

Der Pfeifer von Bergwacht

Aventurisierung des

Midgard-Kurzabenteuer „**Der Pfeifer von Dawngate**“ von Frank Niemeyer

aus der Abenteueranthologie „Hexenblut“, Verlag F&SF 1990

(Nachdruck "Der Pfeifer von Daongaed" in der Abenteuer-Anthologie "Des Pfeifers Klagelied“, Pegasus 1999)

von Ragnar Schwefel

mit Dank an Björn Berghausen, Martin Lorber und Michelle Schwefel

Vorbemerkung:

Der Verlag für F&SF ist der Midgard Hausverlag, zu dem Midgard nach Ausflügen zu Klee-Spiele und Pegasus wieder zurückgekehrt ist. Neben den Hauptprodukten hat der Selbstverlag der Frankes aber auch eine Reihe von Abenteueranthologien herausgegeben, die zwar schon ein paar Jahre auf dem Buckel haben, die sich aber auch nach heutigen Maßstäben überwiegend durch eine gute Qualität auszeichnen. Über ebay sollte es möglich sein, an diese Anthologien noch heran zu kommen.

Ich unterbreite im folgenden einen Vorschlag, wie man das Originalabenteuer mit einer passenden Hintergrundgeschichte versehen und nach

Aventurien übertragen kann. Es handelt sich hier nicht um ein komplettes Abenteuer, sondern nur um Hinweise zur Aventurisierung. Das Original-Abenteuer kann man bei www.Midgard-Online.de herunterladen.

Grundsätzlich ist bei der Aventurisierung von Midgard-Abenteuern zu beachten, dass der Meister bei manchen magischen Effekten bereit sein muss, die aventurische Magie zumindest für NSC-Magier zu erweitern. Andererseits ist durch die Spontanen Modifikationen ja heutzutage auch bei DSA vieles möglich.

Worum es geht

Das Original-Kurzabenteuer beginnt damit, dass der Clanführer eines nordalbischen Clans die Helden beauftragt, ein mächtiges und symbolträchtiges Artefakt (ein Dudelsack) für seinen Clan aus einer Spukburg zu bergen. Er hofft, damit einen Fehde mit einem anderen Clan für sich zu entscheiden. Die einstigen Burgbewohner wurden vor Jahren ermordet und nun in der Burg als Geister um. Kein Mitglied eines nordalbischen Clans, so heißt es, könne die Burg betreten, ohne Leib und Seele zu verlieren.

Es ist an den Helden, in die Burg einzudringen, sich mit den Geistern auseinander zu setzen und schließlich das Artefakt zu bergen. Als ihnen das gelungen ist, finden sie vor den Mauern der Burg Krieger beider rivalisierender Clans vor, die beide den Dudelsack für sich beanspruchen. Die Helden müssen einen Ausweg aus diesem Dilemma finden.

Ort und Zeit:

Obwohl die albische Kultur am ehesten mit der albernischen vergleichbar ist, birgt sie mit ihren festgefühten Sippenstrukturen auch viel, was für aventurische Zwerge typisch ist. Da der Dudelsack bzw. die Sackpfeife ebenfalls dem kleinen Volk

zuzuordnen ist habe ich mich entschieden, das Szenario eben dort anzusiedeln und als Schauplatz den Kosch gewählt.

Als Zeitpunkt habe ich es in die Zeit nach dem Großen Hoftag Praios 1029 BF gelegt.

Hintergrund:

Das Angbarer Wappen zeigt eine rote Sackpfeife auf goldenem Grund und ist ein Hinweis darauf, dass bereits Hochkönig Angbarosch (**Angroschs Kinder 18f**) eine legendäre Sackpfeife besaß, durch deren Klang der Kampfesmut der Zwerge weit über das übliche Maß gesteigert werden konnte. Der Legende

nach soll Angrosch die Sackpfeife den Koscher Zwergen übergeben haben, damit sie in dunklen Zeiten besser gewappnet seien.

