Single-Mission: Sebulon vs. Sillybos

von Hauptfeldwebel Sillybos (SUSI)
Online seit 14. 11. 2011
Sebulon erhält den Auftrag, Sillybos zu mehr Arbeit zu bewegen. Eine WichtelAbenteuerSpielGeschichte.
Dafür vergebene Note: 14

Einstieg

Du schreckst auf und schaust dich um. Offenbar bist du kurz eingenickt. Du schaust dich um und entdeckst, dass du an einem Schreibtisch in einem holzverkleideten Büro sitzt. Du schaust dich langsam um und fragst dich: was zum Geier tu ich hier? Weiter bei **37**.

1

Auf dem Übungsplatz siehst du, wie Valdimier van Varwald, seines Zeichens Vampir und Leichter Armbrustschütze, den Rekruten beizubringen versucht, sich mit der Armbrust nicht selbst zu verletzen. Du gibst ihm ein Zeichen.
»Zehn Minuten Pause!« verkündet er, als er dich sieht, und kommt auf dich zu.
»Hallo Sebulon, was gibt’s?«
»Nichts Besonderes«, antwortest du. »Ich wollte nur mal vorbeischauen und sehen, wie es so läuft.«
»Ganz gut, würde ich sagen.« Valdimier dreht sich kurz zu den Rekruten um und dann wieder zurück. »Aus einigen könnte tatsächlich was werden. Und sie sind alle sehr motiviert.«
»Hoffentlich bleiben sie es auch«, kommentierst du und schaust dich um. »Ist Braggasch gar nicht da?« Dein Freund ist hauptamtlich Ausbilder, daher hast du erwartet, ihn hier anzutreffen.
»Er ist mit zwei Rekruten auf Streife. Erklärt ihnen so das Wichtigste, was sie hier beachten müssen, um in Uniform zu überleben. Eine Runde dauert zirka dreißig Minuten, dann geht er mit den nächsten beiden los. Tut ihm auch gut, sagt er. Hat wohl gestern noch ein wenig über den Durst getrunken. Ich kümmer’ mich hier derweil um den Rest, war ja selbst lange Zeit Ausbilder.«
»Gut, gut.« Du schmunzelst, als du an Braggaschs Kater denkst.
»Sir?« hört ihr hinter Valdimier eine vorsichtige Stimme.
»Ja?« Valdimier dreht sich um und geht einen Schritt zur Seite. Hinter ihm steht eine eher zierliche junge Rekrutin, die ehrfürchtig salutiert.
»Sir, die zehn Minuten sind um, Sir. Und da wollten wir fragen, wann wir weitermachen.«
»Ich komme sofort«, antwortet Valdimier und schickt die Rekrutin wieder fort.
»Siehst du, wie ich sagte, alle sind sehr motiviert.« Er lacht. »Macht Spaß mit denen. Also, ich muss dann wieder.«
»Schönen Gruß an Braggasch!« rufst du ihm noch hinterher, als er wieder zu den Rekruten geht. Du lächelst. So sollte die Wache sein – engagiert, gut gelaunt und voller Tatendrang. Du fühlst dich bestärkt in deinem Vorhaben und gewinnst vier Überzeugungspunkte. Vielleicht, denkst du, solltest du die Arbeit als IA-Agent an den Haken hängen und wieder Ausbilder werden. Aber erstmal hast du eine Aufgabe zu erledigen. Wie willst du weiter vorgehen?
→ Du gehst zum Ausbildungsleiter. Weiter bei **71**.
→ Du verlässt das Wachhaus wieder. Weiter bei **69**.

