

# MINI-ABENTEUER ZU „PAUKEN ÜBER LYNDWIK“

TEILNEHMENDE ABENTEUER WAREN:  
MALKOR, LE BEAU, HECTOR UND PELHAM

NIEDERGESCHRIEBEN VON: PELHAM HAUSER

Sobald die Abenteuertruppe in Lyndwik erreichte, beschloss sie, sich im Hafenviertel, auch genannt „Hafenschanze“, niederzulassen. Es ist eines von 5 der großen Viertel Lyndwiks.

Einen geeigneten Ruheort fanden sie in „Siggis Abgrund“. Während der Name erschreckend klingt, ist die Unterkunft weniger erschreckend als einfach ein wenig verstörend: Siggis ist Kuriositätsammler, was bedeutet, dass überall ausgestopfte, kuriose und nicht immer ganz echte Tiere hingen, wie z.B. ein zweiköpfiges Schaf namens „Dolly“. Darüber hinaus war die ganze Bar bedeckt mit Bärenfell; jedoch ist es mir unvorstellbar, dass ein Bär jemals so groß wie dieses Fell gewesen sein könnte.

Als wir in der Unterkunft die Kuriosen Ausstellungsstücke begutachteten, platzt ein verwundet aussehender Mann in die Bar. Mir kommt sein Gesicht direkt bekannt vor, denn ich hatte ihn zuvor bei einem Händler im Schwarzmarkt Lyndwiks gesehen, als ich einen magischen Bihänder verkaufte. Des Händlers Name lautet Priorus, und er war ein sehr kauziger, jedoch hellköpfiger und unterhaltsamer Genosse. Als Woyteck uns sieht, erkennt auch er mich sofort. „Du, dich habe ich hier schon einmal gesehen...“ Ich nicke ihm zu, und er fährt fort: „Bitte, folgt mir zu Priorus. Wir haben einen wichtigen Auftrag für euch. Es ist dringend. Wir bieten eine sehr gute Bezahlung!“ Etwas verwundert bin ich schon über die Eile und das Anliegen, aber in unserer, mittlerweile würde ich sagen, durchaus „dubiosen“ Truppe klingt das mögliche schnelle Geld wohl doch wichtiger, als den Auftrag in irgendeiner Weise zu hinterfragen. Daher beschließen wir, Woyteck zu folgen und Priorus zu besuchen.

Fürs erste scheint es, als wurde unser blindes Vertrauen belohnt. Denn Priorus empfängt uns, als wären wir die Retter in der Not: „Ah, Es freut mich sehr, Abenteurer, euch zu sehen und auch dich wieder zu sehen!“ Sagt er mich Blick auf mich gerichtet. „Ihr könnt gar nicht glauben, was mir passiert ist: Ich wartete nur auf eine Lieferung, die jeden Moment in Lyndwik eintreffen sollte. Doch dann wurde der Wagen überfallen und meine Gehilfen getötet! Die Lieferung enthielt eine Truhe, die mir sehr wertvoll ist. Ein lieber Esel namens Eselbert hat sie getragen. Könnt ihr mir helfen und sie wiederbesorgen?“ Dabei lenkt sich Priorus zwischendurch immer wieder durch seinen eigenen Schabernack ab. Fanden wir eine ebenso schelmische Antwort auf sein Gerede, gab er uns sogar 5 Goldstücke als „Belohnung“.

Er erzählte uns ebenso davon, dass laut seinem Wissen 4 Räuber die Truhe gestohlen hätten, und auch wie diese bewaffnet waren. Des Weiteren versprach er uns natürlich eine Belohnung, und da Priorus sich auf dem Schwarzmarkt so einige besondere Stücke ertauscht hat, gab er uns zur Auswahl: Entweder erhalten wir pro Kopf 80 GS oder einen Besonderen Gegenstand unserer Wahl. Nachdem uns Priorus mitteilte, welche Gegenstände das sind, entschloss sich jeder der Gruppe, lieber den Gegenstand als das Gold zu nehmen. Wir erfragen die letzten Details unseres Auftrags (darunter die Information, dass es wirklich schnell gehen soll und wir innerhalb von 24 Stunden wieder zurück sein müssen) und erhalten eine Karte, auf der der Ort des Überfalls eingetragen ist; so haben wir dann alle Informationen parat, um aufzubrechen.