Schon vor vielen Jahrhunderten waren viele Hügelzwerge aus dem Koschim in die Täler gezogen (**Angroschs Kinder 78**) und hatten ihre Lebensweise

an die der Menschen angepasst. Die Preisgabe alter zwergerischer Traditionen erboste die traditionsbewussten Zwerge aus Xorlosch so sehr, dass sie schließlich die Hallen und Höhlen der Bergstadt besetzten und den Hügelnzwerge den Zugang verwehrten, deren alljährlich stattfindende Prozession den Koschim zum Ziel hatte. Über viele Generationen pochten die verbitterten Hügelnzwerge vergeblich an die steinernen Pforten. Während der Magierkriege geriet die jährliche Traditions-Prozession in Vergessenheit (**Angroschs Kinder 21**), als man gegen den Magier Zulipan von Punin zu Felde zog. Dieser hatte ein Artefakt – ein Amulett der Beherrschung - erschaffen, mithilfe dessen er Angroschim in seinen Bann schlagen konnte. Viele Zwerge starben bei seinen schändlichen Experimenten in seinen Kerkern einen grausamen und schmachvollen Tod.

Bei diesem Kampf erhielten die Hügelnzwerge maßgeblich Hilfe von Baron Nimgalf von Bergwacht, dessen Baronie auf dem Gebiet des Bergkönigreichs Koschim lag. Nimgalf rettete König Ambros (Urgroßvater des derzeitigen obersten Richter der Hügelnzwerge Nirwulf) beim Kampf gegen die Schergen Zulipans das Leben und erhielt dafür zum Dank die legendäre Sackpfeife des Königs der Zwerge vom Koschim.

Hochkönig Ambros fand schließlich doch den Tod in der finalen Schlacht gegen den Magus Zulipan (**Angroschs Kinder 21**).

In der Folgezeit gab es immer wieder Bestrebungen, zurück in den Koschim zu ziehen und die Erzzwerge zu vertreiben, doch die große Mehrheit der Hügelnzwerge scheute vor dem dann unvermeidlichen kriegerischen Konflikt mit den Erzzwerge zurück. Insbesondere die Sippe der Glubwalder unter der Führung des ehrwürdigen Narrog trauerte dem Bergkönigreich hinterher. Nach langen Jahren, Nimgalf von Bergwacht war inzwischen verstorben, besuchte er mit zwei Vertrauten dessen Sohn Edelbrecht, um ihn zur Herausgabe der Sackpfeife zu bewegen. Doch dieser wollte davon nichts wissen, weil er das Andenken an seinen Vater und dessen Heldentat in Ehren halten wollte.

In einer Nacht schließlich nutzte Narrog die Gastfreundschaft des Barons schimpflichst aus: die Glubwalder ermordeten alle Bewohner der kleinen Burg im Schlaf. Das Geschlecht der Bergwachts erlosch mit der Freveltat.

Die Sackpfeife errang Narrog dadurch allerdings nicht, weil fünf glorreiche Ahnen Edelbrechts im gerechten Zorn als Geister aus ihrer Totenruhe auferstanden und Narrog in die Flucht schlugen, bevor der das Artefakt an sich bringen konnte.

Jahrhunderte vergingen und unter den Zwergen verbreitete sich die Sage vom Pfeifer von Bergwacht, der allabendlich seit 400 Jahren auf dem Turm seiner Burg traurige Weisen zum Besten gibt. Er hüte die legendäre Sackpfeife des Hochkönigs, so heißt es. Doch wehe ein Zwerg würde sich in die Burg wagen,

um das Artefakt zu erringen, die Geister würden ihm unweigerlich den Tod bringen.

Nachdem sich in der jüngeren Vergangenheit die Anzeichen gemehrt hatten, dass der Dämonenmeister zurückzukehren trachtete, versuchten die Zwerge, sich auf einen neuen Hochkönig zu einigen (**Angroschs Kinder 23**) - vergeblich. Als ein Erdbeben die Bergfreiheit Koschim erschütterte, regten sich die Hügelnzwerge erneut, die darauf drängten, die Erzzwerge zu vertreiben und zurück in die Berge zu ziehen. Ihre Anhängerschaft wuchs stetig.

Es kam immer wieder zu Zwistigkeiten, auch in Angbar, wo man bislang weitgehend friedlich miteinander gelebt hatte. Als im Ronda 1021 ein Erzzwerg auf den Vogt und Obersten Richter der Hügelnzwerge, Nirwulf S.d. Negromon, Urenkel des Hochkönigs der Hügelnzwerge, ein Attentat durchführte, drohte die gesamte Situation zu eskalieren (siehe **AB 71-73**). Der Angrosch-Geweihete Ibralosch Sohn des Igen stachelte die Hügelnzwerge auf, gen Koschim zu marschieren und die Vettern zu vertreiben.

