



Gerd Hupperich

Der Weg nach Vanasfarne

mit den drei Abenteuern

Orcwinter, Druidenmond, Unheilnebel

Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard
für Abenteurer niedriger Grade



Inhaltsverzeichnis

Der Weg nach Vanasfarne

Übersicht für den Spielleiter	5
Kurze Wegbeschreibung	5

Orewinter

Rauch über dem Wasser	8
Die Höhle in den Bergen	9
Taktische Überlegungen	15
Die Flucht ins Tal	15
Abschiede, Ansehen und Belohnungen	17
Auf den Weg nach Vanasfarne	18

Druidenmond

Im Wald von Escavalon	20
Geschichten über den Wald	23
Druidisches Erbe	24
Vanaspring	25
Ein Kloster wird gegründet	25
Kalender von Vanaspring	28
Auf Thaensland	33
Burg Deorstane	33
Hernes Tal	35

Druidenmond	35
Der Kampf gegen Gwalchath	35
Iernins und Gerents Los	37
Abschiede und Belohnungen	38
Nichtspielerfiguren	38

Unheilnebel

Haelgarde im Herbst	43
Im Stab und Zepter	44
Erneuter Besuch im Kloster	49
Erste Nachforschungen	51
Die Reise nach Gearasburgh	54
Die Burg auf der Klippe	56
Unheilnebel	56
Beschreibung von Gearasburgh	61
Borasfal	67
Die Stadt der Geheimnisse	69
Schwarzer Zaubertrank	70
Beschreibung von Gearasport	71
Vergabe von Erfahrungspunkten	79
Nichtspielerfiguren	79



Der Weg nach Vanasfarne

Übersicht für den Spielleiter

Der Weg nach Vanasfarne ist eine Kampagne in Alba für eine ausgewogene Gruppe aus 5-7 Spielerfiguren von Grad 1-3. Die Kampagne besteht aus drei Abenteuern, die der Spielleiter auch voneinander unabhängig verwenden kann: *Orcwinter* (Winter) spielt im Grenzgebiet des Artross-Gebirges, *Druidenmond* (Frühling und Sommer) führt die Gefährten in den Wald von Escavalon, und *Unheilnebel* (Herbst) ereignet sich in und um Haelgarde an der Küste. Zwischen den Abenteuern vergeht jeweils genügend Zeit, damit die Spielerfiguren neue Fertigkeiten lernen und alte verbessern können.

Die kurze Kampagne ist mit besonderem Augenmerk auf Spieler und Spielleiter geschrieben, die noch unerfahren sind oder nicht so viel Geschmack an dichten Handlungen mit vielen Nichtspielerfiguren haben. Die jeweiligen Schauplätze stehen aus diesem Grund mehr oder weniger stark im Vordergrund und werden ausführlich beschrieben. Zugleich sollen die unterschiedlichen Möglichkeiten, die in einer Rollenspielhandlung stecken, gezeigt und sozusagen anschauliche sowie verhältnismäßig einfache Beispiele gegeben werden: *Orcwinter* betont das Anwenden der Regeln (allgemeine Fertigkeiten, Kampf und Magie), in *Druidenmond* steht das Schaffen einer Atmosphäre im Vordergrund, und *Unheilnebel* ist eine schon halbwegs verzwickte Detektivgeschichte. Auch die „alten Hasen“, die schon allerlei Abenteuer kennen, können auf dem Weg nach Vanasfarne ihr Vergnügen finden - schließlich fangen Abenteurer vom 1. Grad ja am besten mit etwas Einfachem an.

Kurze Wegbeschreibung

Orcwinter: Gerüchte über wilde Bergorcs aus dem Artross-Gebirge kommen im winterlichen Thame an und ermuntern die Gefährten, sich auf eine Orcjagd zu begeben. Zudem hat Laird Donuilh MacConuilh ein Kopfgeld von fünfzig Goldstücken auf jeden Orc ausgesetzt. In der rauen Schneeland-

schaft am Artross findet die Abenteurergruppe den Zugang in eine Höhle, in der sich ein Orcnest befindet. Sie muss den Kampf gegen die Unholde und ihren Schamanen bestehen. Im zusammengeraubten Schatz der Orcs finden die Abenteurer auch einen wertvollen Kelch, der aus dem zerstörten Kloster Vanasfarne stammt und dann auf rätselhaften Umwegen in den Besitz von Eobald MacConuilh gelangte. Der Geist dieses Geizhalses, der den Tod von der Hand der Orcs erlitt, findet keine Ruhe mehr, solange der Kelch nicht seinen rechtmäßigen Besitzern zurückgebracht wird. Die Bitte der ruhelosen Seele veranlaßt die Gruppe, sich mit dem Kelch auf den Weg nach Vanasfarne zu machen.