2

Rogi Feinstich schien gerade Inventur zu machen. Sie hatte Unmengen an Körperteilen in kleinen und großen Gläsern um sich herum gestapelt und notierte und katalogisierte sie mit großer Sorgfalt.
»Fillybof’ Krankenakte, ja«, sagte Rogi, nachdem du danach gefragt hattest.
»Fau mal in den Frank da drüben. Unterfte Fublade. Da find die Krankenakten der derfeitigen Wächter.«
Du suchst und findest schließlich in dem Schrank die Akte von Sillybos.
»Was kannst du mir zu Sillybos sagen?« fragst du, während du die Akte studierst.
»Ja, der arme Fillybof. Immer wieder erkrankt er an dieser feltfamen Krankheit.«
»Gestern schien er noch sehr gesund zu sein.«
»Hm. Aber diefef komife Fieber tritt immer plötflich auf.«
In der Akte sind Rogis Untersuchungen protokolliert. Demnach war Sillybos allein neunmal im letzten Monat krank, immer mit der gleichen Krankheit. Dir kommt ein kurzer Gedanke, verwirfst ihn aber schnell wieder. Rogis Integrität ist über jeden Zweifel erhaben.
»Wo könnte ich mehr über die Krankheit erfahren?« fragst du schließlich.
Rogi deutet auf ein dickes Buch auf einem Tisch. »Da drin.«
Du schlägst das Buch auf und findest das Pfeiffersche Philosophenphieber. Symptome sind Übelkeit, erhöhte Temperatur und Hautausschlag. Du notierst dir die wichtigsten Aspekte der Krankheit.
Würfle mit einem Würfel (W10) und zähle die Punktzahl zu deinen Intelligenzpunkten hinzu. Ist die Zahl größer oder gleich 10, geht es weiter bei **79**.
Ansonsten geht es weiter bei **23**.

3

Dein Weg führt dich über die Pons-Brücke. Auf der anderen Flussseite gehst du weiter die Glatte Gasse entlang, bis du auf die Sirupminenstraße stößt. Dort hältst du dich links und gehst geradeaus bis zur Ulmenstraße, in die du rechts einbiegst. Die Ulmenstraße dann bis zum Ende, Klebengeblieben, wo es dann nach rechts in die Kröselstraße geht. Jeder Wächter kennt diesen Weg in- und auswendig. Als du am Wachhaus Kröselstraße ankommst, siehst du vor deinem geistigen Auge zahlreiche Rekruten eifrig umherlaufen, salutieren, Befehle ausführen, einfach Wächter sein.
Wehmütig denkst du an die alte Zeit zurück, nicht nur an deine Ausbilderzeit, sondern auch als du noch Rekrut warst. Wie du Braggasch kennengelernt hast, wie die harte Ausbildung euch zusammengeschweißt hat. Und irgendwie ist die Unschuld dieser Tage verloren gegangen. Früher war alles besser, heißt es immer. Du kennst diesen Spruch, du weißt, dass das Unsinn ist, weil man sich nur an die guten Sachen erinnert und die schlechten aus dem Gedächtnis streicht. Aber trotz allem wart ihr damals Wächter, im besten Sinne des Wortes.
Jedes Mal, wenn du das Wachhaus Kröselstraße betrittst, ist es wie ein Schritt in die Vergangenheit. Aber vielleicht ist das in diesem Moment genau das Richtige. Langsam trittst du die Stufen hinauf.
Weiter bei **31**.

4

Als du bemerkst, dass du keinen weiteren Wein hast, zögerst du. Vielleicht sagt er dir ja, wo du noch eine Flasche finden kannst. Doch stattdessen erhebt er sich, die Hände auf den Rand gestützt, in seiner Badewanne, steigt hinaus und geht, wie irgendein Gott (oder irgendein Dämon?) ihn geschaffen hat, zu seiner Vitrine und holt aus einem Geheimfach seine Stille Reserve. Dann steigt er mit der Flasche wieder in seine Wanne. Durch den Anblick des nackten Philosophen verlierst du einen Überzeugungspunkt.
Der Gang hat Sillybos ein wenig nüchterner gemacht, aber trotzdem geht eine Flasche Wein nicht spurlos an ihm vorüber. Er öffnet die neue Flasche und schenkt sich erneut ein, wobei er bemerkt hat, dass du kein Wein trinkst, dir aber auch nichts anderes anbietet. Ihr setzt eure Diskussion fort.
Semibetrunkener Sillybos

Intelligenz 7
Überzeugung 5
Wenn du gewinnst, geht es weiter bei **81**.
Wenn du verlierst, geht es weiter bei **68**.

5

Dort angekommen, setzt du dich auf dein Bett und denkst nach. Hunger.
Da es praktisch keinen natürlichen Ort gibt, wo du, ein gut einen Meter großer Zwerg, herankommst und Jado, ein halb so großer, aber dafür umso sprungkräftiger Terrier, nicht herankommt, hast du mit viel Aufwand eine Hundesicherung an deinen Vorratsschrank angebracht (bei der es sich primär um ein Vorhängeschloss handelt, aber Hundesicherung hörte sich besser an, als du Braggasch davon erzählt hast).
Als du dir schließlich ein karges Mahl mit einem Stück Brot und zwei Stück Fleischwurst bereitet hast, setzt du dich auf dein Bett und lässt die Geschehnisse des Tages Revue passieren. Du seufzt, vielleicht hättest du doch mit Braggasch etwas trinken gehen sollen.
»Jado! Jado, komm her!« Du wartest, aber Jado liegt auf seiner Decke, hebt kurz den Kopf, als er seinen Namen hört, und senkt ihn dann wieder. Als du ihn ansiehst, wie er daliegt (und dich ignoriert), und du dann in deinem kleinen, ruhigen Zimmer umherschaust, fühlst du dich einsam. Du verlierst einen Überzeugungspunkt.
Eigentlich hattest du noch vor, deinen Eltern zu schreiben, aber du bist momentan nicht in der Stimmung dafür. Du stehst kurz auf, streichelst Jado über den Kopf, und legst dich dann schlafen.
Weiter bei **7**.

6

Du holst aus deinem Rucksack eine Flasche Rotwein hervor.
»Ich habe eine Flasche Rotwein mitgebracht«, sagst du freundlich und zeigst die Flasche. »Vielleicht trägt sie zu deiner Genesung bei.«
»Ah«, ruft Sillybos erfreut. »Sehr gut, vielen Dank! In der Vitrine dort befinden sich Gläser und ein Korkenzieher.«
Du gehst zur Vitrine und holst zwei Gläser – alle Gläser sind zum Glück gleich, sonst wüsstest du nicht, welche du nehmen solltest – und den Korkenzieher. Da du absoluter Laie bist, was Wein betrifft, reichst du die Flasche und den Korkenzieher dem Philosophen, der sie gekonnt öffnet. Nach dem *Plopp* fährt Sillybos mit der Flasche unter seiner Nase hin und her.
»Mmh, komplexe Nase. Blumig und kräftig.«
Du prüfst Sillybos’ Nase, aber dir fällt nichts Ungewöhnliches auf.
»Sir, ich wollte ...« beginnst du.
»Darf ich?« Sillybos dreht den Oberkörper zu dir und will einschenken. Vorsichtig hältst du ihm die Gläser hin, Sillybos füllt die Gläser jedoch nicht mal bis zur Hälfte. Bestimmt will er ihn vorher nur probieren, bevor er es randvoll macht; Sillybos ist halt ein *Gurmee*, was soviel heißt wie »langsam«.
»Sir, ich wollte mit dir über die Stadtwache reden ...« Noch immer betrachtest du den Wein misstrauisch.
»Ja? Was ist mit der Wache?« fragt Sillybos und lehnt sich in der Wanne zurück.
Du setzst dich auf einen Sessel ihm gegenüber und schaust ihn an. Zwar schmeckt ihm der Wein anscheinend nicht (er nippt nur daran), aber ansonsten scheint er absolut mit sich im Reinen zu sein. Die ganze Szenerie – der alte Mann in der Badewanne, inmitten hoher, dunkler Bücherregale – verbreitet eine unwahrscheinliche Ruhe. Es würde dich, und das spürst du deutlich, viel Energie kosten, diese Ruhe zu stören. Du ahnst, dass das an der Magie der Bücher liegt, dass die Bücher in diesem Sinne Verbündete des Philosophen sind.
Weiter bei **48**.

7

Nach einer traumlosen Nacht wirst du am nächsten Morgen von Jado geweckt, der dir zur Begrüßung das Gesicht ableckt. Du spielst ein wenig mit ihm in der Wohnung herum, bevor du ihn schweren Herzens wieder bei Frau Schnabel abgibst. Dann machst du dich auf zum Wachhaus. Noch auf dem Weg denkst du, dass du viel lieber wieder mit Jado spielen würdest, als dich mit dem alten Philosophen Sillybos über seine Faulheit zu unterhalten. Du seufzt und verlierst einen Überzeugungspunkt. Ein wenig schwermütig betrittst du das Wachhaus. Weiter bei **50**.

7a

Du richtest dich zu deinen vollen 1,07 m auf. Du kontrollierst deinen Werkzeuggürtel, alles da. Du stellst dir vor, wie du das Fass betrittst, Sillybos zur Rede stellst, er kleinlaut beigibt und Besserung gelobt, du danach stolz zum Kommandeur zurückkehrst und großes Lob für die Lösung dieses schwierigen Falles erntest. Du gewinnst zwei Überzeugungspunkte.
Du ziehst deine Axt, lässt sie lässig in der Hand kreisen (wie du es viele Monate geübt hast), marschierst auf Sillybos’ Fass zu und klopfst energisch an.
Weiter bei **28**.

9

Du gehst hinaus. Ein Spaziergang wird dich auf andere Gedanken bringen. Aber wohin willst du gehen?
→ Richtung Innenstadt. Weiter bei **80**.
→ Richtung Kröselstraße. Weiter bei **3**.

10

Das Bad von Sillybos ist, verglichen mit dem Flur, gepflegt und sauber, auch riecht es hier wesentlich angenehmer. Die Nachmittagssonne scheint durch das kleine Fenster und spendet ausreichend Licht. Die obligatorische Badewanne hat Übergröße (für dich als Zwerg sowieso). Allerdings verrät dir eine dünne Staubschicht, dass hier schon seit einigen Tagen niemand mehr gebadet hat – höchst ungewöhnlich für einen Philosophen. Dein Blick fällt auf den Seifenhalter. Wenn du möchtest, kannst du ihn näher untersuchen (weiter bei **25**). Ansonsten gibt es hier nichts Interessantes, und du gehst zurück auf den Flur. Weiter bei **17**.

11

Du bemerkst, wie es Sillybos gelingt, dich immer wieder aus dem Konzept zu bringen. Deine fehlende Erfahrung zeigt sich gegenüber dem alten Haudegen sehr deutlich. Du beschließt, ihn unabhängig davon, wie und warum er krank geworden ist, zu überzeugen, dass es auf jeden Fall besser ist, was für die Wache zu tun, als faul in der Badewanne zu liegen.
Sillybos
Intelligenz 8
Überzeugung 5
Wenn du gewinnst, geht es weiter bei **92**.
Wenn du verlierst, geht es weiter bei **86**.

12

Du stehst in der Eingangshalle des Wachhauses Kröselstraße und denkst über das nach, was Hauptmann Pismire dir gesagt hat. Gewissermaßen hat er ja Recht, die Rekruten sind teilweise sehr übermütig, aber ist das andere Extrem, was Hauptmann Sillybos macht, denn besser? Du erinnerst dich an deine Zeit als Ausbilder, als du selbst mit übermütigen Rekruten zu tun hattest. Der Übermut

legt sich mit der Zeit, erinnerst du dich, aber die Grundeinstellung bleibt, die Überzeugung, der Eid, den man auf den Schilling geschworen hat.
Natürlich, der Eid! Damit wirst du Sillybos überzeugen können. Schnell holst du ein Exemplar aus der Schublade im Empfangstresen und steckst es ein. Du gewinnst zwei Überzeugungspunkte.
Weiter bei **69**.