Natürlich wandern wir zuerst auf dem auf der Karte markierten Ort. An diesem finden wir 3 Leichen, welche wohl die Boten der Lieferung waren. Von dort aus schafften wir es, Spuren des von Eselbert gezogenen Wagens zu finden. Diese führen auf ebenselben Weg zurück, wie der Wagen gekommen ist. Drum verfolgen wir die Spur eilig, da die Zeit knapp ist. Wir folgen der Spur bis zum Abend, an dem wir schließlich ein Gehöft erreichen. Als Le Beau sich in eine Krähe verwandelt, um den Hof genauer zu inspizieren, sieht er, dass im Gehöft ein toter Mann liegt. Dieser scheint der Bauer des Gehöfts zu sein. Haben sich hier also die Diebe mit ihrem Diebesgut niedergelassen?

Le Beau inspiziert weiter den Hof, während er versucht, sich möglichst unauffällig wie eine Krähe zu verhalten. Wie ihr euch vorstellen könnt, gelingt das nicht immer. Dennoch kann er sehen, dass im Hofraum 4 Orks ausgiebig mit Speis und Trank feiern, während scheinbar die Bauernfrau und ihre zwei Töchter ihnen Getränke und essen liefern. Die Bauernfrau besitzt blaue Flecken, was nicht ganz verwunderlich ist, wenn man Orks und deren Gewohnheiten kennt. Verwunderlich ist jedoch, dass Priorus in seinem Auftrag gar nichts davon erzählt hat, dass die Räuber Orks sind. Doch die Bewaffnung der Orks passt auf die Beschreibung (einer trägt eine Armbrust, während 2 Orks Nahkämpfer sind und einer Schamanische Zauber zu beherrschen scheint. Also müssen sie das doch sein, oder?

Wir überlegen uns einen Plan, um die Orks aus ihrem Raum zu locken und sie dann im freien in einen Hinterhalt zu führen: Malkor beherrscht die dunkle Sprache und möchte diese benutzen, um die Orks in die Irre zu führen und herauszulocken. Währenddessen bleibt Le Beau in Krähenform und platziert sich im hinteren Teil des Gehöfts, um von hinten zuschlagen zu können. Hector dahingegen stellt sich auf einen der vielen Stelle im Gehöft, in der Hoffnung, von dort aus in klassischer Hector-Manier einen „ganz großen Feuerball“ zaubern zu können. Auch wenn ich es schon vorab kommen sehen habe, dass irgendwas an dem Plan nicht funktionieren wird (das zeigt meine Erfahrung in dieser Truppe), willige ich ebenfalls ein und positioniere mich bei Malkor, um aus der Deckung jederzeit in den Nahkampf stürmen zu können.

Nachdem Malkor auf der dunklen Sprache irgendetwas sagt (er hat uns nicht im genauen Wortlaut unterrichtet, was er sagen wird), wird es still und einer der Orks geht aus dem Hofraum heraus in Richtung Malkor. Doch Le Beaus laienhafte Verkörperung einer echten Krähe scheint den Ork-Schamanen schnell stutzig gemacht zu haben. Drum fangen die Nahkämpfer der Orks an, auf uns loszustürmen.. Wie gesagt, es war kein Wunder, dass es so kommt. Als der zweite Ork auf halbem Weg über das Gehöft zu Malkor ist, fängt Hector an, seinen Feuerball zu zaubern. Der Ork dreht sich um und sagt nur laut „Fuck“ (ich weiß nicht, was das in der Ork-Sprache heißt, aber begeistert war er auf jeden Fall nicht..)

Wir schaffen es, einen Nahkämpfer zu besiegen und Hector gelingt es mit seiner Magie sogar, den anderen Ork zu übernehmen. Doch die restlichen 2 Orks waren noch in der Hütte verschanzt. Drum versuchen wir, mit diesem den Hofraum zu stürmen. Allerdings lief die Umsetzung nicht ganz wie gewollt und es hat ein wenig gedauert, den Raum, wo sich die Orks befanden zu öffnen. Sprach ich von „befanden“? Richtig, denn beide Orks waren bereits durch das Fenster zur Hinterseite geflohen. Fluchend laufe ich zuerst zum großen Stall des Gehöfts, denn von dort konnte ich vorab ein „I-A“ hören.. Meine Hoffnung war, dass sich dort unser Eselfreund Eselbert befindet und mit der Truhe empfängt. Zwar erblickte ich Eselbert, doch statt einer Truhe erwartete mich nur ein riesiger Heuhaufen. Weiter Fluchend spreche ich mich mit den anderen ab. Wir beschließen, zu dritt die Verfolgung der Orks aufzunehmen, während Le Beau zurückbleibt und den Hof weiter inspiziert, in der Hoffnung, doch noch irgendwo die Truhe erblicken zu können. Sollte er diese finden oder erfolglos alles durchsucht haben, soll er unseren Spuren folgen, die ich in die Bäume entlang des Waldstücks einritze.

