

## A.8 Der Pfeifer von Daongeddh

Frank Niemeyer, Spielwelt-Abenteurer, VF&SF 1985 (Spielwelt 24)  
<Originaltitel *Der Pfeifer von Dawngate*>

Copyright © 2003 by Andreas Arenz.

Trotz des kleinen Missgeschicks des Hofzauberers kamen die Freunde am gewünschten Zielort in Alba an. Als sie wieder zu sich kamen, fanden sie sich auf einer Waldlichtung wieder und wussten erst einmal nicht, wo sie waren. So gingen sie den einzigen sichtbaren Weg entlang, und bald darauf trafen sie auf einen Mann, dem sie glaubhaft machten, dass sie sich verirrt hatten. Da sie ihm verschwiegen, dass sie hergezaubert worden waren, zeigte er ihnen den Weg nach Henny, einem nahegelegenen Dörfchen. Dort wurden sie freundlich empfangen, und der Anführer, Nagrör MacIllhenny, gab ein großes Gelage mit viel gutem Whisky und forderte sie auf, einige Geschichten zu erzählen, da sie doch bestimmt Abenteurer waren.

Im Laufe des Abends, beim vielen Erzählen und Trinken, kam das Gespräch auch auf eine Burg nicht weit von hier, Daongeddh. Sie gehörte einst den MacRoghs, welche jedoch eines Tages von den McDonalds, den "feigen" Nachbarn der MacIllhennys, überfallen und getötet wurden. Seit diesem Tag gingen sie dort als Geister um, und keiner der albischen Hochlandbewohner, der sich in die Burg wagte, kam wieder lebend heraus. Es sollte dort aber einen Dudelsack geben, mit dessen Hilfe es möglich wäre, jeden Kampf zu gewinnen. Gerade auf diesen war Nagrör sehr scharf! Als Borthor-Bartl dies vernahm, stellte er fest, dass die Bemerkungen seines almuinischen Lehrmeisters richtig gewesen waren. Er musste dieses Instrument unbedingt haben, und seine Freunde sollten ihn dabei helfen!

Boromir, Fangar, Lingana, Minar und Sirena waren nicht abgeneigt, ihr Glück in der Burg zu suchen. Nachdem das Geschäftliche genügend besprochen war, wobei sich der Zwerg Boromir wieder einmal als sehr geldgierig erwies, einigte man sich auf 400 Goldstücke pro Nase. Zwar wenig, aber es sollte noch Schätze in der Burg geben, auf die Nagrör keinen Anspruch erheben wollte. Außerdem rüstete Nagrör die Abenteurer mit magischen Waffen aus seiner äußerst reichhaltigen Waffensammlung aus, da man Geister nur so erfolgreich bekämpfen konnte. Am anderen Tag sollte es schon losgehen, so dass dem Whisky leider nicht mehr zugesprochen werden konnte und alles schlafen ging.

Am nächsten Morgen marschierte man in Begleitung einiger Leute Nagrörs los und war gegen Mittag an der Burg. Von außen waren nur einige Fensterschlitze und Scharten in dem viereckigen, ungefähr 10m hohen Gebäude zu erkennen. Auf diesem thronen vier Türme. Durch die Fensterschlitze konnten sie nur eine große Halle erspähen. Das einzige Außergewöhnliche, das sie auf einem Turm sahen, war ein durchsichtiger dudelsackspielender "Mensch", was jedoch solch erfahrene Abenteurer in keinsten Weise erschreckte - im Gegenteil, Borthor-Bartls Äuglein wurden schmal vor Gier!

Da Nagrör eindringlich davor gewarnt hatte, wegen der Geister die Burg nachts zu betreten, beschlossen sie, außen zu lagern. Die Einheimischen gingen zurück ins Dorf, um Whisky und Proviant zu holen. So ließ man es sich gut gehen und verbrachte die Zeit mit Schlafen und Feiern, um am nächsten Tag bei Morgengrauen die Burg zu betreten.

Am nächsten Morgen war es dann soweit. Zuerst ging es eine Treppe hinauf, die so schmal war, dass man nur hintereinander gehen konnte, an deren Ende sich eine Tür befand. Nachdem sie die Tür mühelos geöffnet hatten, kamen sie in eine kleine Halle, an deren Wänden sechs verschiedene Wappen hingen. Linker Hand ging es eine schmale Treppe hinab,

und rechts davon war eine Falltür zu erkennen. Da die Freunde weder Geheimgänge noch Geheim-mechanismen fanden, gingen sie auf der Treppe, die genauso schmal war wie die vorherige, hinab.

In der Halle, in die sie gelangten, war es recht düster, da nur durch die kleinen Fensterschlitze Licht hereinfallen konnte. In der Mitte war ein Tisch, auf dem ein Becher stand, und die Wände waren mit schweren Teppichen behangen. Es waren noch drei Türen vorhanden, die jedoch verschlossen waren.