Tatsächlich hatte der Attentäter Zulipans Beherrschungsamulett am Ort der damaligen Schlacht (dem "Stillen Ufer" am Südrand des Angbarer Sees) zufällig gefunden. Unter dem Bann des Artefakts verübte er das Attentat auf Nirwulf. Dieser konnte das Ganze rechtzeitig aufklären, die Gemüter beruhigen und das Amulett vernichten lassen. Seither waren die Spannungen zwischen den Erz- und Hügelnzwerge wieder etwas abgeflaut. Die Erzzwerge gestatteten den Hügelnzwerge sogar wieder an hohen Feiertagen den Zutritt zu den alten Hallen (**Angroschs Kinder 23**).

Als 1027 BF der flammende Adler Alagrimm (ein elementarer Streiter Pyrdacors) auferstand und den Koschim zu großen Teilen verheerte (**AB 111** und **Angroschs Kinder 24**), lag das Bergkönigreich nahezu am Boden. Bergkönig Gilemon hatte sein Augenlicht und seinen Sohn in den Schlachten verloren, dass er nicht auch selbst den Tod fand, verdankte er allein dem Magus Voltan von Falkenhag, einem Bruder des Grafen Orsino.

Der Zwillingbruder von Burgvogt Tarosch Sohn des Thrain (aus der Baronie Metenar), Torasch Sohn des Thrain (beide Enkel des frevlerischen Narrog), und der Geweihete Ibralosch wollen sich nicht damit abfinden, dass die Hügelnzwerge die Schwäche der Erzzwerge nicht nutzten, um die Hügelnzwerge endlich wieder in die alten Hallen zurückzuführen und sie auf immer für ihr Volk zu beanspruchen. Sie sinnen auf eine neue Gelegenheit. Torasch, der die alten Legenden seiner Sippe studierte, kam die Idee, sich in den Besitz der wunderkräftigen Sackpfeife zu bringen.

Als Bergkönig Gilemon seine Blutschuld gegenüber Voltan von Falkenhag dergestalt abtragen musste, dass er auf Answins Seite an der Dreikaiserschlacht

teilnahm (siehe Abenteuer **RdK**), verloren die Erzwerge aus Koschim im Kosch Sympathien. Nach dem Jahr des Feuers wurde Nirwulf vom Fürsten weiter erhöht. Er sollte die nördliche Stadtmark Angbars künftig nicht nur als fürstlicher Vogt verwalten, sondern erhielt dieses Land als Baron zum Lehen. Außerdem wurde der Zwerg zum Kanzler des Fürstentums berufen. Die Baronie sollte fürderhin den Namen Bergköniglich Birnbrosch tragen, was die Erzwerge nur mit noch mehr Misstrauen erfüllte. Des Bergkönigs Vogt, Falleram Sohn des Fanderil, der seit dem Wüten des Alagrimm weitgehend für den König die Geschäfte des Bergkönigreichs führt, sieht mit großer

Besorgnis, dass der Einfluss der Hügelzwerge auf die Menschen und vor allem den Adel des Koschs immer größer wird.

Vor kurzem nun erhielt Falleram durch einen Spion aus Angbar die Nachricht, dass der Geweihte Ibralosch und Torasch Menschen anzuwerben suchen, um die Sackpfeife aus Burg Bergwacht bergen zu lassen, um sie für ihre Ziele zu nutzen.

Falleram verliert keine Zeit und macht sich umgehend selbst auf die Suche nach einigen tatkräftigen Abenteurern, denen er diesen wichtigen Auftrag anvertrauen kann...

Helden gesucht

Der Einstieg für die Helden gestaltet sich am einfachsten, falls einer der Helden ein Erzzwerg ist oder aber in der Vergangenheit dem Bergkönig Gilemon einen Dienst erweisen konnte. Als Vorgeschichte bieten sich besonders die Szenariovorschläge aus dem **AB 111** an.