Druidenmond: Im Frühling erreichen die Reisekameraden den Wald von Escavalon. Sie begegnen fünf tüchtigen Schwestern der Vanafred, die im Wald ein neues Kloster gründen wollen und einige zusätzliche Hände gut gebrauchen können. Die schwere Arbeit muss vor dem Winter getan sein, aber nachdem Iernin, das unbekannte Mädchen aus dem Wald, von den Schwestern aufgenommen wurde, verzögern seltsame Vorkommnisse den Fortgang. Der Ritter Gerent MacBeorn entflammt in Liebe zu Iernin, die ihn seine Zukunft als Ehemann der Tochter des Thaens Edyrn MacCeata vergessen macht. Doch der sagenhafte Schwarze Hirsch übt einen geheimnisvollen Einfluss auf Iernin auf: Durch ihr Dazutun verwandelt er sich in den finsternen Druiden Gwalchuath, den ein göttlicher Fluch in der Tiergestalt gefangen hielt. Der Druiden bereitet sich darauf vor, seine Macht mit Hilfe des Mondsteinamuletts zu mehren, um dann die Bewohner des Waldes zu drangsaliieren und die Vanafredschwestern zu vertreiben. Die Abenteurer stellen sich ihm entgegen und können hoffentlich diese Gefahr abwenden. Wenn der Frieden wiederhergestellt ist, kehrt Iernin allein in den Wald zurück, und Gerent muss mit der Erinnerung an eine unsterbliche Liebe weiterleben.

Unheilnebel: Die Reise der Abenteurer endet zur Herbstzeit in Haelgarde, in dessen Nähe Kloster Vanasfarne steht. Sie übergeben den geraubten Kelch, und Eobalds Seele findet die langersehnte Ruhe. Der Abt belohnt die Abenteurer für



ihre Tat und bittet sie um den Gefallen, die junge Nonne Gwenifar nach Gearasburgh, dem Sitz ihrer verarmten Familie, zu begleiten. Noch können sie nicht wissen, dass sie einer verschlagenen Giftmörderin das Geleit geben. Über Gwenifars Sippe aus dem Clan der MacRathgars, ihre glanzvollere Vergangenheit und ihren Niedergang, der mit dem Verschwinden des mysteriösen „Glücks von Gearasburgh“ begann, gehen in Haelgarde zahlreiche Gerüchte um. Jetzt kehrt der Tod auf Gearasburgh ein, denn Gwenifars Großonkel Cuthbert und ihre Schwester Morgwyn sterben auf

plötzliche Weise. Während die Abenteurer über diese Trauerfälle nachdenken und in dem verlassenem Hafenstädtchen Gearasport dunklen Geheimnissen nachspüren, kommt der Hochlandkrieger Penrig MacRathgar, weit entfernt von Gearasburgh, bei einem Überfall der Twyneddin ums Leben. Gwenifar, die sich als Penrigs Witwe entpuppt, muss das Kloster verlassen. Vielleicht gelingt es den Abenteurern, herauszufinden, warum Gwenifar drei Menschen ermordete, und der blutigen Nonne das Handwerk zu legen.





Orcwinter

Worum es geht

Dieses Abenteuer ist eigentlich ganz einfach: Auf der Spur einer räuberischen Orcbande dringen die Abenteurer in das wilde Artross-Gebirge ein und finden die Höhle, in der die Bestienkrieger ihren Unterschlupf haben. Die Abenteurer erkunden die Höhle und bekämpfen die Orcs, um Rache für einen gebrandschatzten albischen Hof zu nehmen und verschleppte Gefangene zu befreien. Nun gut - ein bisschen wollen sich die Abenteurer auch ein üppiges Kopfgeld verdienen, das der Laird der MacConuilhs zur Eindämmung der Orcplage ausgesetzt hat. Nach der erfolgreichen Bekämpfung der Orcs treten die Abenteurer die Heimreise an, werden aber von Wolfsreitern verfolgt, die nun an ihnen Vergeltung üben wollen. Ein letztes Gefecht gegen die Verfolger oder eine rasante Flucht in einem Schlitten entscheidet über das Ende des Abenteurers.

