

E.1 Klingensucher

MIDGARD-Abenteuer, Dirk Richter – VF&SF 2007

Copyright © 2008 by Isolde Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteuer (Copyright © 2007 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

Ein erster Auftrag für die Feuertaufe

Es war Sommer in Gimil-dum im Aross-Gebirge in Alba. Die frischgebackenen Zwergenabenteurer (Gortroch Grumboldsker Grummich vom Donnerfels, Mordil Hammerfaust vom Ogerstein, Maolin Wirrwuhl vom Muschelkalk, Kilor Kraftzange vom Eisenkessel, Bestija Hammerhieb vom Berstheim und Aldorin Eisenbart Beransker vom Otterberg) hielten sich bei ihren jeweiligen Verwandten in Gimil-dum auf. Da Zwerge keinen Müßiggang kennen (ausruhen kann man sich im Sarg noch lange genug), arbeiteten sie fleißig auf Bauernhöfen und in den Minen.

Welches Glück, dass das langweilige Einerlei durch einen Boten der vornehmen und reichen adligen Zwergenfamilie der Thurgonzauts unterbrochen wurde, der eine Einladung für junge Recken und Schildmaiden überbrachte. Es handelte sich um eine Einladung zum Kunzuharz (Letztbier), gemeint war das Abendessen.

Die Thurgonzauts waren eine sehr einflussreiche Adelsfamilie und gleichzeitig eine jüngere Zwergensippe, deren Sippenvater der heldenhafte Thurgon I gewesen war, der bei der glorreichen Schlacht von Gimil-dum im 78. Jahr der Herrschaft von Ragrim Zornbringer (1087 nL) gegen die Valianer gekämpft hatte; die Sippe wurde für ihren Reichtum gerühmt.

Die jungen Zwerge folgten der Einladung und wurden von einem Diener sofort in die große Halle gebracht. Die Halle war prächtig mit verschiedenfarbigem Marmor und kostbaren Kristalleuchtern ausgestattet. An der Stirn des großen Tisches aus Eichenholz saß allein ein graubärtiger stattlicher Zwerg, Thurgon VIII. Hinter ihm stand respektvoll ein junger Zwerg in ihrem Alter in vornehmer Kleidung.

Sie wurden gebeten, sich zu setzen, und gleich wuselten Diener herbei, um die Becher zu füllen und Essen aufzutragen. Thurgon VIII fackelt nicht lange, sondern erklärte seinen Gästen gleich, dass er einen Auftrag hätte. Die Einladung wäre an sie ergangen, da sie, wie er erfahren konnte, talentierte junge Zwerge wären, die von ihren Familien, wie er sich bereits versichert hatte, temporär problemlos entbehrt werden könnten. Sein Sohn, Thurgon IX (und dabei deutete er auf den jungen Zwerg Thurgon Svartuluz Thurgonzaut hinter sich), würde ebenfalls an der Unternehmung teilnehmen.

Selbstverständlich stünde es jedem frei, den Auftrag nicht anzunehmen. In jedem Fall müsste er aber beim großen Zwergenehrenwort absolutes Stillschweigen über das Gehörte verlangen, und er dürfte hierin wohl ihr Einverständnis voraussetzen? Die Zwerge versicherten schnell, das dies der Fall wäre, und Thurgon VIII begann zu erzählen:

„Wie ich aus verlässlicher Quelle erfahren habe, hält ein Privatgelehrter namens Nervan MacBeorn aus Cambryg derzeit Ausschau nach geeigneten Leuten, um aus der verlassenen Zwergenbinge Nierthalf ein altes Artefakt zu bergen. Bisher hat man angenommen, dass die Binge komplett geräumt wurde und nichts Wertvolles mehr enthält. Aber der Ruf Nervans als Experte hinsichtlich alter Zwergenartefakte ist ausgezeichnet, so dass vielleicht an der Sache etwas dran ist. Es soll sich um ein wertvolles Bukhur (Buch) handeln. Leider waren Verhandlungen mit Nervan in der Vergangenheit schwierig, wenn es um Fundgut aus ehemaligem Zwergenbesitz

ging. Wir möchten kein böses Blut, denn Nervan hat hervorragende Verbindungen zum Königshof. Wir möchten aber, dass ihr eventuellen Glücksrittern zuvorkommt und das Bukhur für uns bergt.