13

Nachdenklich stehst du vor der Tür des Kommandeurs.
Die ganze Nacht hast du wachgelegen und nachgedacht. Deine Gedanken kreisten immer um einen zentralen Punkt, nämlich dass es so nicht weitergehen kann. Alles andere hast du infrage gestellt. Nach dem Gespräch gestern Abend mit Sillybos fehlte dir jegliche Überzeugung für deine Arbeit; der Glaube, das Richtige zu tun, ging verloren. Und leider wurde es in der Nacht nicht besser, sondern haben dich zu einem Entschluss geführt, den du vor zwei Tagen nicht im Entferntesten für möglich gehalten hast.
Du atmest tief ein und klopfst an. Nach einem kurzen »Herein« trittst du ein.
Als du nicht salutierst, merkt der Kommandeur sofort, dass etwas nicht in Ordnung ist.
»Sebulon, was ist los?«
»Sir, ich bin gekommen, um dir mitzuteilen, dass ...« Du atmest durch. »... ich meinen Dienst bei der Wache quittieren werde.«
»*Was?*« Der Kommandeur schaut ungläubig. »Aber *wieso?*«
»Ich kann nicht mehr.« Du versucht, die Kraft in deiner Stimme zu behalten, dass sie sich nicht überschlägt. »Mir fehlt die Überzeugung für die Arbeit bei der Stadtwache. Ich kann weder meinen Dienst als IA-Agent wie bisher fortführen, noch den anderen Wächtern ein Vorbild sein.«
»Sebulon, das ist nicht dein Ernst. Du bist einer der fleißigsten, zuverlässigsten Wächter.«
»Ich war es, Sir. Aber dann ... kam Sillybos.«
Araghast schweigt eine Weile. »Kann ich etwas an deinem Entschluss ändern?«
»Ich fürchte nein, Sir. Ich habe ihn mir gut überlegt.«
Der Kommandeur seufzt. »Dann bleibt mir nichts übrig, als dein Rücktrittsgesuch anzunehmen. Ich ahnte, dass der Auftrag schwierig sein würde, aber dass er so *gefährlich* war ... es tut mir Leid, dass ich dich so unvorbereitet auf eine solche Mission geschickt habe.«
Du schaust traurig. »Das ändert auch nichts mehr.« Du nickst kurz und wendest dich zum Gehen. Zu deinen Freunden, vor allem Braggasch, aber auch zum Beispiel Glum, wirst du sicher auch weiterhin Kontakt haben, aber deine Zeit bei der Stadtwache von Ankh-Morpork ist nun zu Ende.
Auf dem Weg zur Tür unterdrückst du eine Träne.

[83] %%Wenn du die Geschichte nicht so enden lassen willst, lies weiter bei **83** ENDE

14

»Weil es deine Pflicht ist, Sir.« Mit ruhiger, tiefer Stimme willst du einen souveränen Eindruck machen.
»Meine Pflicht?«
»Sir, wenn ich dich daran erinnern darf ...« Du ziehst den Wacheeid hervor und liest laut, wie du es schon zig Mal als Ausbilder getan hast: »Ich Name des Rekruten schwöre feierlich bei Gottheit des Rekruten die Gesetze und Verordnungen der Stadt Ankh-Morpork zu wahren dem öffentlichen Vertrauen zu dienen und die Untertanen Seiner/Ihrer Unzutreffendes streichen Majestät Name des regierenden Monarchen ohne Furcht Begünstigungen und Rücksicht auf die persönliche Sicherheit zu verteidigen.« Du holst kurz Luft. »Ich schwöre weiterhin Übeltäter zu verfolgen die Unschuldigen zu schützen und falls notwendig mein Leben für

die obengenannten Pflichten zu geben so wahr mir zuvor erwähnte Gottheit helfe. Den Segen der Götter für den König/die Königin Unzutreffendes streichen.«
Sillybos sagt nichts, sondern wartet, bis du fortfährst. Er scheint jedoch nachzudenken.
»Sir, das sind deine Pflichten als Wächter, die du befolgen musst, so wie du es deiner Gottheit gegenüber geschworen hast.«
»Hm«, macht Sillybos. »Sebulon, wie viele Tage arbeitest du pro Woche?«
»Ich arbeite jeden Tag, Sir.«
»Auch an deinem freien Tag?«
»Ja, Sir.« Du fragst dich, worauf er hinaus will.
»Warum? Schließlich wird es nicht von dir verlangt.«
Du denkst kurz nach. So konkret hast du dich das noch nie gefragt, und genauso kannst du darauf nicht konkret antworten. Du *fühlst* einfach, dass du es tun solltest. »Weil es *richtig* ist, dies zu tun, Sir.«
»Aber was hast du davon?« Der Philosoph fragt aus echtem Interesse, wie es dir scheint; es sind keine rhetorischen Fragen.
»Sir, mir geht es gut, wenn es der Gemeinschaft gut geht, in der ich lebe. Das war früher im Kreideland so, und es ist jetzt in Ankh-Morpork so. Also tue ich mein Bestes für die Gemeinschaft, in der ich lebe.«
»Ihr Zwerge seid ein komisches Volk«, sagt Sillybos.
»Warum tust du es nicht, Sir?«
»Naja«, sagt Sillybos, »bei der Wache kann ich schwer philosophieren.«
»Aber stört es dich nicht, wie es in Ankh-Morpork zugeht?
»Ja, schon, aber ...«
»Und kannst du dich wirklich wohlfühlen, wenn es dir selbst vielleicht an nichts mangelt und du deinen eigenen Interessen nachgehen kannst, aber deine Gemeinschaft leidet? Wenn die Welt, in der du lebst, schlecht ist?«
Sillybos schweigt und denkt nach.
»Das ist der Gedanke, den der Wacheeid ausdrücken will, Sir. Und darum arbeite ich auch an meinem freien Tag.« Du nimmst Haltung an und wartest auf eine Antwort.
»Sebulon, du hast recht«, antwortet Sillybos schließlich. »Das Wohl der Gemeinschaft ist wichtiger als das Wohl eines einzelnen, auch wenn ich der einzelne bin. Ich danke dir für deinen Rat. Morgen werde ich pünktlich zum Dienst erscheinen.«
»Sehr gut, Sir.«
»Und nebenbei: ich denke, diese Idee könnte durchaus einen philosophischen Unterbau gebrauchen. Eine Theorie des Gemeinwohls sozusagen.«
»Ich bin gespannt, sie zu hören, Sir.« Du salutierst zum Abschied und gehst. Weiter bei **41**.