Als wir 3 anderen die Spur verfolgen, erblicken wir 3 Menschen, von denen einer ein glänzendes Objekt mit sich zu tragen schien. Verwundert frage ich mich, ob nicht stattdessen das die Räuber sind, nach denen wir eigentlich suchen? Mist, dann wäre die ganze Ork-Aktion verschwendete Zeit gewesen... Leider wurden die Menschen schnell auf uns aufmerksam und legten direkt die Flucht ein. Wir schaffen es nach einiger Zeit und ein wenig Rangelei, die Menschen einzuholen und zu überwältigen. Dabei erfahren wir jedoch, dass es in der Tat doch nicht die Räuber sind, die wir suchen. Allerdings wurden sie ebenfalls von Priorus beauftragt, die Truhe zurückzugewinnen.

Malkor erfährt zudem durch sie, dass die Truhe in dem Heuhaufen in der Scheune versteckt ist, welche ich soeben erfolglos gestürmt habe... Da war ich wohl zu eilig in meinem Handeln... Aber immerhin wissen wir nun, wo die Truhe sich befindet und können sie nun einsammeln. Auf dem Rückweg findet uns Le Beau wieder, wodurch wir wieder vollzählig sind. Mit der Truhe und auch einem nützlichen Packesel namens Eselbert wandern wir zurück nach Lyndwik, um Priorus sein wertvolles Gut wiederzubringen. Dabei erlebe ich es zum ersten Mal, wie unsere dubiose Truppe nicht einmal der Gedanke kreuzt, mal in diese Truhe zu blicken... Vielleicht haben wir tatsächlich ein gewisses Vertrauen zu einem Händler aufgebaut, nur weil er ebenso dubios wie wir zu sein scheint? Es ist mir ein Rätsel.

In Lyndwik gehen wir sogleich zu Priorus und erzählen im voller Selbstlob von unseren Heldentaten. Priorus scheint mehr als gerne von unseren heldenhaften Taten zu hören und hört uns gespannt zu. Als wir ihm dann noch erzählen, dass der Bauer des Gehöfts gestorben ist und wir seiner verbliebenen Familie eine Entschädigung geben wollen, gibt er uns zusätzlich zu den versprochenen Artefakten noch mehr Gold als Belohnung. Ob wir das Gold aber wirklich der Familie geben, wage ich zu bezweifeln...

Als Freunde des Priorus, wie er uns nun offiziell ernannt, zeigt er uns auch was in der Truhe ist: Nämlich ganz viel „Salz“. Wir haben vorab schon gehört, dass es in der Stadt eine Droge namens Salz gibt, welche wohl besonders in Mode zu sein scheint. Kein Wunder, dass ein Schwarzhändler da seine Finger im Spiel hat...

Priorus gibt uns jeweils ein Stück von dem Salz, welches wir für „besondere Zeiten“ aufsparen sollen. Als ich das Salz sehe, werde ich jedoch direkt schwach. Ich habe bei solchen Drogen immer das Gefühl, dass sie mich näher zu meinem Dämonengott bringen.. Also zögere ich nicht lange und stecke mir die reiskornähnliche Substanz direkt in den Mund. Ich merke schnell, wie mich ein innerer Zorn ergreift. Ich will etwas zerstören. Am Besten etwas schönes! Ich zücke mein Schlachtbeil und laufe auf den Brunnen in der Mitte des Raumes zu, und schlage ihm ein großes Stück ab. Ich möchte weiter draufhauen, doch merke auf einmal, wie mich ganz schnell die Müdigkeit überkommt und ich in den Schlaf falle. Eine ganz schön merkwürdige Substanz ist das...

Nachdem ich meinen Rausch ausgeschlafen habe und Le Beau sein überschüssiges Salz zurückgegeben hat (er nahm wohl noch mehr aus der Truhe, der Schelm) gehen wir zurück zu Siggis Absteige. Damit endet unser, ich würde sagen, durchaus erfolgreiches Abenteuer und wir verbleiben noch eine Weile in Lyndwik, denn die Stadt hat noch viel zu bieten und sicher wartet schon bald das nächste Abenteuer auf uns. Und wenn es einen Grund zu leben geben sollte, dann wohl wegen der Lust auf Abenteuer?