

Mini-Abenteuer zu „Pauken über Lyndwik“

Teilnehmende Abenteurer waren:

Le Beau, Adelbert, Brom und Stimpy

Es folgt: **Ein Interview mit einem Vampir** (Stimpy Brayn)

Heute zu Gast bei mir in der Sendung „Der Talk zu Lyndwik – Markyrius zu Lanze lädt ein“ eine Person, eine Figur, ein Abenteurer oder besser gesagt ein Geschöpf. Seit Jahren missverstanden, geliebt und geächtet zu gleich. Hier ist in seiner ganzen Abscheulichkeit – Stimpy Brayn.

Mechanischer Applaus ertönt aus den Studioboxen.

Schön, dass Sie heute zu mir gefunden haben. Wie ich sehe, gefällt Ihnen unser Studioinventar.

Stimpy hat bereits begonnen, eine Kuhle in das Gast-Sofa zu nagen. Es schmeckt nach Stoff, Holz und abgetragenen Hosen vergangener Gäste.

Ich grüße alle meine Brüder und Schwestern in den Kanälen und Kanalisationen dieser Welt. Geschöpfe der Nacht – euch gehört die Zukunft. Die Saat wird auf den Schultern der Ratten verteilt.

Verstörend, aber zugleich auch typisch für Sie. Interessant, dass Sie Ihre Mitreisenden und vermeintlichen Freunde nicht grüßen. Woran liegt das?

Oh, nun ja. Selbstverständlich wird auch an die debilsten und dubiosen unter uns gedacht. Grüße gehen raus an meine „Freunde“ in Siggis Abgrund.

Siggis Abgrund für uns ja alle bekannt. Ein Ort der Einkehr für alle Fanatiker kuriosester Dinge und Lebewesen, die wir uns nur vorstellen können. Apropos Kuriositäten – wie es mir und den Einwohnern von Lyndwik erscheint, befindet sich auch unter ihren Freunden eine ganz eigentümliche Kreatur gar affenähnlicher Natur, habe ich Recht?!

Ich würde Le Beau zwar nicht als affenähnlich bezeichnen, sondern eher als schmierig und fedrig, aber ja, es stimmt: Unter uns befinden sich durchaus die seltsamsten Typen jener Abenteurer, die das große und weite Land bereisen. Siggis Abgrund ist für unseren Aufenthalt hier in dieser Menschen-Stadt deshalb ideal. Wobei ich die Bevorzugung Adelberts nicht ganz nachvollziehen kann. Einem Primaten in Gorilla-Statur ein Extra-Zimmer zum Logieren zu geben, ist vergleichbar wie einer Ratte ein sauberes Bett zu arrangieren.

Adelbert heißt also die affenähnliche Kreatur, von der die ganze *Hafenschanze* unserer wundervollen Stadt schwärmt. So, nun erzählen Sie doch mal unserer kaum vorhandenen, um nicht zu sagen imaginären Zuschauerschaft, was sie alles in letzter Zeit hier in Lyndwik erlebt haben.

Gerne Herr Lanze. Nun, meine Gruppe und ich leben schon eine geraume Zeit in dieser nach Menschen stinkenden Gegend. In dieser Stadt sind uns bereits mehrere Gerüchte zu Ohren gekommen. Von ein paar wenigen möchte ich einmal kurz und knapp berichten:

1. Unter den Einwohnern Lyndwiks werden sogenannte Bürgertitel verteilt. Es hält sich das Gerücht, dass nur diesen Auserwählten der Zugang zur Stadt gewährleistet wird.
2. Weiterhin verschwanden in letzter Zeit auf unerklärlicher Weise schwangere Frauen.
3. Zuletzt gilt es, einige Mythen und Legenden hier in dieser Stadt zu entdecken.

Um Sie nur kurz zu unterbrechen: All diesen „Gerüchten“, wie Sie sie nennen, gehen wir selbstverständlich in unserer nächsten Ausgabe dieser Talkrunde auf den Grund. „Mythen und Legenden – Der etwas andere Rattenfänger von Hamel oder Der Dieb der Schwangeren von Lyndwik“ ein Gespräch mit der Stadtwache. Aber lassen Sie sich nicht beirren, rede Sie gerne weiter.

