

VASILY
MAHANENKO

DER DUNKLE
ROMAN
SCHAMANE

SURVIVAL QUEST

BASTEI ENTERTAINMENT 

durch Nebel vermurmt, aber in der Dunkelheit des Hauses konnte ich trotzdem nichts erkennen. Nur eines war offensichtlich – die Bestie hatte zwei Arme und zwei Beine. Oder vier Gliedmaßen, um es zusammenzufassen. Warum hatte ich nur die Kerze gelöscht, bevor ich nach draußen gegangen war? Auf die Weise wüsste ich jetzt zumindest, womit ich es zu tun hatte. Vier Klauen blitzten in der Düsternis auf, gefolgt von einem scharfen Schmerz, und dann wurde die Finsternis noch finsterer.

Ganz so sicher war ich in meinem Heim dann wohl doch nicht. Andererseits war das hier ja auch nicht wirklich mein Haus – das hatte ich nicht richtig bedacht.

Die Welt flackerte, und unmittelbar danach fand ich mich am Eingang des örtlichen Friedhofs wieder. Ein äußerst symbolträchtiger Ort, um wieder aufzuerstehen. Ein paar Meter von meinem Respawn-Punkt entfernt erhob sich ein kleiner Tempel, dessen Schatten mich vor der hellen Morgensonne verbarg. Diese mysteriöse Bestie hatte mich tödlich erwischt, und die obligatorische Zwölf-Stunden-Frist nach dem Spieltod war innerhalb eines Wimpernschlages vorbeigegangen. Großartig.

Ich wollte gerade zu dem Tempel hinübergehen, da beanspruchte eine weitere Nachricht meine ganze Aufmerksamkeit und Verärgerung:

Achtung!
Aufgrund deines Todes werden die Erfahrungspunkte deines aktuellen Levels um 30 % reduziert ...
Aktuelle Erfahrung: 199.
Verbleibende Punkte bis zum nächsten Level: 1201.

Ich überprüfte meinen Geldbeutel. Und tatsächlich, er enthielt nur noch dreitausend Goldstücke; die andere Hälfte lag im Sommerhaus. Mir blieb nichts anderes übrig, als zu hoffen, dass zwischenzeitlich niemand vorbeigekommen war und das Geld eingestrichen hatte. Es sollte irgendwo hinter dem Bett liegen; hoffentlich an einer Stelle, wo man es von der Tür aus nicht sehen konnte.

Aber was hatte mich erwischt? Trotz der Tatsache, dass ich 680 Trefferpunkte und 230 Verteidigung mein Eigen nannte, hatte die Bestie mir mit einem einzigen Schlag einen Respawn beschert. Ich konsultierte das Kampflog in der Hoffnung, dass diese Funktion seit meiner Zeit in der Mine freigeschaltet worden war. Ja! Jetzt konnte ich nachlesen, was mich plattgemacht hatte. Ich wechselte zum Statusschirm für den erlittenen Schaden während der letzten dreißig Stunden und sah mehrere Einträge:

*23:45:23 erlittener Schaden: 28 (258 »von Tür getroffen« – 230 »Verteidigung«).
Verbleibende Trefferpunkte: 652.*

*23:45:26 Erlittener Schaden: 28 (258 »von Tür getroffen« – 230 »Verteidigung«).
Verbleibende Trefferpunkte: 624.*

*23:45:39 Erlittener Schaden: 28 (258 »von Tür getroffen« – 230 »Verteidigung«).
Verbleibende Trefferpunkte: 596.*

*23:45:41 Erlittener Schaden: 24762 (24998 »Unbekannt« – 230 »Verteidigung«).
Verbleibende Trefferpunkte: 0.*

Sprachlos startete ich die Daten an. Das war doch mal ein Schlag! 25.000 Schadenspunkte – ein Gegner, der so hinlangte, musste mindestens Level 70 haben. Aber was trieb ein aggressiver Mob mit so hohem Level in Dochtheim? Und warum um alles auf der Welt hatte er ausgerechnet mir einen Besuch abgestattet?

»Suchst du nach etwas, mein Sohn?«, erklang eine Stimme ganz in meiner Nähe. Ich drehte mich um und sah einen kleinen, rundlichen, rotwangigen Priester – welchen Gottes auch immer – neben dem Tempel stehen. Eine schwarze Robe verhüllte ihn von Kopf bis Fuß, vermochte aber nicht die Größe seines enormen Bauches zu verbergen. In einer Hand hielt er eine Kette mit Gebetsperlen. »Möchtest du Vlasts Segen erhalten? In dem Fall musst du sein Novize werden. Bist du dafür bereit?«

Dann war dieser Tempel also Vlast geweiht, dem Gott des Weins. Er war das Gegenstück zu Bacchus, Pan und vergleichbaren Gottheiten aus der realen Welt. Ich ging ins Menü, um mir die Einschränkungen anzusehen, die mit der Verehrung des Gottes einhergingen, und zu meiner Überraschung stellte ich fest, dass es keine gab. Jeder NPC oder Spieler konnte ein Novize Vlasts werden, ohne dass er dafür irgendwelche anderen Möglichkeiten einbüßte. Es fielen auch keine zusätzlichen Kosten oder Spenden an. Alles, was man tun musste, war, jeden Tag ein Glas Wein oder Selbstgebrautes zu trinken. Schon erhielt man seinen göttlichen Segen. Versäumte man es aber, auf Vlast zu trinken, zog man einen göttlichen Fluch auf sich – und die waren generell nicht sehr angenehm.