Alternativ gibt es auch einen Einstieg für Helden, die auf Answins Seite an der Dreikaiserschlacht teilgenommen haben, wo sie Falleram kennen gelernt haben. Dieser erinnert sich nun an sie und bittet sie, darum, ihn zu begleiten, und das Artefakt für ihn zu bergen. Falleram tut alles, um sein inkognito vor Dritten zu wahren, er reist in einer schlichten Kutsche und verbirgt sein Gesicht unter einer tiefen Kapuze, weil er vermeiden will, dass seine Gegner von seinem Vorhaben erfahren.

Die Helden könnten alternativ auch zuvor die Bekanntschaft von Voltan von Falkenhag gemacht haben, an den sich Falleram mit der Bitte um Unterstützung gewandt hat und der sich mit dieser Bitte an die Helden wendet.

Die Vorgeschichte kann natürlich auch soweit abgewandelt werden, dass die Helden nicht für Bergvogt Falleram tätig werden, sondern für den neuen Kanzler des Kosch, Baron Nirwulf, den Obersten Richter der Hügelzwerge, der die Sackpfeife weder in der Hand Toraschs noch in der der Erzwerge sehen möchte. Es ist seine Absicht, das Artefakt in die Obhut des neuen Hüters der Flamme zu übergeben, da er weiß, dass es die Beziehung zu den Erzzwergen erheblich belasten würde, wenn das Artefakt wieder in die Hände einer hügelzwerghischen Sippe käme.

Sollten die Helden übrigens in Fallerams Auftrag reisen und ebenfalls Bedenken äußern, den

Erzzwergen das Artefakt auszuhändigen, wäre der Bergvogt ebenfalls bereit, es dem Hüter der Flamme zu übergeben, weil es sein oberstes Ziel ist, zu verhindern, dass die Hügelzwerge wieder in ihren Besitz zu kommen.

Gleich, ob die Helden nun von Falleram oder Nirwulf angeworben werden, erzählt ihnen ihr Auftraggeber die obige Hintergrundgeschichte und schmückt sie entsprechend seiner Sichtweise aus.

Am nächsten Tag machen sich die Helden mit Falleram und fünf Zwergenkriegern auf den Weg (sollte Nirwulf der Auftraggeber sein, begleitet sein Vertrauter Dorgusch, Sohn des Dorbarnd mit fünf Kriegern die Helden).

Die Rundburg Bergwacht liegt einsam und verlassen im Koschgebirge, eine Tagesreise Fußmarsch nördlich des Ortes Twergetrutz. Der Baron von Twergetrutz ist zwar bereit, Falleram zu gewähren, dort seine Kutsche unterzustellen und fünf seiner Zwergenkrieger, die dort auf ihn warten, Gastung zu gewähren, nicht aber, eigene Leute in die berüchtigte Spukburg zu entsenden. Auch Fallerams Zwerge wagen sich nicht näher als auf zweihundert Schritt an die Burg heran.

Die Geschichte über die sagenhafte Sackpfeife und ihre überderischen Kräfte kursiert in mannigfachen Versionen unter den Zwergenvölkern der ganzen Region. Kaum ein Zwergen- oder Menschenkind, das nicht die schauerliche Legende vom Pfeifer auf Bergwacht und die grausamen Geister, die sein Geheimnis hüten, kennt.

Sie sollten im übrigen darauf achten, dass zu Ihrer Gruppe kein Zauberkundiger oder Geweihter gehört, der sich meisterlich auf das Austreiben von Geistern versteht, weil dies ein vorzeitiges Ende des Abenteuers zur Folge hätte.

Weitere Hinweise

In Anbetracht dessen, dass Zwerge der Magie gegenüber ein sehr kritisches Verhältnis pflegen, empfiehlt es sich, die Wirkung der Sackpfeife auf göttliches Wirken zurückzuführen. Als Alternative

könnte das Artefakt schlicht auch gar keine übernatürlichen Kräfte besitzen, sondern seine Wirkung auf einen sehr lebendigen Aberglauben beruhen. Das hätte zur Folge, dass die Helden, sofern

sich kein Zwerg aus der Region unter ihnen befindet, der Wirkung der gespielten Sackpfeife nicht unterliegen.