Auf dem Buchdeckel soll laut unserer Informanten die Rune Kumuz (ein auf den Kopf gestelltes Y mit der Bedeutung einer Binderune) sein, was darauf hindeutet, dass es vom alten Meisterschmied Snorri Sturzbinde, der zur Zeit des Königs Durin Orktöter (ungefähr zur Zeit des Kriegs der Magier) gewirkt hat, stammt. Eine angemessene Ergänzung für den Schatzhort der Thurgons!

Ich denke, wenn ihr baldmöglichst aufbrecht, dann werdet ihr auch einen guten Vorsprung vor den Leuten von Nervan haben, denn ihr könnt jetzt im Sommer den verborgenen Handelsweg von Nibroost über die Haril Zingatrail durchs Gebirge nehmen und euch der Binge von Süden nähern. Diese Möglichkeit haben Nervans Handlanger nicht. Und bitte, kein unnötiges Blutvergießen (Orkblut ausgenommen), falls ihr trotzdem auf sie treffen sollt. Löst das bitte möglichst diplomatisch, bringt aber auf jeden Fall das Bukhur mit.

Belohnung: 250 GS für jeden, wenn das Buch gebracht wird. Sonstige Schätze könnt ihr behalten, wenn mein Sohn angemessen beteiligt wird. Keine Verhandlung!“

Die Ausrüstung wurde von der Thurgonsippe finanziert. Entsprechend lange dauerte es, bis die Expedition fertig ausgestattet war. Hilfreich erwies sich später auch eine Karte der Binge, die freilich unvollständig und ungenau war.

Unterwegs zur Zwergenbinge

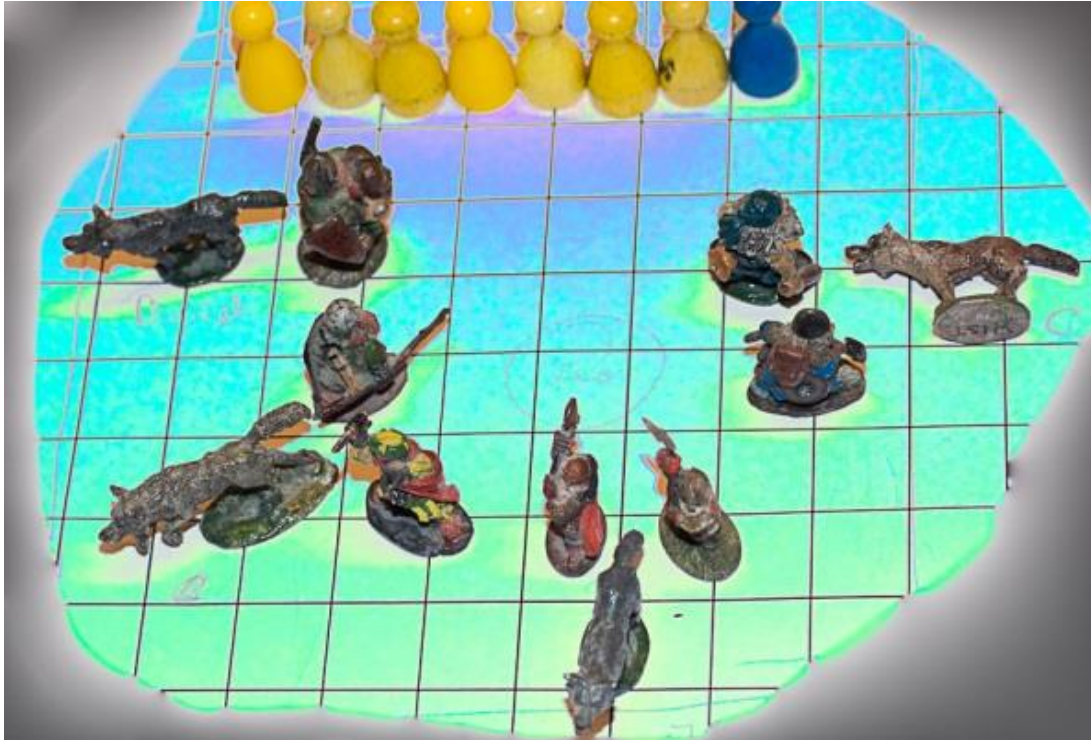
Nach zwei Wandertagen auf der Zwergenstraße bis Nibroost erreichten sie (wie schon am Tag zuvor) ein ordentliches Zwergenwirthaus. Die jungen Zwerge nützten ihre Freiheit und veranstalteten auf Kosten von Thurgons Reisekasse erst einmal ein Wettlaufen, das Maolin knapp vor Kilor gewann.