Wenigstens zur Hälfte sollte die Gruppe der Abenteurer aus Kämpfern bestehen. Es ist aber auch nicht so schlimm, falls die Gruppe nicht so viele Recken aufweisen kann, da der Spielleiter die Gruppe mit einigen Nichtspielerfiguren auffüllen kann (zwei Hinweise enthält der Text). *Orcwinter* beginnt im Wintermond des **Trolls** in der Stadt Thame, aus der die Spielerfiguren stammen, in der sie ihre Lernzeit jüngst beendet haben oder die ihnen schon als Ausgangspunkt für vorangehende Abenteuer gedient hat.

Eine Beschreibung von Thame befindet sich in *Start ins Abenteuer* im elektronischen Zusatzmaterial zum Kodex.

Orcgerüchte

Während dieses besonders grimmigen albischen Winters habt ihr es in den warmen Wirtsstuben von Thame behaglich. Tagesgespräch sind die Gerüchte von einem „Orcwinter“, die aus dem Norden hinter die sicheren Stadtmauern dringen: Die lang andauernde Kälte treibt die Orcs, plündernde und mordende Bestien, aus ihren Bergtälern heraus. Ja, es heißt sogar, dass Laird Donuilh MacConuilh von Dungarvan für den Kopf eines erlegten

Orcs fünfzig Oring zahlen soll. Warum nicht die Winterkälte statt mit teurem Wirtshausisge mit einer zünftigen Jagd auf diese Unholde vertreiben?

Die Abenteurer beschließen also, sich das lohnende Kopfgeld zu verdienen - schon manche beherzten Frauen und Männer haben auf diese Weise auch ihr Glück gemacht. Und der Orcplage Einhalt zu gebieten, ist eine wahrhaft ehrenvolle Tat für das albische Jungvolk. In Thame können sie sich mit allem, was zu dem Unternehmen notwendig scheint, bestens ausrüsten. Am wichtigsten sind natürlich warme Winterkleidung und Nahrung.

Soll *Orcwinter* mit frisch ausgewürfelten Figuren gespielt werden, so erhalten sie zusätzlich zu ihrer Anfangsausrüstung warme Oberbekleidung und halbhohe Stiefel. Erfahrenere Abenteurer sollten über genug Geld verfügen, um sich selbst passend zur Witterung einkleiden zu können.

Auf der stark verschneiten Straße nach Norden kommt die Gruppe nur gemächlich voran. Westlich davon strömt der Amber unter einer dicken Eisschicht gemächlich gen Norden, östlich davon erstreckt sich das schneebedeckte weite Tal zwischen dem Artross-Gebirge und den Gwinel-Bergen, in dem hier und da Gehöfte wie hingetupft erscheinen. Die Landschaft wird von sanften Hügeln geprägt; gelegentlich erheben sich kleine Wälder, ausgedehntes Buschwerk oder die Bruchsteinumfriedungen einer Viehweide aus dem Schnee.

Unter voller Ausnutzung des Tageslichts kann die Gruppe **8 Stunden** am Tag reisen. Zu Fuß legt sie ohne Gepäck pro Stunde 4 km, bei leichtem Gepäck 3 km und bei schwerem Gepäck 2 km zurück. Nach Einbruch der Dunkelheit verringert sich die Geschwindigkeit auf 2/1/1 km. (Reittiere besitzt wenigstens ein Teil der Abenteurer auf dem 1. Grad wahrscheinlich noch nicht.)

Folgen die Abenteurer der Straße, erreichen sie nach einer Tagesreise das Dorf **Vestnor**, in dem sie weitere Orcgerüchte hören können. Von großen schwarzen Wölfen ist die Rede, mit denen die Orcs verbündet sein sollen. Gesichtet wurden sie noch nicht, aber man fand Spuren von Pfoten und



grob-schlächtigen Stiefeln im Schnee auf den Feldern. Die Männer halten jetzt in den Nächten Wache auf hölzernen Türmen, die auf der dem Gebirge zugewandten Seite stehen.

