

MIDGARD

# TUMUNZAHAR

DIE ZWERGENBINGE



Abenteuer



# Tumunzahar, die Zwergenbinge

## Der Auftrag

Das Abenteuer spielt in der weiteren Umgebung von Thame im Nordwesten Albas und damit in der gleichen Gegend wie die Einstiegsabenteuer aus dem Sammelband *Start ins Abenteuer* (s. elektronisches Zusatzmaterial zum *Kodex*). Es eignet sich für Abenteurergruppen, die erste Erfahrungen gesammelt, aber noch nicht zu hohe Grade erreicht haben. Als Auftraggeber dient Meister Glarn Rabenbart, der Vertreter des albischen Zwergenkönigs in Thame. Er kann durch einen beliebigen anderen einflussreichen Zwerg ersetzt werden, der irgendwo in Alba oder den angrenzenden Gebieten Kontakt mit den Spielerfiguren aufnimmt.

Seit eurem letzten Abenteuer sind einige Wochen vergangen, und die heißeste Zeit des Jahres neigt sich dem Ende zu. So langsam kennt ihr alle Kneipen und Vergnügungstätten von Thame auswendig, das Kleingeld wird auch knapp, und ihr denkt schon daran, euch bei einem der Handelszüge als Wachen zu verdingen, die im Spätsommer und Herbst die Güter von Thame in die Ferne bringen. Nicht, dass das eine angemessene Herausforderung für Helden wie euch wäre! Da kommt als Abwechslung ein Bote gerade recht, der euch für den nächsten Abend im Namen von Meister Glarn Rabenbart in das Wirtshaus *Zum Hammer und Stein* im Zwergenhof einlädt. Ihr wisst die Ehre wohl zu schätzen, denn normalerweise haben dort nur Zwerge und Gnome Zutritt.

Kurz vor Sonnenuntergang findet ihr euch im Zwergenhof ein, wo Meister Glarn euch in Empfang nimmt und in das Hinterzimmer des Zwergewirtshauses begleitet. Er bestellt erst einmal eine Runde des ausgezeichneten Biers und fragt euch, was ihr so in der letzten Zeit getrieben habt. Erst als die zweite Runde aufgetischt wird, kommt er zum eigentlichen Grund seiner Einladung und fragt euch, ob ihr bereit seid, einen nicht ungefährlichen Auftrag des Zwergenkönigs anzunehmen, natürlich für einen großzügig bemessenen Lohn.

König Dvarin hat aus der Vision seines Hofmagiers geschlossen, dass er den Auftrag einer gemischten Gruppe aus

Zwergen und Menschen erteilen soll. Er hat daher seinen Vertreter in Thame beauftragt, geeignete Leute zu suchen. Meister Glarn sind natürlich sofort die Abenteurer eingefallen, die sich durch ihre Taten bereits einen Namen in Thame gemacht haben. Vermutlich sind die Abenteurer auch prinzipiell interessiert, wollen aber erst nähere Informationen haben, bevor sie sich entscheiden. Glarn Rabenbart kann ihnen Folgendes berichten:

Vor einigen Monden befragte Dvarin Doppelaxt, der König der albischen Zwerge, seinen Hofmagier Gorlim Blauzahn, wie der Ruhm seines Volkes gemehrt werden könnte. Gorlim schöpfte alle ihm bekannten Rituale der Wahrheitsfindung wie das Werfen der Runenstäbe und das Beobachten des Vogelflugs aus und gab schließlich den Rat:

„Suche, König, eine wagemutige Schar von Abenteurern und schicke sie nach Tumunzahar, der einst von Deinen Vorvätern bewohnten Feste! Vor über achthundert Jahren fiel sie durch finstere Zauberei, und Farin, der letzte König der Zwergenbinge, ließ sein Leben in der Schlacht. Lasse die alten Insignien der Königswürde bergen, die an diesem Ort zurückgelassen wurden! Achte darauf, dass die wagemutigen Gefährten vielerlei Fähigkeiten in sich vereinigen: Solche des Schwertes und solche des Zaubers, solche des Geistes und solche der Fingerfertigkeit! Doch denke daran, auch einen aus unserem Volk auszuwählen und einen, der unsere Schrift zu lesen vermag!“

Über die derzeitigen Gegebenheiten in der ehemaligen Zwergenfeste konnte Gorlim nichts herausfinden. Während einer Vision schrieb er jedoch orakelhafte Sätze über den Verbleib der drei Insignien nieder, die er allerdings selbst nicht zu deuten weiß:

- Die Krönung des Gekrönten, verlassen am Ort der Krönung, gekrönt vom ungekrönten König des Bösen.
- Die Macht, zu geben dem Leben den Tod, findet das Leben im Tod.
- Segen bringt der Insel Schatz, inmitten eines Sees, in dem für Wasser war kein Platz.

Glarn beschreibt den Abenteurern die drei Insignien der Königswürde: