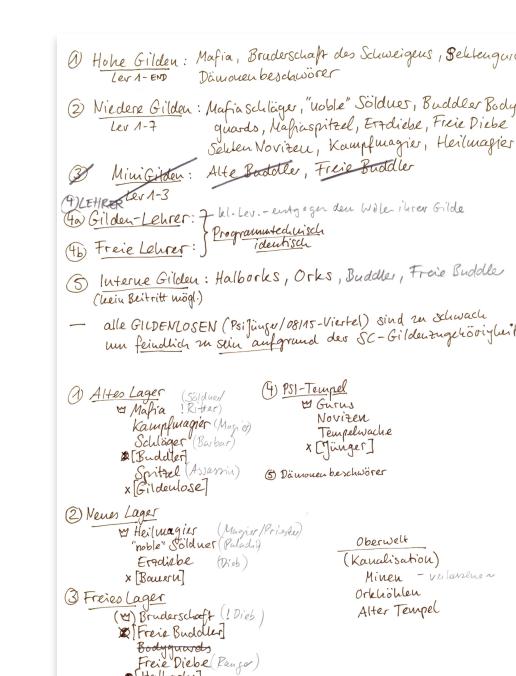
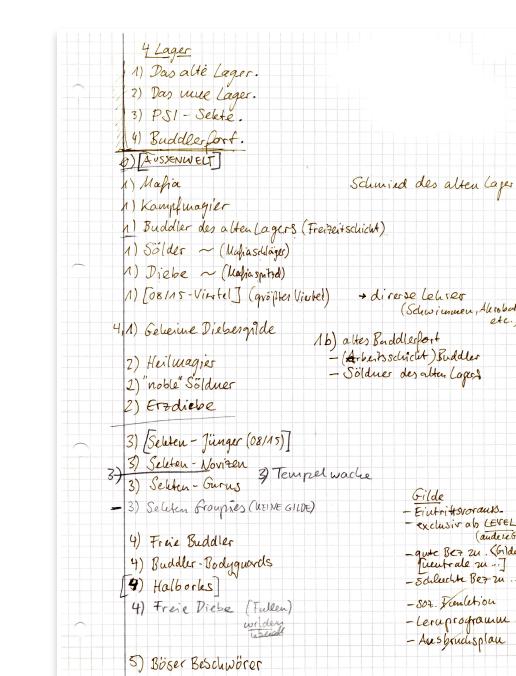
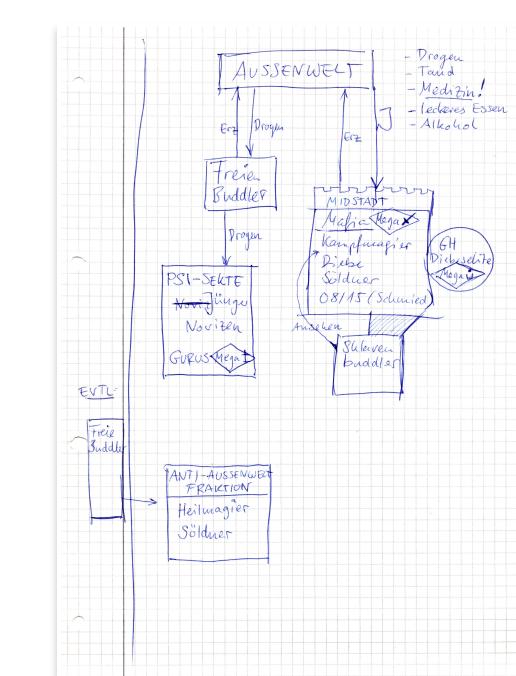
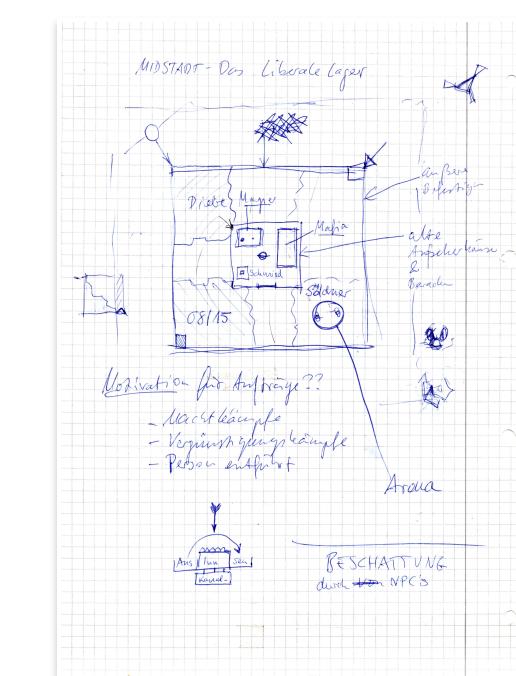
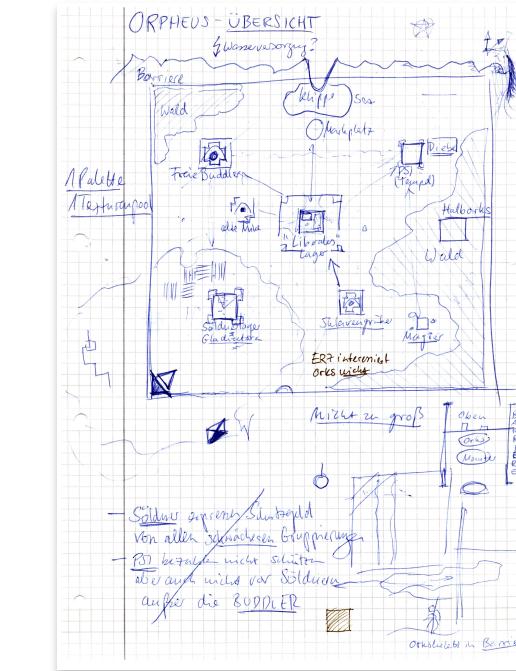
Orpheus – Locations

ORPHEUS - LOCATIONS

- ① Außenwelt
- ② Buro's Gladiatoranlagen
- ③ Buddefort
- ④ unterirdisches Buddeles HQ
- ⑤ Psittempel (Fort)
- ⑥ alte Minen (* 3)
- ⑦ Midstadt Kaserne (ursprüngliche Infrastruktur - befestigung) alter Dörfchenhaus (relativ protzig)
- ⑧ Midstadt Outposts (Fort)
- ⑨ unter den hohen Höhleinsystem
- ⑩ Oberfläche (Fort)



Orpheus – Übersicht



Aufträge

- Aufgabe Jagen & Sammeln (Auftrag Detektivmautrigs)

 - 1) Sie ist mit Erz beschaffen - egal woher
 - 2) Tote NSC X - Abströmung von Seite
 - 3) Benutzte Münze bei der Arbeit
 - 4) NSC X ist im Dungeon verloren gegangen - Finde ihn
 - 5) Münze hat in alte Kiste Item verloren - Bring' es rüber
 - 6) In Höhle ~~wurde~~ ^{steht} Alarmschild Unterquerer → schlecht für Ernte
 - 7) Vision: Antefahrt der Erwerbung aus dem Tempel hat -
→ Finde heraus, was unter den PS1-Tempel für SA-Gänge sind
 - 8) Schauert stehen, Alarm (HAT Pfeil auf Schwert)
 - 9) ~~Antefahrt~~ Finde heraus, was unter den PS1-Tempel für SA-Gänge sind
 - 10) Jim Snuffie will Monstros: Töte es
(Abends)
 - 11) NSC X hat Item Y → Beschaffen (?)
 - 12) beschworener Dämon in Höhlengang X
 - 13) Buddleifort wird von Soldaten belagert.
a) Erkundung ausrauben
 - 14) Mafia führt PA Schur auf Item X - besorgen
 - 15) Typ will seine Tochter wieder haben (sie ist im PS1-Lager)
 - 16) Der selbst Kämpfer X ist der Branci tot (hat gegen Junta aufgeblaut)