Also gut. Uns kam zu Ohren, dass die Stadt Lyndwik vor ein paar Monden von Vampiren heimgesucht wurde. Aus diesem Grund soll seit einigen Wochen der Verkauf von Knollengemüse und spitzen Holzstöcken sowie Gegenständen mit entsetzlichen Symbolen frevelhafter Glaubensrichtungen gestiegen sein. Das Problem scheint größtenteils gebannt zu sein. Zumindest glauben das diese armseligen Menschen dieses Lochs das - hehehe...fieps fieps. Oh Verzeihung!

Nun ja, den Anschein nach erleben wir keine Angriffe mehr von solch blutrünstigen Geschöpfen der grausamsten Art. Wie Antikörper haben die Einwohner dieser wundervollen Stadt diese Wucherungen namens Vampire bekämpft...

Ein leises Zischen ist aus der Nähe von Stimpy zu vernehmen und eine kurze Aura des Bösen scheint sich über das „Studio“ von Markyrius Lanze zu liegen, der für kurze Zeit jegliches Gefühl der Freude verloren hat.

Ich darf weiter erzählen, nehme ich an?!! Es gibt noch ein weiteres Gerücht über eine neue Designer-Droge namens Salz, die bei Einnahme die Betroffenen in eine Art Raserei versetzen kann.

Über diese Begebenheit kann allerdings ein anderer Teil unserer Gruppe viel besser berichten.

Markyrius Lanze scheint sich langsam wieder gefangen zu haben, wobei ihm immer noch der Angstschweiß auf der Stirn steht.

Ja entsetzliche Sache, das mit dem Salz. Wenn sie mehr darüber erfahren möchten, sehr verehrte Zuschauer, dann empfehle ich Ihnen unsere letzte Ausgabe mit Pelham Hauser und seinen Spießgesellen. Nun aber wieder zurück zu Ihnen, mein Herr Stimpy.

Wir befinden uns wieder in Siggis Abgrund, auf unseren Zimmern, um genauer zu sein. Mich befiehlt kurz vor Morgengrauen eine seltsame Vision eines dunklen und gar schaurig-schönen Ortes, der mir unheimlich gut gefiel. Eine schwarze Kathedrale war zu sehen und ich stand mit Adelbert zusammen vor einem weitentfernten Szenario, bei der ein Kerl von riesigen Feuerhunden einer anderen großen und in schwarzen Umhängen gekleideten Figur attackiert wurde. Kurz bevor die Vision zu Ende war, flüsterte mir eine Stimme ins Ohr, von der ich heute noch bei der Erinnerung erregende Gänsehaut bekomme: **Säe die Saat**. Kurz nach dem Erwachen hatte ich ein seltsames Röhrchen mit stacheligen Kugeln beinhaltend in der Hand.

Das klingt ja furchteinflößend!

Ja, beeindruckend, nicht wahr?!! Aber wie dem auch sei, nach kurzer Zeit weihten Le Beau, Adelbert und ich unseren weiteren Gesellen Brom, der aus seiner kurzfristigen Erstarrung der letzten Abenteuer erwacht war, in diese wundervoll schreckliche Vision ein. Glücklicherweise besitzt Le Beau eine Art Wegweiser für garstige Vampirjäger - Stimpy spuckt verächtlich aus - in dem wir uns über ein paar Ungereimtheiten aus unserer Vision Klarheit verschaffen konnten.

- Die schwarze Kathedrale soll laut Buch ein Neubau zum von Lyndwik verfeindeten Mantakor sein.
- Des Weiteren ist dies ein bevorzugter Ort von sogenannten Vampir-Nestern.
- Zu guter Letzt scheint diese Saat in meinem Röhrchen etwas Pflanzliches zu sein, was nicht von dieser Welt zu sein scheint.

Kurz darauf kam Adelbert auf die glorreiche Idee, die ich bis heute immer noch einfach genial und zugleich geistreich empfinde, ein Saatkorn draußen im Garten von Siggis Abgrund zu verpflanzen.

Erstaunlicher Weise konnte man kurz darauf bereits einen jungen Trieb aus der Erde reckend betrachten. Um das Ganze vor allen Augen zu verstecken oder vielleicht eher sogar mehr darauf aufmerksam zu machen, stülpte Le Beau einen Eimer über den Trieb.

Ah, dies ist das Geheimnis hinter dem bereits berühmt gewordenen einsamen Eimer im Garten von Siggis.