Rauch über dem Wasser

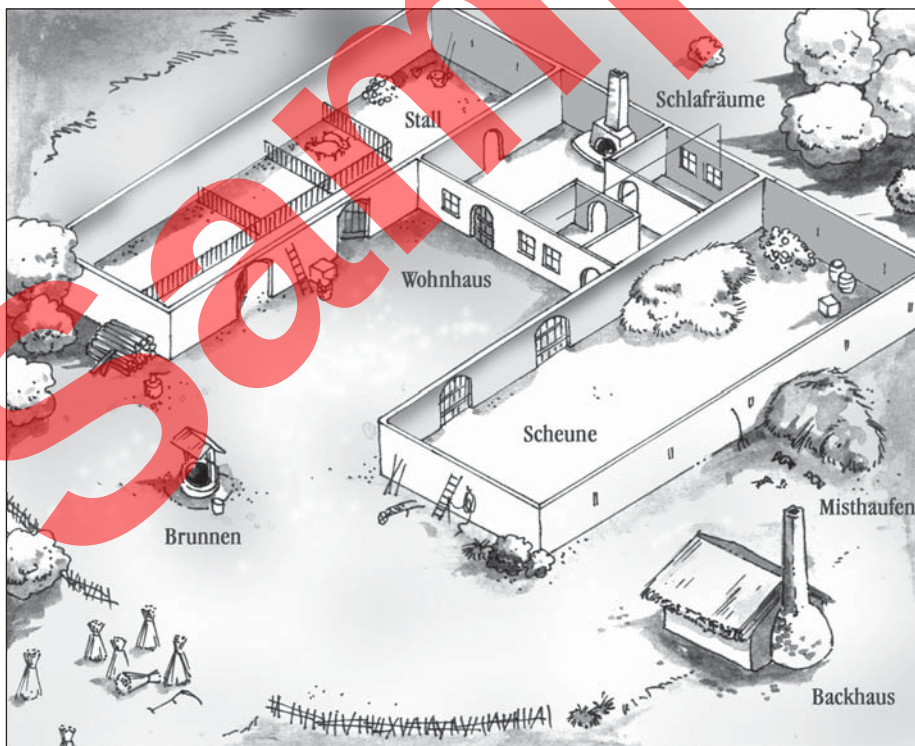
Haben die Abenteurer ungefähr **60 km** zurückgelegt, erblicken sie am späten Nachmittag (vermutlich des zweiten Reisetages) abseits der Straße in Richtung Nordwesten eine schwarze Rauchfahne, die aus den brennenden Trümmern eines Hofes aufsteigt. Die frischen Leichen von sechs Knechten und eines älteren Clansmannes, in die Farben der MacConuills (braun-blaugrau-rot) gekleidet, liegen vor den Gebäuden. Sie wurden im Kampf erschlagen und hernach ihrer Waffen beraubt. Nur Mistgabeln und Dreschflgel sind von den Angreifern verschmätzt worden. Überall sind im geröteten Schnee die Spuren grober Stiefel und fellumwickelter Füße zu sehen, die auf eine sehr große Angreiferschar schließen lassen (**EW+6:Spurensuche**). Frauen und Kinder sind vor dem Überfall geflohen und haben offenbar versucht, nach Norden zu entkommen. Die Spuren verlieren sich bald in den Weiten der Tallandschaft zwischen dem Artross und den Gwinel-Bergen. Es steht zu hoffen, dass sie es bis zum etwa 25 km entfernten Dorf Amberford schaffen.

Die Scheune des Gehöfts ist schon weitgehend niedergebrannt, während der Stall und das Wohnhaus weitgehend von den Flammen verschont geblieben sind. Im verwüsteten **Schlafgemach** des Hausherrn finden die Abenteurer eine aufgebrochene leere Truhe und ein in die Zimmerecke gerolltes Goldstück. Die Nahrungsvorräte in der **Vorratskammer** wurden geplündert. Dabei haben die Angreifer Kornsäcke aufgeschlitzt, getrocknetes Obst und Gemüse verstreut sowie eingelegten Kohl zertrampelt; nur eingesalzenes Fleisch aus einem Pökelfass, geräucherten Schinken und frischgebackenes Brot aus dem Herd scheinen sie geraubt zu haben. Im **Stall** entdecken die Abenteurer die Kadaver einiger Kühe und Stiere, die offenbar abgestochen oder mit Axthieben hingestreckt wurden. Die besten Fleischstücke wurden herausgeschnitten oder einfach herausgerissen und offensichtlich mitgenommen. Bei einigen Tieren scheint sogar das Blut eingefangen worden zu sein. Aus den Überresten in **Vorratskammer** und Stall können sich die Abenteurer eine warme Mahlzeit bereiten und haltbare **Nahrung** sammeln, die pro Kopf für 2 Tage reicht.