Als die ersten Abenteurer gerade die Halle betreten hatten, fing plötzlich ihnen gegenüber etwas zu wirbeln an; zunächst war es noch ganz durchsichtig, aber nach und nach nahm der Nebel Gestalt an und verfestigte sich. Boromir, der vermutete, dass ein Geist in diesem Zustand leicht zu bekämpfen wäre (ihm war klar, dass es zu einem Kampf kommen würde), wollte mit seiner Streitaxt auf den Nebel einschlagen! Die anderen wollten jedoch abwarten, um zu sehen, was aus diesem Nebel entstehen würde, so hielt auch er sich zurück. Nachdem sich der Geist verfestigt hatte, ging er mit einer eindeutig drohenden Geste auf sie zu, so dass nun allen etwas mulmig wurde. So kam es zu der ersten Kampfhandlung, und nach einem heftigen Schlagabtausch, bei dem jeder seinen Teil abbekam, verschwand der Spuk schlagartig. Sie hatten ihm doch schwer zugesetzt, so schien es zumindest.

Da man annahm, jetzt für eine Weile Ruhe zu haben, ging es an die Untersuchung der Räume, welche sich hinter den Türen verbergen mussten. Dort war jedoch nichts Brauchbares, jedenfalls kein Gold oder Geschmeide, zu finden, auch nicht hinter den Wandteppichen. So machten sie sich daran, das nächste Stockwerk zu erkunden. Von dieser Halle aus führte auch eine Treppe weiter nach unten, doch man entschied sich, erst einmal nach oben zu schauen.

Einer nach dem anderen gingen sie die Treppe hinauf. Als Boromir und Lingana auf der Treppe waren, fing es plötzlich zu poltern an, und ehe sie reagieren konnten, kam ein großer Stein die Treppe hinuntergerollt. Der Stein sprang zum Glück über die beiden hinweg. Als man sich noch überlegte, ob man weiter sollte, und ob da oben jemand stehen würde, der den Stein hinuntergerollt hätte, oder ob es eine mechanische Falle wäre, kam auch schon der nächste Stein! Schleunigst gingen sie wieder zurück in die Halle und verließen das Schloss.

Als sie wieder in die Halle eindrangen, dauerte es nicht lange, und der bereits auf einem Turm erschienene Geist zeigte sich von neuem, allerdings hielt er nun in jeder Hand ein Langschwert, und den Dudelsack trug er auf seinem Rücken. Sirena, Borthor-Bartl und Boromir wurden von ihm sofort angegriffen. Sirena konzentrierte sich, um einen starken Zauber zu erwirken, so dass der Halbling und der Zwerg allein gegen den Geist standen. Sie verschafften sich noch schnell mittels eines magischen Tranks, den sie von der Insel des Widdergotts mitgebracht hatten, eine Panzerhaut, und los ging's.

Wie stark und was für ein guter Kämpfer der Geist war, zeigte sich, als Borthor-Bartl bereits beim ersten Streich bewusstlos zu Boden sank und Boromir die ganze Arbeit überließ. Boromir war nun auf sich allein gestellt. Er wusste, wenn er sich zurückziehen würde, könnte Sirena schutzlos dem Geist zum Opfer fallen. So wuchs er über sich hinaus und machte dem fürchterlichen Gegner, der ja der Pfeifer von Daongeddh selbst war, schwer zu schaffen. In dem Glauben, der Geist wäre schon schwer angeschlagen, machte der bereits verwundete Zwerg den Fehler, noch einen letzten Angriff zu wagen, anstatt sofort zu fliehen. Leider missglückte seine Attacke, und ein furchtbarer Schlag ließ ihn neben Borthor-Bartl zu Boden sinken.

In diesem Augenblick gelang Sirena ihr Bannzauber, dem der Geist weichen musste und sich auflöste. Nun konnten die beiden tapferen Kämpfer nach außen geschafft werden. Der Halbling wurde verarztet, doch für Boromir kam jede Hilfe zu spät, er hatte den letzten Schlag nicht überlebt. Er hatte mit seinem Leben das von Sirena gerettet und das Zustandekommen des Zaubers ermöglicht! Wer weiß, wen der Geist sonst noch niedergemacht hätte! Vielleicht alle?

Von Schmerz betäubt, begruben die Freunde ihren Kameraden nach Zwergensitte auf seinem Schild. Ebenfalls in Einklang mit der alten Tradition der Zwerge, die noch niemals etwas haben verkommen lassen, führten sie seine materielle Habe irdischer Verwendung zu. Nach einer Nacht Verschnaufpause versuchten sie es erneut, denn es ist leichter, einen Idioten zu belehren, als einen Abenteurer daran zu hindern, sich die Rübe einhauen zu lassen.