Sei's drum. Ich hatte mich schon als Jäger wenig für die Religionen von Barliona interessiert, und als Schamane hatte ich noch weniger Nutzen dafür. Zugegeben, Vlast war ein praktischer Gott, wenn man seinen Glauben-Wert verbessern wollte, aber in diesem Bereich gab es einfach zu viele Komplikationen. Das war nicht mein Ding. Zumindest wusste ich jetzt, woher der Priester seinen runden Bauch hatte – vermutlich von all diesen täglichen Gebeten mit seinen Gemeindemitgliedern sowie jedem, der sonst noch Lust auf ein Gläschen Wein oder Selbstgebrautes hatte. Jede Wette, dass die Wachen, die ich gestern am Dorftor angetroffen hatte, zu seinen aktivsten Novizen gehörten.

»Nein, Priester. Ich achte Vlast, aber ich bin nicht bereit, sein Novize zu werden. Trotzdem vielen Dank.« Ich verbeugte mich vor dem Geistlichen, der mit einer ähnlichen Verneigung reagierte.

»Wie du willst. Vlast zwingt niemanden in seinen Dienst. Die ganze Tiefe seiner Lehren eröffnet sich nur denen, die wahre Einsicht besitzen. Kann ich dir vielleicht sonst irgendwie helfen, mein Sohn?«, erging sich der Priester in der NPC-Standardphrase.

»Ja. Heiliger Vater, könnt Ihr mir sagen, ob sich nachts irgendwelche Monster in dieser Gegend herumtreiben, die Trauer und Schrecken über die Einheimischen bringen?« Mein plötzlicher Spielertod ließ mir keine Ruhe. Ich musste unbedingt herausfinden, was mir all diesen Schaden zugefügt hatte.

Der Priester hörte auf, die Gebetsperlen zwischen seinen Fingern zu drehen, und blickte sich um. Anschließend bedeutete er mir, ihm zu folgen.

»Komm in den Tempel, mein Sohn. Dies ist nicht der Ort, um über solche Dinge zu sprechen.«

Das Innere des Tempels hielt nichts Interessantes für mich bereit, nur einen Altar mit dem Bild eines ziemlich aufgedunsenen Vlast, dessen verquollene Augen in die Leere

starten, sowie ein paar Bänke. Das war alles. Spartanisch war wohl die passende Bezeichnung. Der Priester trat hinter den Altar, förderte zwei Gläser zutage und reichte mir eines davon.

»Vlasts Gebote verlangen, dass ich mir vor einer Unterhaltung erst die Lippen mit Wein benetzen muss«, erklärte er in hochtrabendem Tonfall. Es war ganz gewöhnlicher Wein, der keine Status-Boni verlieh – er zog lediglich den Debuff »leicht angetrunken« nach sich.

Kaum dass wir die ersten Schlucke genommen hatten, begann der Priester: »Ich nehme an, es gibt einen Grund, dass du nach dem nächtlichen Gräuel fragst. Diese Unbill hat wohl auch dich nicht verschont. Ja, Unheil lauert in unseren Landen. Die Leute reden nicht gerne darüber, und alle tun so, als wäre nichts geschehen. Du hast die Klauenspuren am Tor gesehen, ja? Der Vorsteher musste sich eine Geschichte ausdenken und verkünden, dass er sie selbst ins Holz geritzt hätte – nur um die Dorfbewohner zu beruhigen. Aber alle sieben Tage erscheinen neue Klauenmale. Es ist vermutlich ganz gut, dass die Kinder sich eingeredet haben, sie wären diejenigen, die dafür verantwortlich sind; so machen die Leute sich weniger Sorgen. Und die Tatsache, dass alle sieben Tage ein Schaf oder eine Kuh aus der Herde verschwindet ... nun, dafür machen sie die Wölfe verantwortlich. Aber niemand fragt, wie die Wölfe wohl durch das geschlossene Tor gelangen konnten. Das gesamte Dorf ist von einer hohen Palisade umgeben, durch die sich nicht mal eine Maus hindurchzwängen könnte. Allein der Vorsteher und seine Söhne kennen die ganze Wahrheit. Sie verbringen ihre Nächte damit, Jagd auf dieses rätselhafte Biest zu machen. Aber es entzieht sich ihnen seit nunmehr zwei Jahren, und in all der Zeit haben sie nur ein paarmal seine roten Augen gesehen, mehr nicht. Und auch das nur aus der Ferne. Deine Hilfe wäre hier von unschätzbarem Wert. Falls du herausfinden könntest, was für eine Bestie das ist, die in Dochtheim ihr Unwesen treibt, wäre dir eine angemessene Belohnung sicher. Würdest du das tun?«

Die Quest »Nächtlicher Schrecken« ist verfügbar.