Die Jagd zur Orc-Höhle

Nun nehmen die Abenteurer die Verfolgung der Plünderer, bei denen es sich zweifellos um Orcs handelt, auf - schließlich sind sie ja hierhergekommen, um die Gegend von den gefährlichen Gesellen zu befreien. Überdies heißt es jetzt auch, Rache für das reichlich vergossene gute albische Blut zu nehmen! Die Fährte der Mordbande zeichnet sich deutlich als ein Haufen tiefer Fußstapfen im Schnee ab und ist allenfalls eine Stunde alt. Sie führt nach Westen über den zugefrorenen Amber und ist auch bei Nacht nicht zu verfehlen.

Die Dunkelheit bricht herein, sobald die Abenteurer die Untersuchung des Gehöfts abgeschlossen haben. Bis zum Tagesanbruch dauert es um diese Jahreszeit rund 14 Stunden. Es herrscht vorerst klares und kaltes Winterwetter. Die Orcs haben 2 km Vorsprung und legen den Weg zu ihrem Unterschlupf im Artross-Gebirge, **23 km** entfernt, ohne nennenswerte Unterbrechung zurück





(nachts 1 km pro Stunde, bei Tag 2 km pro Stunde), da sie ausdauernde Läufer sind. Wollen die Abenteurer die Bande einholen - angesichts der Anzahl der Gegner kaum ratsam -, so müssen sie völlig unbelastet sein (2 km pro Stunde nach Einbruch der Dunkelheit, bei Tag 3 km pro Stunde). Holen die Verfolger die Orcs ein, so kommt es natürlich zu einem Kampf (15 Stammeskrieger und Häuptling Garbaz; siehe Orc-Höhle, Halle 5).

Die Abenteurer überqueren die schrundige Eisfläche des Amber ohne Schwierigkeiten. Dahinter beginnen schon die Ausläufer des Artross-Gebirges: felsiges Gelände, das von geröllreichen Gräben durchfurcht und windzersauten Tannen auf steilen Hängen geprägt wird. Nach den ersten 10 km auf der Spur erblicken die Abenteurer einen toten Orc im Schnee. Er hat beim Überfall auf den Hof einige schwere Wunden erlitten und ist hier vom Blutverlust geschwächt zusammengebrochen. Seine Gefährten haben ihn mitsamt seiner Ausrüstung liegengelassen (einem schartigen Krummsäbel, einem rostigen Kurzsword und einem buckligen kleinen Schild).

Während die Abenteurer unterwegs sind, ziehen Wolken auf. Nach 20 km setzt Schneetreiben ein, als die Verfolger durch eine Mulde stapfen. Plötzlich sausen ihnen Armbrustbolzen entgegen; hinter Steinbrocken springen kleine gedrungene Gestalten hervor und greifen von allen Seiten an. Die Überraschung und die dicht fallenden Flocken lassen nicht sofort erkennen, um wen es sich bei den Gegnern handelt. Der Kampf kann deshalb 1W3 Runden dauern, bis sich die Angreifer als vier Zwerge herausstellen, die ihrerseits die Abenteurer fälschlicherweise als Orcs angesehen haben. **Mimir, Daim, Tharan und Algruk** entschuldigen sich für ihr überstürztes Verhalten und bezeichnen sich als Spähtrupp aus der Zwergenstadt Gimil-dum (Mimir beherrscht neben der Zwergensprache Dvarska auch Albisch). Ihre Aufgabe besteht darin, die geheimen Wege ihres Volkes vor den zu-

dringlicher gewordenen Orcs zu hüten. Die vier haben die Orcbande, auf die es die Abenteurer abgesehen haben, beobachtet und die Abenteurer selbst für ein paar versprengte Nachzügler gehalten. Die Zwerge berichten noch, bevor sie wieder ihres Wegs gehen, dass die Orcs zwei Menschen, eine Frau und einen Mann, als Gefangene mitführten. Sie können den Abenteurern die eingeschlagene Richtung der Orcs anzeigen. Besonders erschöpft wirkenden Abenteuern spendieren sie einen Schluck von einem wärmenden Met, der **1W6 AP** zurückgibt. Der Spielleiter kann einen der Zwerge zur Unterstützung mitgehen lassen, falls er das für nötig hält.

4 Zwerge (Krieger, Grad 1)

14 LP, 9 AP - KR - St 70, Gw 50, In 50, B 14

Angriff: Kriegshammer+7 (1W6+1), leichte Armbrust+5 (1W6), kleiner Schild+1; Raufen+7 (1W6-3) - **ABWEHR**+11, **RESISTENZ**+14/15

Bes.: *Nachtsicht*+2, *Robustheit*+9

Die Höhle in den Bergen

Dank der Zwerge können die Abenteurer den Orcs weiter folgen; andernfalls hätten sie deren Spur im Schneetreiben wohl verloren. Die Landschaft wird noch steiler, die Tannen spärlicher. Nach 3 km erblicken die Abenteurer hinter einer Gruppe kümmerlicher Fichten einen schmalen Höhleneingang, in dem die letzten Spuren - vom Schnee schon fast zugedeckt - verschwinden. Von Wachen ist nichts zu sehen.

Wahrscheinlich wollen die Abenteurer sich sofort in den Eingang hineinwagen. Angesichts der kalten Witterung und der unwirtlichen Landschaft ist dies auch das Beste. Natürlich können sie sich auch einen Unterschlupf in der Umgebung suchen, z.B. eine einigermaßen windgeschützte Fichtenschonung. Haben sie in weiser Voraussicht an haltbare Vorräte, Brennholz, Kohle, Zelte und Decken gedacht, lässt es sich so schon ein paar Tage aushalten, wenn nicht gerade ein Blizzard über den Bergen tobt.

Beschreibung der Höhle

Die im Folgenden vorgestellte Höhle wird von den Orcs nur dann als Unterkunft benutzt, wenn deren Raubzüge sie über den Amber bis in die Täler der Menschen führen. Für den gesamten Stamm, der sich *Donnerhorde* nennt, ist sie zu klein, und die meisten seiner Mitglieder sind in den weiter entfernten Nebelbergen zurückgeblieben. Nur die stärksten

Dramatis Personae

MIMIR, DAIM, THARAN und ALGRUK - ein Zwergen-Spähtrupp aus Gimil-dum

GARBAZ - Orc-Häuptling der „Donnerhorde“

KORKUL - Orc-Schamane der „Donnerhorde“

IGRUCH - ein junger, verschlafener Orc

BERTALDA NiCONUILH - Gefangene der Orcs

EARNWARD - Gefangener der Orcs

EOBALD MACCONUILH - der Geist eines Geizhalses



Krieger und einige wenige Frauen zu deren Unterhaltung haben sich über den Winter in diesem Vorposten eingerichtet, um Vorräte zu stehlen, Geschmeide sowie Gold zu rauben und Sklaven zu fangen. Der Häuptling der Donnerhorde ist Garbaz, aber in Wirklichkeit trifft der listige Schamane Kor-kul viele Stammesentscheidungen.

1: Eingang (2 m hoch)

Hinter der Öffnung erstreckt sich ein 8 m langer dunkler Gang mit rauen unebenen Felswänden. Der Boden ist mit Schneematsch bedeckt, den sich die zurückkehrenden Orcs von den Füßen und Mänteln geschüttelt haben. Beschreiten die Abenteurer den Eingang möglichst leise und vorsichtig, so vernehmen sie ein lauter werdendes Schnarchen.

2: Vordere Kammer (2,30 m hoch)

Der Eingang führt in einen bis zu 8 m tiefen und 14 m langen Höhlenraum mit annähernd flacher Decke. Es ist völlig dunkel. Im Bereich **a** schläft der junge Orc **Igruch** unter heftigem Schnarchen. Eigentlich wäre es seine Aufgabe, aufzupassen und das Gelände vor der Höhle im Auge zu behalten, aber der Groll darüber, dass er von der Feier des gelungenen Raubzugs ausgeschlossen ist, lässt ihn nichts auf den Befehl des Häuptlings geben. Er erwacht nur bei lauten Geräuschen oder wenn den Abenteuern **EW+6:Schleichen** misslingen. Ein Erfolgswurf ist nötig, wenn die Abenteurer sich von **a** nach **b** oder **c** bewegen bzw. sich wieder **a** nähern. Igruch nimmt es nur ungern mit einer Übermacht auf und versucht, zu seinen Stammesbrüdern zu fliehen. In der Dunkelheit kann er dank seiner Infrarotsicht leicht seinen Weg finden. Wird Igruch überwältigt, kann er den Abenteuern kaum etwas über die Höhle verraten, da er nur die orcische Form der **Dunklen Sprache** beherrscht (wie die meisten Orcs).