Minar hatte allerdings von Geistern die Nase voll und kehrte zu Nagrör zurück; dafür kamen als Verstärkung Zargos und Gottlieb Bimisch, der sein Dämonenschwert Gurthrauk endlich einmal an Geisterwesen ausprobieren wollte. Auch Kerloas, ein Zwergenhändler mit einem Hang zum Abenteurer, stieß zu der schon recht angeschlagenen Gruppe.

Das Vordringen in den ersten Stock war wegen der die Wendeltreppe herabrollenden Steinkugeln praktisch unmöglich. So beschlossen die Freunde, "um nicht geplättet zu werden", die Burg von außen über die Mauern zu erstürmen. So gelangten die Freunde also auf das Dach der Burg und machten dort den Poltergeist Sir Archibald MacRogh unschädlich, der auch für die rollenden Steinkugeln verantwortlich gewesen war.

Anschließend durchsuchten sie Raum für Raum die gesamte Burg, um den Dudelsack und den Familienschatz aufzuspüren - doch sie begegneten nur weiteren Gespenstern, die sie aber mit vereinten Kräften bezwangen. Etwas seltsam war ihnen dabei schon zumute; die Geister konnten Wände und Decken einfach durchdringen, als wären diese gar nicht vorhanden, und tauchten unvermittelt gerade da auf, wo man sie am wenigsten erwartet hätte! Aber die meisten Freunde hatten gute Nerven und die besseren Reaktionen - und so vertrieben sie einen Geist nach dem anderen. Fangar allerdings ging die ganze Auseinandersetzung mit den unstofflichen Wesen doch so an die Nieren, dass er sich vornahm, erst mal ordentlich auszuruhen und nicht so schnell wieder auf ein neues Abenteuer zu gehen.

Nach einem weiteren Geisterkampf in der Familiengruft, bei der Gottlieb Bimisch dank seines Gurthrauks wieder einmal eine beeindruckende Leistung bot, fanden sie in einem der Steinsärge Borthor-Bartls heißersehten Dudelsack. Während der Halbling ihn begeistert in die Arme nahm, waren die anderen etwas enttäuscht, keinen Goldschatz gefunden zu haben. Aber die Bewohner Albas sind eben praktische Leute!

Natürlich wollte Borthor-Bartl den Dudelsack auf gar keinen Fall zu Nagrör bringen; er verkleidete sich provisorisch mit ein paar gefundenen Kleidungsstücken, postierte sich auf einem der Burgtürme und spielte den Leuten Nagrörs, die vor der Burg lagerten, das *Lied des Grauens* vor, das er ja bereits in Almhuin erlernt hatte. Er erzielte wahrlich einen durchschlagenden Erfolg, den diese jagten, wie von der albischen Wolfsspinne gebissen, davon, gefolgt von Borthor-Bartls Hund Wist, der sich im Gegensatz zu den übrigen Freunden seine Ohren natürlich nicht zugehalten hatte.

Dem Halbling blieb gar keine Zeit, nach seinem Hund zu suchen, denn plötzlich wurden er und seine Freunde ganz durchsichtig, "fast wie Geister"; alles verschwamm vor ihren Augen und...

...als sie wieder besser sehen konnten, stellten sie fest, dass sie sich wieder in Corrinis befanden, ihrem Ausgangspunkt, von dem aus sie vor einem Jahr zur Insel des Widdergotts aufgebrochen waren.

Was war geschehen?

Als sie einige Zeit später auch die übrigen Freunde und Borthor-Bartls Hund wiedertrafen, konnten sie sich allmählich den Vorgang zusammenreimen. Der Reisezauber des almuinischen Hofmagiers hatte vermutlich nicht hundertprozentig geklappt, so dass ihr albischer Aufenthalt nur vorübergehend gewesen war und sie anschließend an ihren Heimatort zurückversetzt worden waren.

Nun, der Winter stand vor der Tür, und nach dem letzten Abenteuer war jedem eine Pause willkommen. Lediglich Borthor-Bartl und Sirena, die eine alte Bekannte, die Falknerin Klothilde Wattenschlurpfer, wiedergetroffen hatten, unternahmen einen kleinen Ausflug zur albischen Baronie Quackston. Sirena kümmerte sich dort um den erkrankten Baron; außerdem betätigten sich die drei Freunde als "Klempner" und beseitigten eine Störung in der Wasserversorgung der Burg. Diese Aufgabe hatte ihnen aber so wenig gefallen, dass sie darüber strengstes Stillschweigen bewahrten; Klothilde beschloss, sich in Zukunft lieber wieder der Aufzucht ihrer Falkenjungen zu widmen.