Sie sagen es, der berühmte einsame Eimer, der nachher eine große Rolle in einer genialen Nachricht spielen wird. Nach dieser kurzen Gartenszene begaben wir uns alle schließlich in die Stadt, um ein paar Besorgungen zu erledigen. Brom versuchte, als Vampirjäger ausgehend, bei den hiesigen Händlern etwas Genaueres über die vermeintlich verschwundenen Vampire herauszufinden. Le Beau dachte ganz streng über den Herrn der Vampire, Lyakon, nach, während Adelbert und ich zum Marktplatz gingen. Bei einer Händlerin erwarb ich ein Paar Lederhandschuhe. Dazu muss ich aber mal sagen, dass in Ihrer Stadt durchaus kuriose Händler ihren Stand aufgestellt haben. Vogel- und Karnevalsmasken als teure Ware zu verkaufen? Da wird aber der Alba in mir ganz fuchsig!

Auf dem Marktplatz ist für Jedermann etwas dabei. Dafür steht Lyndwik mit seinem Namen!

Nun ja, wie auch immer. Nur mit einem Paar Handschuhen wollte ich mich nicht begnügen. Aus diesem Grund ging ich mit Adelbert in einen besser anmutenden Laden. Dort konnte ich mein kaum vorhandenes Verhandlungsgeschick einsetzen und schlug ein Deal heraus, mittels dessen ich eine feine Stoffmaske erhalten sollte, während Adelbert als die berühmte Kuriosität von Siggis als Werbeschild-Schwenker für eine Stunde vor dem Laden für Aufmerksamkeit sorgen sollte. Wie ich aber so in meinem Kaufrausch durch die Stadt schlendere und eigentlich meine Brüder und Schwestern in der Kanalisation aufsuchen wollte, wurde ich ausgerechnet von einem Kind bestohlen. Dieses Balg stahl mir im Vorbeilaufen meinen heißgeliebten Säbel. Sofort nahm ich die Verfolgung auf, die mich über die Dächer von Lyndwik führte. Meine Kumpanen halfen mir dabei zunächst mit erbärmlichen Misserfolg. Nachdem die Verfolgungsjagd schließlich zu meinem Entsetzen bis zur Hafenkante führte, entschloss sich die Gruppe, sich aufzuteilen.

Da muss ich Ihnen aber leider sagen, dass eine Aufteilung in solch einem Abenteuer mit sich ergänzenden Charakteren nicht unbedingt sinnvo....

Jaaaahaa, das haben wir nun verstanden!!!! Dubios heißt bei uns leider aber auch hin und wieder kurios und sinnfrei. Wie dem auch sei, mit bestandener Selbstbeherrschungsprüfung gelang es mir in das ausführende Rohr der Kanalisation Lyndwiks an der Hafenkante zu klettern. Mit ausgeprägtem Gehör folgte ich dem kindlichen Dieb tiefer in die Schächte der wohnlichen Kanäle. Was währenddessen die anderen Gruppenmitglieder trieben, will ich mir gar nicht ausmalen. Es sei so viel verraten, dass ein nebelhafter Gorilla in Scheiße badete und andere sinnfrei hin und her liefen sowie zwischenzeitliche Streitgespräche über dreckige Bälger führten.

Interessant (gäh) huch, Verzeihung. Und wie geht es weiter?

Wir kommen nun zum Highlight meiner fesselnden Erzählung. In den Tiefen der Kanalisation kam ich in einen größeren Raum, in dem viele Rohre zusammenliefen. UND JETZT HALTEN SIE SICH FEST! An allen Öffnungen erschienen nun mit winzigen Fackeln tausende und noch mehr meiner Brüder und Schwestern. Sogar einige größere Vertreter meiner Sippschaft waren darunter, die die mickrige Gestalt eines Menschen mehr als übertreffen. Zu meiner Überraschung erschien auch noch ausgerechnet der Rattenkönig von Lyndwik. Ich muss zu meiner Schande eingestehen, dass ich durch meine kürzlich vollzogene „Entwicklung“ in die Missgunst eines gewissen unübertroffenen Herrn der Pestilenz geraten sein könnte. Nun forderte dieser Herr und Meister über seinen Vertreter seinen Vertrag ein, indem ich entweder einen Kopf eines Vampirs bringen oder die Frau in Rot töten sollte. Die Sache war für mich klar, die Frau in Rot kann für mich nur die gesuchte Muriel sein. Um meinen König zu besänftigen und gleichzeitig meinen Auftrag bezüglich der auszusäenden Saat nachzukommen, übergab ich von meinen insgesamt fünf Samen drei meinen Brüdern und Schwestern, auf das sie für mich die Saat verbreiten würden. Um meinen Auftrag ausführen zu können, gaben mir die Ratten zwei Hinweise zum Aufenthaltsort von Muriel.