Igruch, Orc (Krieger, Grad 1)

13 LP, 8 AP - TR - St 50, Gw 45, In 15, B 24

Angriff: Krummsäbel+7 (1W6), Stoßspeer+5 (1W6), kleiner Schild+1; Raufen+5 (1W6-3) - ABWEHR+11, RESISTENZ+10/12

Bes.: Infrarotsicht; -1 auf alle EW, WW und Schadenswürfe im Wirkungsbereich von *Bannen von Dunkelheit*

Im Bereich **b** befindet sich ein 1 m durchmessendes **Loch** im Höhlenboden, das in eine ebenso breite Felsröhre führt. Die Röhre ist etwa 3 m lang und erlaubt ein Durchkriechen nach **3**. Bei **c** liegen die sehr alten Knochen eines großen Bären sowie die Gebeine kleinerer Tiere verstreut. Der Bärenschädel fehlt.

3: Vorratskammer (2 m hoch)

Durch eine 1 m durchmessende Felsröhre, die von **2** hereinführt, ist dieser Teil der Höhle zugänglich. Die Orcs benutzen ihn als Vorratskammer - was nichts anderes bedeutet, dass sie hier ihre Beutestücke einfach fallenlassen. Der Raum ist bis zu 7 m tief und 8 m lang sowie unbeleuchtet. Entlang der Wände und auf dem Untergrund stehen schäbige Weidenkörbe, in die Lebensmittel (Pökelfleisch, Schinken, Würste, Brot), die geworfen wurden, schmutzige Fellumhänge und -decken auf einem Haufen, ein Fässchen Bier (noch verschlossen), ein Stapel Brennholz und zusammengeraubter Hausrat, überwiegend aus Metall (Kessel, Töpfe, Pfannen, Krüge, Kannen, Ketten, Werkzeug, Blasebalg, Kerzenhalter), der von geplünderten Höfen stammt.

Im Norden, Osten und Süden der Vorratskammer befindet sich je ein Ausgang, der in einen Tunnel mündet. Aus dem östlichen Tunnel können die Abenteurer laute raue Stimmen und Gebrüll vernehmen, die die Dunkle Sprache sprechen. Vor dem südlichen Tunneleingang verläuft eine gut 1 m breite und 4 m lange **Spalte** im Felsboden, in der die Orcs sich ihrer Abfälle entledigen. Die 3 m tiefe Spalte ist bis zur halben Höhe mit Knochen, Asche und Unrat gefüllt, die keinen angenehmen Geruch verströmen. Mit einem erfolgreichen **EW:Wahrnehmung** können die Abenteurer - ohne in die Abfälle steigen zu müssen - erkennen, dass die Spalte am östlichen Ende in einen tiefergelegenen Hohlraum überzugehen scheint.

4: Schlafplatz (1,50 m hoch)

Dieser bis zu 5 m tiefe und 7 m breite Höhlenraum ist der Schlafplatz der Orcs und der Wohnraum ihrer Frauen. Der Boden ist mit löchrigen Decken und alten Fellen ausgelegt. In der Nordostecke befindet sich ein natürlicher **Kamin**, der den Raum mit frischer Luft versorgt oder als Rauchabzug für ein kleines Feuer dient - was jetzt der Fall ist und flackerndes Licht erzeugt. Nach oben hin verjüngt der Kamin sich und kann nur von schlanken Abenteuern als Ausweg benutzt werden. Er führt in 10 m Höhe auf einem Steilabhang ins Freie.

Während der Siegesfeier in **5** halten sich hier zwei ältere **Orcweiber** auf, die **Bertalda NiConuilh**, eine menschliche Gefangene, bewachen. Sie haben der jungen Frau bereits die Kleider ausgezogen und probieren die guten Stücke an. Bertalda hat sich in eine Decke verkrochen und weint leise vor sich hin. Die Orcweiber sind unbewaffnet und leisten keine Gegenwehr.