Am nächsten Tag erreichten sie die Abzweigung, an der Haril Zingatrail begann. Am Beginn des Handelswegs stand ein Wachhaus an einer Brücke über einen reißenden Bach. Die Wachleute Wastin und Kastan ließen die Zwerge passieren, als diese die Parole „Dvarnauter Doppelbock“ stammelten. Sie warnten sie aber ausdrücklich vor der Wolfsplage, vor der auch der Handelsweg nicht mehr sicher wäre. Das Betreten geschähe auf eigene Gefahr, da er nicht mehr unter der Bewachung des Zwergenkönigs stünde, wie es bei der Königsstraße der Fall wäre, die sie bisher genommen hatten.

Ab der Brücke schlängelte sich der Haril Zingatrail durch eine schmale Klamm. Auf dem Handelsweg, der teils in die Felsen gehauen, teils untertunnelt und teils mit schmalen Holzbrücken verbunden war, verließen sie die ursprüngliche Klamm und erreichten einen Pass, stiegen wieder in ein Tal, dessen Bach anfangs wild war. Nach dem Durchfließen eines Felstors wurde er aber breiter und begann, in einer Kiesfläche, die von Weidengebüsch bewachsen war, zu mäandern.

Zu diesem Zeitpunkt neigte sich der Tag, und die Gefährten erkannten den beschriebenen Rastplatz: die Grundmauern eines Hauses, einer ehemaligen Mühle. Die Grundmauern waren kniehoch abgetragen, mit Schutt aufgefüllt, mit Erde bedeckt und mit Wiese bewachsen. Hier konnte man im Trockenen übernachten, auch wenn das Wasser des Baches ansteigen würde. Um die Mühle herum wuchs Weidengebüsch und mannshoher Wasserdost.

Die Gefährten schlugen ihr Nachtlager auf und Bestija hielt Wache. Doch sie konnten nicht lange ruhen, denn sie wurden von einer Meute Wölfen überfallen. Einer von ihnen war ein besonders großer, furchterregender Wolf mit dunklem Fell.



Bestija machte mit ihm kurzen Prozess. Den anderen Wölfen erging es nicht viel besser, Mordil, Maolin und Gortroch machten zwei Bestien nieder; nur ein Wolf konnte entkommen.

Am nächsten Tag fanden sie auch die Furt, die ihnen beschrieben worden war, um in das Seitental zu gelangen, in dem die Binge Nierthalf lag. Nach Überqueren der Furt führte ein schmaler Weg, der teilweise überwachsen und schwer zu finden war, nach Westen in die Berge.

Mittags erreichten sie eine sehr schöne Blumenwiese. Der runde Hügel in der Mitte war mit Feuerlilien bewachsen. Mordil lief gleich darauf zu und brach prompt durch eine brüchige Decke in den darunterliegenden „Kellerraum“ eines alten Grabmals. Ihm passierte aber nichts – im Gegenteil, er fand in der Kammer ein altes Kurzschwert und hielt es verzückt in der Hand, als seine Kameraden zu dem Loch im Boden gelaufen waren und auf ihn hinabstarrten. Die magische Waffe hatte ihn zu ihrem Träger auserkoren!

Natürlich durchsuchten die Zwerge jetzt gemeinsam sämtliche Räume des alten Grabmals. Ach, das war ja unglaublich spannend! Drei echte Vampirfledermäuse griffen sie an, und Maolin verscheuchte eine von ihnen, während Kilor und Thurgon die beiden anderen zerschmetterten.



In einem Raum stand eine kostbare Rüstung und eine verschlossene Truhe ohne sichtbares Schloss, aber mit einer Vertiefung, in die bestimmt ein geschliffener Edelstein passen könnte. Vielleicht gab es den anderswo in diesem Grab? So war es – im Nebenraum befand sich ein Skelett, das von zwei weiteren Skeletten bewacht wurde, das auf seinen Rippen ein Amulett trug, das von einem schönen Edelstein verziert wurde. Bingo!

Maolin versuchte, mit *Heranholen* das Amulett zu bekommen, aber er rief auf diese Weise nur einen Geist herbei, der sich bedrohlich den Zwergen näherte. Kilor riet zur Flucht. Schließlich hatten sie keine Waffe gegen Geister – bis auf die von Mordil. Die Zwerge zogen sich zurück und wurden dabei nicht verfolgt.

Sie benutzten magischen Waffenbalsam, um die Waffe Thurgons vorübergehend magisch zu machen und kehrten zurück zu den Skeletten. Maolin holte sich diesmal das Amulett, und die Freunde flüchteten sofort und schlugen die Tür zur Kammer zu – aber da der Geist an dem Amulett hing, nützte ihnen das gar nichts. Mordil und Thurgon mussten jetzt gegen ihn kämpfen, während Bestija und Gortroch die Tür zuhielten, damit die anderen Skelette nicht herauskamen.



Kilor sah sich inzwischen im Nebenraum um und löste eine Armbrustfalle aus, die zum Glück niemanden traf.



Als der Geist vernichtet war, waren als nächstes die Skelette an der Reihe. Aldorin zerstörte dabei seinen Kampfstab. Jetzt gab es keine Gegner mehr – und die Zwerge konnten tatsächlich die Truhe öffnen, die viele Kostbarkeiten enthielt. Sie packten die Truhe und alle anderen Wertsachen auf ihre Ponys. Das war ja ein sehr vielversprechender Anfang gewesen!

Nierthalf

Die Zwerge zogen weiter. Ab jetzt wurde der Weg besser, denn von Norden her war ein schmaler Pfad dazugestoßen. Gleichzeitig wurde es gebirgiger. Schließlich führte sie der Weg am späten Nachmittag in ein enges langgestrecktes Tal, an dessen Ende sich der Eingang in die Zwergenbinge befand. Der Zugang ins Tal wurde durch ein großes Torhaus bewacht, auf dessen Zinnen einige Orks zu sehen waren.

Maolin verzauberte sich mit *Macht über die Sinne* in ein wirklich atemberaubend hässliches – äh – orkisch höchst aufreizendes Orkmädchen [krit. Erfolg] und stolzierte einladend vor dem Torhaus auf und ab. Da ließen sich fünf geile Orks freilich nicht lange bitten, und sie stürmten hinter der Orkin her in die Büsche, um sie dort zu vernaschen.

Dort warteten freilich die Zwerge mit gezückten Waffen auf sie! Drei Orks wurden getötet, aber zwei konnten dummerweise fliehen. Gortroch zerstörte seine Armbrust, als er in der ganzen Hektik hinterherschließen wollte – und der kurzsichtige Kilor traf natürlich auch nicht. Dennoch gelang es den Zwergen, beide Orks einzuholen und zu töten, denn der eine hatte einen Beintreffer und konnte eingeholt werden – und den anderen stellte Bestija, die sich auf ein Pony geworfen hatte und dem schnelleren Ork hinterhergejagt war, bis Gortroch herangekommen war und ihn erledigen konnte.

Als sie jetzt im Tal waren, sahen sie, dass auf den Feldern zahlreiche zerlumpte Menschen unter der Aufsicht einiger Orks schwere Bauernarbeiten verrichteten. Die Orks hatten hier Menschen versklavt! Und das waren zuviele für ein gewaltsames Vorgehen! Die Zwerge versteckten Ponys und Schätze und warteten in einem Versteck im Tal ab, bis es richtig dunkel geworden war und die Orks die Menschen in ihre Quartiere getrieben hatten.