15

Als du nach Hause kommst, triffst du zufällig deine Vermieterin Frau Schnabel an, die vor dem Haus den Müll ausleert. Sie macht einen beschäftigten, jedoch nicht unzufriedenen Eindruck, doch als sie dich sieht, verfinstert sich ihre Miene.
»Alles in Ordnung, Frau Schnabel?« fragst du, dir keiner Schuld bewusst.
»Jado hat schon wieder auf den Gehweg gemacht.«
»Ich, äh ...« Du seufzt. Es hätte keinen Zweck, mit ihr zu diskutieren. »Tut mir Leid, Frau Schnabel. Es wird nicht wieder vorkommen.«
»Das sagen Sie jedes Mal.«
Du antwortest nicht. Im Grunde mag Frau Schnabel Jado ja auch, und sie ist sogar stubenrein, aber bei Frau Schnabel muss halt alles perfekt sein.
»Warum kippen Sie den Müll eigentlich einfach so auf die Straße?« fragst du ohne auf die naheliegende Analogie zu Jado hinzuweisen.
»Das machen doch alle so.«

»Ja, aber *warum?* Warum wird der Müll nicht irgendwo gesammelt und dann weggebracht?« Das hast du dich ohnehin schon immer gefragt. In den Zwergenminen wurde nichts auf den Boden geworfen, im Gegenteil, es wurde stets darauf geachtet, dass das Liegende frei von Steinen und Schutt war, und bei wichtigen Stollen gab es sogar einen Kehrer, der alles wegfegte.
»Es kommt doch alles weg«, sagte Frau Schnabel trotzig. Sie zeigte auf den Müll, den sie gerade hingeworfen hatte. »Was noch irgendwelchen Wert haben sollte, wird von Bettlern mitgenommen. Die Glasflaschen zum Beispiel verkaufen sie später an die Alchimistengilde. Die Essensreste fressen nachts die Ratten oder die Hunde. Die Gemüsetüten vom Markt nimmt später der stinkende alte Ron als Zunder mit, weil sie gut brennen. Nach spätestens zwei Tagen ist alles weg.«
»Erstaunlich.«
»Was man von dem Hundedreck nicht sagen kann.« Sie wirft dir erneut einen strengen Blick zu und geht dann ins Haus. Du folgst ihr. Weiter bei **22**.

16

Du betrittst Sillybos’ Büro. Zu deiner Überraschung sitzt er aber nicht in seiner Badewanne, sondern hinter seinem Schreibtisch und blättert in einigen Akten. Offenbar überrascht von deinem Eintreten blickt er auf. Obwohl du es als IA Agent nicht müsstest, salutierst du aus Gewohnheit.
»Sebulon, was treibt dich hierher?« fragt Sillybos erstaunt.
Du merkst, dass du eigentlich gar keinen Grund hast, einfach so vorbeizuschauen. Du hast nie viel mit Sillybos zu tun gehabt, und ohne einen speziellen Auftrag würdest du nie bei ihm im Büro erscheinen. Ein ungezwungenes Gespräch, wie du es vorhattest, ist nun nicht mehr möglich.
»Äh«, beginnst du.
»Du klingst schon wie Braggasch«, sagt Sillybos lächelnd. »Aber setz dich erstmal, wenn du was auf dem Herzen hast.«
Du setzt dich, unwillig, denn du merkst, wie dir die Initiative aus den Händen gleitet.
»Nicht viel zu tun?« fragst du unauffällig. Guter Einstieg, gerade noch die Kurve gekriegt.
»Es geht«, antwortet der Philosoph, aber du bemerkst eine gewisse Vorsicht.
»Es geht?« hakst du nach. »Ich denke, eure Abteilung ertrinkt in Arbeit.«
»Naja, was wir zu tun haben, das erledigen wir schon.«
Ihr tut, was ihr zu tun habt, wiederholst du in Gedanken. Nicht, was ihr tun könnt. Du nickst und überlegst, was du als nächstes sagen könntest.
Sillybos bemerkt deine Überlegungen und beobachtet dich aufmerksam. »Was führt dich zu mir?« Er lächelt überlegen. Es kommt zum Kampf.
Hast du vorher mit FR Harmonie gesprochen, geht es weiter bei **77**.
Sillybos
Intelligenz 8
Überzeugung 6
Gewinnst du, geht es weiter bei **66**.
Verlierst du, geht es weiter bei **18**.

17

Wieder auf dem Flur hörst du Sillybos erneut rufen.
»Sebulon? Bist du noch da? Die Bibliothek ist am Ende des Flurs rechts.«
Leider hast du nicht die Zeit, noch einen weiteren Raum zu untersuchen, ohne dich verdächtig zu machen. Du gehst langsam den Flur entlang, und achtest dabei weiter darauf, wohin du trittst. Du fragst dich, was dich nun, bei der entscheidenden Begegnung wohl erwartet. Vor Bibliotheken hast du schon immer großen Respekt gehabt, denn so viele Bücher auf einen Haufen sind *unberechenbar*. Sicherheitshalber ziehst du deine Axt, man weiß ja nie. Du näherst dich der Tür, die

offen steht, und spähst in den Raum. Weiter bei **43**.

18

»Ich habe mit dem Kommandeur gesprochen«, beginnst du ein Gespräch.
»Und?«
»Naja, er wollte, dass ich mal überall nach dem Rechten schaue.«
»Wie du siehst, ist hier alles in Ordnung.« Sillybos deutet auf sein Büro. Der Schreibtisch ist aufgeräumt, die Akten sortiert. Sillybos Haltung und Gestik zeigen dir, dass er eindurchaus korrekter und gewissenhafter Wächter zu sein scheint.
»Hm.« Du wirst nachdenklich. Vielleicht hat sich der Kommandeur ja in Sillybos geirrt? Auch beim zweiten Blick erkennst du keinen Anhaltspunkt zu einer Kritik.
»Ja, sieht so aus.« Verunsichert gehst du aus seinem Büro. Sillybos lächelt dir zum Abschied zu und wünscht dir einen schönen Feierabend. Weiter bei **59**.

19

Langsam beginnt dein Denkapparat wieder auf Touren zu laufen und sich mit grundsätzlicheren Fragen zu beschäftigen. Wie zum Beispiel: wer zum Teufel bin ich eigentlich?
→ Sebulon, Sohn des Samax. Weiter bei **30**.
→ ein anderes Mitglied der Stadtwache. Weiter bei **98**.
→ ein Zivilist. Weiter bei **67**.

20

Als du den Rotwein in der Hand hältst, betrachtest du das Etikett. Die Sprache verstehst du nicht, es muss wohl ein guter Wein sein. Und so was verwendet die Stadtwache zum Kochen! Du bemerkst, dass die Flasche bereits geöffnet ist, denn sie ist nicht mehr ganz voll und der Korken steckt nur zur Hälfte drin. Würfle mit einem Würfel (W10) und addiere die Zahl zu deinen Überzeugungspunkten.
→ Ist die Zahl größer oder gleich 10, geht es weiter bei **65**.
→ Ist die Zahl kleiner als 10, Weiter bei **34**.