Beschreibung: Alle sieben Tage sucht ein Monster das Dorf heim, das Sorgen und Zerstörung über die Einwohner bringt. Finde heraus, was der nächtliche Schrecken von Dochtheim ist.

Quest-Typ: Selten.

Belohnung: + 400 Reputation in der Provinz Krong, + 500 Erfahrung, + 80

Silbermünzen, ein seltener Gegenstand aus dem Besitz des Vorstehers.

Strafe bei Scheitern/Nichterfüllung der Quest: - 400 Reputation in der Provinz Krong.

»Ich nehme an. Ich werde herausfinden, was sich hinter diesem Monster verbirgt«, sagte ich. Jetzt ergab alles Sinn. Die Eigenschaften der Bestie ließen sich nicht einsehen, weil die Quest danach verlangte. Ich musste es auf die altmodische Weise identifizieren, ohne auf meine Optionen als Spieler zurückgreifen zu können. Also schön. Ich würde eine Woche warten und dann wieder mit der Jagd beginnen. Unsere erste Begegnung hatte mit einem klaren Sieg der Bestie geendet. Mal sehen, wie es beim nächsten Mal lief.

»Danke, Mahan! Falls du Hilfe benötigst, brauchst du nur danach zu fragen«, verabschiedete mich der Priester, womit ich mich auf den Rückweg ins Dorf machte. Es

war Zeit, mein übriges Geld einzusammeln und ein paar Wölfe zu jagen. Mein Level würde sich schließlich nicht von selbst verbessern.

Kapitel 2: Wölfe und andere Angelegenheiten

»Wann hast du dich denn rausgeschlichen?«, fragte Elisabeth, kaum dass ich den Hof betreten hatte. »Ich dachte schon, du wärst ein richtiger Langschläfer, aber so wie es aussieht, bist du wohl eher ein extremer Frühaufsteher.«

»Ich habe einen Spaziergang gemacht«, umging ich die Frage, unwillig, die Sprache auf das Monster zu bringen. »Ich wollte niemanden wecken, also bin über den Zaun geklettert und hab mich ein wenig in der Nähe umgesehen.«

»Wie hast du es geschafft, nicht vom Kleinen Tim zerfleischt zu werden?«

»Vom Kleinen Tim?«

»Unser Hund. Wir lassen ihn jeden Abend in den Hof raus. Er weiß, dass er nicht über den Zaun springen darf, aber er lässt auch niemanden über den Zaun klettern. Da drüben liegt er, siehst du?« Elisabeth deutete auf die andere Seite des Hofes, wo sich der Kleine Tim hinter einer kleinen Einzäunung ausgestreckt hatte. Er war ein Wolfshund, gut einen Meter groß, der leise knurrte und mich mit unverkennbarer Feindseligkeit anblickte. *Wo warst du nur, mein Freund, als ich zu einem Respawn geprügelt wurde? Vermutlich saßt du in deiner kleinen Hütte und hast dir ins Pfötchen gelacht.* Mit einem Mal hatte ich das Gefühl, dass ich ein ernstes Gespräch mit dem Kleinen Tim führen musste. Das war natürlich lächerlich, aber seit meiner Initiation als Schamane hatte ich mir angewöhnt, auf solche plötzlichen Bauchgefühle zu hören.

»Was dagegen, wenn ich ihn ein wenig besser kennenlernen?« Fragend blickte ich meine Gastgeberin an.

»Sicher, ärger ihn nur nicht. Er würde bloß ein paar Sekunden brauchen, um sich durch den Draht zu beißen. Unser Kleiner Tim ist gut abgerichtet, und er greift normalerweise nicht an, solange er keinen guten Grund dazu hat. Aber man sollte das Schicksal nicht herausfordern.«

Ich versicherte Elisabeth, dass ich nichts tun würde, um das Tier zu provozieren, und ging zu dem Drahtzaun hinüber. Nachdem ich mich mit einem Blick vergewissert hatte, dass wir ungestört waren, ging ich in die Hocke und sah dem Wolfshund direkt in die Augen. Ich kann nicht sagen, warum ich das tat, aber es fühlte sich richtig an. Mit einem leisen Knurren kam der Kleine Tim zum Zaun herüber, und sein durchdringender Raubtiergeruch hüllte mich ein. Wir starrten einander für mehrere Sekunden in die Augen, und dann, plötzlich ...

Wurde der Rest der Welt grau. Nebel hüllte alles um uns herum ein, und Stille sank herab. Es war, als hätte jemand mit einem beifälligen Wink jegliche Geräusche zum Verstummen gebracht. Eine schattenhafte Version des Kleinen Tim löste sich von seinem Körper und trottete durch den Zaun hindurch, als wäre er überhaupt nicht da. Anschließend