Aber sie hatten immer noch keinen vernünftigen Plan, als fünf Orks von der Binge Richtung Torhaus liefen. Das war bestimmt die Wachablösung! Jetzt wurde es brenzlig für die Zwerge! Der Zugang zur Binge wurde von zwei Orks bewacht, und sie wussten einfach nicht, wie sie die beiden unauffällig aus dem Weg räumen sollten. Da hörte Bestija (die einzige in der Truppe, die die Dunkle Sprache verstand), wie sich eine der Wachen bei der anderen beschwerte, dass sie beide freiwillig für diesen blöden Türsteher-Dienst gemeldet hätte, nur um Eindruck zu schinden. In der Trinkhalle gäbe es bestimmt schon eine schöne Schlägerei! Die andere meinte, wenn der faule Depp ein paar Prügel haben wollte, könnte er sie auch vor Ort beziehen! Und schon raufte sich die beiden auf richtig fiese Weise.



Ein besserer Moment kam bestimmt nie mehr! Die Zwerge huschten schnell an den Wachen vorbei in die Binge. Zwei weitere Orks in einer Wachstube wurden überwältigt und getötet. In einer Schlafkammer stießen sie auf weitere vier Orks und erledigten sie. Dann fanden sie einen Geheimgang, der sie andere Bereiche der Binge vorstoßen ließ.

Dort fanden Bestija und Kilor einen weiteren Geheimgang, der sie in den oberen Bereich des „Turms“ des Ork-Schamanen hinabführte. Kilor glückte mit seiner Armbrust ein gewaltiger Schuss, der den Schamanen beinahe endgültig getötet hätte. Er wurde überwältigt, erwies sich aber als überhaupt nicht hilfreich. Die Zwerge warteten, bis die Ork-Schüler des Schamanen endlich aufgaben, vor dem unteren Eingang des Turms auf ihren Lehrer zu warten, und folgten ihnen dann in neue Räume der Binge, durch ein Zauberkloster hindurch in eine Schmiede.

Hier entdeckten sie eine Schatzkammer, in der die Orks allerlei „Fundsachen“ und etliche Wertsachen gelagert hatten. Beim Öffnen der Tür stürzte ein schweres Regal mit angespitzten Holzpfeilspitzen auf Aldorin und verwundete ihn schwer. Hier fanden die Zwerge die beiden Trümmer eines runenverzierten Kurzschwerts, das der magischen Waffe ähnelte, die Mordil als ihren Träger auserkoren hatte. Super – diese Teile nahmen sie natürlich mit!

Außerdem entdeckten sie eine Geheimitür. Die Kammer dahinter war zwar leer, aber das Zaubersiegel „Versteinern“ war wirksam und schaltete Thurgon aus. Aldorin versuchte mit einer Spruchrolle „Bannen von Zauberkloster“ die Versteinigung aufzuheben, aber das ging schief. Die Zwerge ließen Thurgons Steinstatue und den gut verschnürten Ork-Schamanen in dieser Geheimkammer zurück.

Der folgende Bereich der Binge stand unter Wasser, und hier gab es jede Menge Ratten und Vampirfledermäuse in den engen natürlichen Felsgängen. Und der Test mit einer toten Ratte, die sie ins Wasser schleuderten, ergab, dass dort Wesen mit großen Scheren auf Fleisch lauerten.

Laut ihrer alten Karte der Zwergenbinge hatten sie hier praktisch alles gesehen. Lediglich beim Brunnen waren sie noch nicht gewesen – und dort befand sich eine mit Ketten versperrte Gittertür, die sie aufsprengten. Dahinter war der leere Saal eines alten Zwergentempels, in dem zerbrochene Götterstatuen herumlagen. Hier erschien der Geist des Zwergenkriegers Marzim, der sich leider nur mit Gesten seinen Besuchern verständlich machen konnte. Er konnte aber – das war Aldorims Einfall – in den Staub Runen zeichnen, und so war dann doch eine Unterhaltung möglich. Tatsächlich kannte er eine geheime Tür, die zur Bibliothek der Zwerge führte. Und hier fanden die Zwerge endlich das gesuchte Buch und steckten es ein.

Wie sollte es jetzt weitergehen? Den Hintereingang der Binge hatten die Zwerge schon entdeckt; er wurde von mindestens vier Orks und einigen Wölfen bewacht. Mindestens – das war das Problem. Die Gefährten wussten nicht, ob gleich dahinter noch zig weitere Orks nur auf einen Hilfeschrei der Wache warten würden.

Außerdem – vielleicht gab es noch andere wertvolle Sachen in der Binge zu entdecken? Also suchten und fanden sie einen weiteren Geheimgang, der ins Lager der orkischen Wolfsreiter führte, und dort stießen sie prompt mit zwei Ork-Wachen zusammen, die Alarm geben konnten.