- In ihrer Nähe soll es bestialisch nach ätherischen Ölen gerochen haben.

- Ein Hauch von Zwerg war ebenfalls zu erschnüffeln.

In einem Anflug von Geistesblitz bekam ich auch einen Namen eines Zwerges, der mit ätherischen Ölen handeln würde. Brondur war dieser jene Zwerg...

Aber Moment mal, lauteten die Hinweise nicht, dass es einmal nach Ölen gerochen haben sollte und ein weiteres Mal in der Nähe Zwerge sein sollten. Also zwei getrennte Hinweise...?

Jaaaahaaaa, dieser Umstand wurde mir aber leider erst später klar. Zunächst einmal bekam ich meinen Säbel zurück und kroch wieder aus der Kanalisation heraus. Zurück mit Adelbert in Siggis Abgrund warteten wir sehr lange auf die beiden anderen aus unserer Gruppe. Unter dessen lieferten sich Le Beau und Brom einen Kampf mit vielen meiner Vertreter. Wenn ich davon Wind bekommen hätte, dann...DANN...

Einem kurzen Wutausbruch kann die restliche „Studio-Ausstattung“ nicht Stand halten und wird vollkommen zerfetzt.

So, besser. Jedenfalls kam die Gruppe in Siggis Abgrund wieder zusammen. Zuvor übermittelte ich noch einem Zwerg am Marktplatz eine Nachricht an Brondur, die folgende Nachricht beinhaltete (Form und Inhalt könnten vom Original abweichen):

„Lieber Brondur, der Herr der Düfte aus alten Zeiten, in denen der Rubel gerollt ist. Lass uns um 23 Uhr am einsamen Eimer in Siggis Garten treffen.“

Ihnen ist schon bewusst, dass wir hier in Midgard keine Uhrzeiten kennen, geschweige von einer Währung namens Rubel gehört haben?!

Ja...das wusste ich! Nun sei es drum, die Gruppe legte sich am Abend um Siggis Abgrund auf die Lauer. Der besagte Zwerg erschien trotz verwirrender Nachricht. Nach einem kurzen Plausch mit dem Zwerg in der Schänke von Siggis, kommt es zu einer Rauferei vor Siggis Abgrund. Das Ergebnis dieser Rauferei zwischen Brondur und Adelbert war ein blutleerer Zwerg, der bleich und reglos auf dem Boden lag. Verfolgt von der Stadtwache verschwanden Adelbert, Le Beau und ich in einer nahegelegenen Scheune, während Brom seine Scheinidentität als Vampirjäger aufrecht erhielt und in der Schänke verblieb. Ab diesem Zeitpunkt bin ich leider von schweren Gedächtnislücken betroffen, weshalb die Geschichte für mich abrupt in einer Parfümerie zweier Zwergeninnhaber weitergeht. Meiner Gruppe gelang es ungesehen des Nachts in den Laden einzusteigen. Es wurden die Kasse geplündert sowie einige Kleider entwendet. Zudem fanden wir seltsame Runen, die etwas verschlossen hielten. Nachdem dieses Rätsel gelöst wurde, öffnete sich der Kellerraum, in dem sich unglaublicher Weise ein feuriger Höllenhund und mehrere Vampirbabys befanden. Nach einem spektakulären Kampf, bei dem ich eigenhändig den Hund erschlug, endet auch schon bereits unser Abenteuer.

Unglaublich...was Sie erlebt haben...und...dass Sie einfach so mehrere Verbrechen gestehen. Aus diesem Grund werde ich...

Es wurde nicht lange gefackelt und in kürzester Zeit lag der große Talkshow-Moderator Markyrius Lanze ausgesaugt und stellenweise angenagt am Boden, während ein glückseliger Stimpy Brayn in die endlose und tiefschwarze Nacht entschwand.