Die Geister, wie sie im Szenario beschrieben werden, entsprechen nicht dem DSA-Regelwerk. Ich habe dies in meiner Runde so gelöst, dass sie regeltechnisch eine Mischung aus Gefesselter Seele, Nachtalp und Spuk waren (**MGS 110f**).

Da im Gegensatz zum Original-Szenario die Burg inzwischen seit mehr als 400 Jahren verlassen ist, sollten Sie daran denken, dass der Grad des Zerfalls deutlich größer ist. Die Burg selbst allerdings ist noch recht gut erhalten, da es sich um ein zwergisches Bauwerk handelt und ganz und gar darauf ausgerichtet ist, Drachenangriffen standzuhalten (sehr dicke Mauern, so gut wie kein Komfort). Als zusätzliche Entdeckung habe ich die relativ frische Leiche eines Hügelzwerges in der Gruft eingebaut, den Torasch in die Burg gesandt hat, die Sackpfeife zu finden.

In der Kammer der Dienstboten sollten die Skelette der ermordeten Dienstmägde und Knechte liegen, die

ebenfalls ein Opfer von Narrogs Frevel wurden, und die der Autor des Original-Abenteuers schlicht vergessen hat.

Es bietet sich an, das einige der erwähnten Fallen durch den dem Zahn der Zeit bereits zerstört sind. Auch das Gift im Schlafgemach könnte erheblich an Potenz eingebüßt haben. Die Geister sind in der Lage, die Helden ausreichend zu beschäftigen, da bedarf es keiner Falltüren oder Giftfallen mehr.

Der magische Speer in der Wohnstube könnte ein dem Firun geheiligter Jagdspeer sein. Wollen Sie als Meister ihrer Gruppe darüber hinaus noch etwas Gutes tun, können sie natürlich auch die eine oder andere Rüstung oder Waffe als magisch einstufen. Bedenken Sie aber, dass es sich um eine ziemlich arme Baronsfamilie gehandelt haben muss, weil man in dem kargen Landstrich als Adliger nicht reich wird.

Für die fünf Burgherrn, die in der Burg wachen, sollten Sie passende Koscher Namen auswählen (**Am Großen Fluss 135**).

Finale

Sobald die Helden mit der Sackpfeife aus der Burg kommen und auf Falleram treffen, der in sicherem Abstand mit seinen Kriegerern auf die Helden wartet, erscheint Torasch mit 25 Hügelzwergen, die bereits bei den Unruhen vor acht Jahren an seiner Seite standen und als erbitterte Streiter für seine Sache gelten. Die Hälfte von ihnen ist mit Armbrüsten bewaffnet.

Sobald die Helden angesichts der Übermacht entweder von selbst oder nach dringlicher Aufforderung ihres Auftraggebers das Instrument übergeben, stimmt dieser eine unheimliche Melodie an. Beschränkt sich der Effekt der Töne bei den Helden auf ein unbestimmtes un gutes Gefühl und dräuende Angst, ergreifen viele Gefolgsleute Toraschs die Flucht. Anschließend geht die Melodie in ein Schlachtlid über, das wie im Original-Szenario die Geister der Burg herbeiruft (und zwar nicht nur die der Burgherren, sondern auch die der anderen Opfer). Zugleich werden die Herzen der Zwerge von frischem Mut und Kampfeslust erfüllt. Die Geister fallen insbesondere über Torasch her, um den Enkel Narrogs zu strafen und damit Erlösung zu finden.

Die Helden können sich nun mit den mutigen Gefolgsleuten des Zwergen beschäftigen, die noch nicht die Flucht gesucht haben.

Sollten die Helden in Nirwulfs Auftrag reisen, bietet sich die Möglichkeit, nicht nur Toraschs Partei, sondern auch die Fallerams aufmarschieren zu lassen. Weder Falleram noch Nirwulfs Gesandter haben ein Interesse daran, den Konflikt eskalieren zu lassen, dennoch handelt es sich um eine brenzlige Situation, die das Fingerspitzengefühl der Helden

erfordert. Nachdem Torasch sein gerechtes Ende durch die Geister gefunden hat, ist es an den Helden, die beiden davon zu überzeugen, die Sackpfeife dem Hüter der Flamme zu übergeben. Die Zwerge bitten die Helden, die keinen Anteil an ihrem Konflikt haben, das Artefakt dem Geweihten zu übergeben.