Ein langer Kampf mit vielen Orks folgte.

Am Ende dieses Kampfes standen die Zwerge auf einem Steg, der über einen unterirdischen Wasserlauf zum Turm des Orkpriesters Urumzak führte. Dort hatten sie soeben sämtliche dessen Orkweiber niedergemacht. Dort führte kein Weg weiter. Und von der anderen Seite waren schon die heranstürmenden Orkhorden zu hören, die der Lärm des Gemetzels und die fliehenden Orks alarmiert hatten.

Was jetzt? Kampf oder Flucht?

Plan A: Kampf?

Kurze Bestandaufnahme der momentanen Kampfkraft der Zwergentruppe:

- Maolin: nur noch 1 AP, sonst aber putzmunter
- Gortroch: nur noch 0 AP, aber wenigstens geistig noch fit
- Aldorin: nur noch 0 AP, dafür auch nur noch 3 LP
- Bestija: kritische Beinwunde, bereit zu langsamem Humpeln
- Kilor: s. Bestija
- Mordil: nach zweifachem Dolchstich ins gleiche Auge sehr verkniffen
- Thurgon: abwesend, mit steinerner Miene

Plan A abgelehnt.

Also Plan B!

Die Zwerge entdeckten, dass neben dem Steg zwei Boote vertäut waren. Sie nutzten sie, auf die andere Seite des unterirdischen Sees zu gelangen, denn dadurch konnten sie den Treppenturm umgehen, den die alarmierten Orks gut bewachten. Sie kamen zurück in das alte Zwergenheiligtum, in dem immer noch der Geist von Marzim Wache hielt. Hier konnten sie sicher schlafen und ihre Wunden versorgen!

Nach einiger Zeit vernahmen sie durchdringendes Trommeln, das jedoch nach einer halben Stunde wieder aufhörte. Die Zwerge blieben klugerweise die ganze Zeit in ihrem Versteck. Nachdem sie sich ausgeschlafen hatten, beschlossen sie, ihren Schatz einzusammeln und endgültig abzuhaufen. Sie kehrten zurück zur alten Schmiede und fanden dort einen schwer verletzten Menschen, dem sie das Leben retteten, nicht ohne zuvor seinem Rucksack noch einiges Brauchbare zu entnehmen.

Der Gerettete stellte sich als Daergal MacAelfin vor und erzählte ihnen, dass er im Auftrag des albischen Gelehrten Nervan hier mit seiner Gruppe nach einem alten Zwergenbuch gesucht habe. Sie waren von dem aus unbekannter Ursache ausgelösten Alarm in der Binge überrascht und von einer Übermacht an Orks geschnappt worden. Er hätte nach einem schweren Treffer das Bewusstsein verloren und offenbar Glück gehabt, dass man ihn einfach liegen gelassen hätte, und noch mehr Glück, dass er jetzt von so ehrenwerten Zwergen gerettet würde. Seine Freunde seien wahrscheinlich gefangengenommen worden, er habe keine Ahnung, was jetzt ihr Schicksal sein würde.

Für die Zwerge gab es aber keine Wahl, nur Plan B. Also holten sie Schätze und Thurgon aus der Geheimkammer und begaben sich zum Hintereingang. Die Binge wirkte merkwürdig verlassen, und sie hatten keine Probleme, dort hinaus zu kommen.

E.1 Klingensucher

Tatsächlich nahmen die Orks an, mit der Menschengruppe die Störenfriede geschnappt zu haben, und ließen deshalb ihre Wachsamkeit sinken. Sie hatten die Gefangenen in den Kerker gebracht. Diesen Abend sollte ein Turnier stattfinden, in dem die Gefangenen gegen Wölfe und einen Hügel troll kämpfen sollten. Alle Orks freuten sich schon auf dieses Ereignis und zechten aus Vorfreude schon einmal kräftig auf den Rängen der Arena. Die Wachposten waren deshalb nicht oder nur spärlich besetzt.

Die Zwerge fanden auch das Versteck ihrer Ponys wieder, banden den versteinerten Thurgon auf eines der Tiere und konnten unbehelligt nach Gimil-dum zurückkehren.