21

»Passauf, äh.« Braggasch hebt wieder wissend den Zeigefinger. »Nimm die Rohrpost als Beispiel.«
»Was hast du eigentlich immer mit der Rohrpost?« fragst du.
»Ist, äh, doch nur ein Beispiel! Also. Äh. Wie wird die Rohrpost gemacht?«
»Wie, gemacht? Wir schreiben die Artikel dafür.«
»Nein, ich meine, äh, technisch.«
»Wir geben die Artikel zur Druckerei und die druckt das dann.«
»Genau. Ge-äh-nau. Mit, äh, einer Druckmaschine. Früher, äh, bevor es die gab, hat man noch alles mit der, äh, Hand geschrieben.«
»Und?« Das weißt du doch schon alles!
»Warum, äh, hat man wohl die Druckmaschine erfunden?« fragt Braggasch, trinkt einen Schluck und grinst, doch er will deine Antwort nicht abwarten. »Weil die, äh, Leute zu faul waren! Sie wollten nicht mehr so viel schreiben, schon gar nicht, äh, immer dasselbe.«
Du nickst. Das macht Sinn.
»Frag doch, äh, Tomas, Sohn des Edward, der den Fußhammer erfunden hat. Der, äh, wollte auch nur weniger arbeiten! Ich sag, äh, dir, der technische Fortschritt kommt einzig dadurch, dass ein paar, äh, kluge Leute einfach faul waren.«
»Hmhm«, murmelst du zustimmend. Du willst es nicht verstehen, aber es klingt doch irgendwie plausibel. Außerdem hast du zuviel getrunken, als dass du vernünftig dagegen

argumentieren kannst.
»Braggasch, jetzt brauchen wir nur noch eine Maschine, die sich auch die Artikel für die Rohrpost ausdenkt.«
Dein Freund lacht, und du dann mit ihm. »Dann, äh, sollten wir so eine einfach mal erfinden.«
Ihr trinkt und scherzt noch eine Weile, bevor ihr schließlich beide bezahlt und dann jeder nach Hause geht. Weiter bei **32**.

22

Du wartest an der Wohnungstür von Frau Schnabel, bis dein geliebter Hund Jado angelaufen kommt und dich freudig anspringt. »Danke, dass Sie auf Jado aufpassen, während ich bei der Arbeit bin«, rufst du in die Wohnung. Dann schließt du die Tür und gehst in deine eigenen vier Wände.
Weiter bei **5**.

23

»Danke Rogi, vielleicht hilft das weiter.« Du verabschiedest dich und wendest dich zum Gehen.
»Gern gefehen«, antwortet Rogi und widmet sich wieder ihrer Inventur. Leise gehst du wieder auf den Flur. Willst du
→ im Aufenthaltsraum etwas Zerstreuung suchen? Weiter bei **42**.
→ bei einem Spaziergang nachdenken? Weiter bei **9**.

24

Du blickst dich in der Bibliothek um. Sie wirkt immer noch unheimlich auf dich, allerdings hast du durch das Gespräch mit Sillybos ein gewisses Verständnis aufgebaut, dass er sich hier sehr wohl fühlt. (Schließlich ist es auch seine eigene Bibliothek in seinem eigenen Heim, und die Bücher hat er vermutlich alle selbst angeschafft und gelesen.) Du betrachtest den alten Mann in seiner Badewanne, der auf dich zwar tatsächlich einen trägen, apathischen Eindruck macht, aber ansonsten keinerlei Leidensdruck verspürt.
»Sir, geht es dir *schlecht?*«
»Mein Geist ist rege und gesund, meine ich«, antwortet der Philosoph. »Meinem Körper könnte es sicherlich besser gehen, aber immerhin habe ich keine Schmerzen.«
»Du leidest also nicht?«
»Nein.«
»Du könntest also durchaus zum Wachhaus gehen und dich da therapieren, mit den Inspirationspartikeln.«
Sillybos schüttelt den Kopf. »Im Wachhaus sind deutlich weniger Inspirationspartikel als in der Bibliothek.«
»Aber wenn du die ganzen Wächter beim Arbeiten siehst, wie sie Verbrechen aufklären – inspiriert dich das nicht?«
»Ach, Sebulon, ich bin inzwischen alt geworden. Die Welt verbessern, das sollen andere machen, die das besser können.«
»Aber Sir, was wäre denn, wenn alle so denken würden?«
»Ja, was wäre dann? Was wäre, wenn für jeden Menschen und jede andere Spezies das Freisein von Schmerz die Maxime seines Handelns wäre?« Bevor du etwas sagen kannst, beantwortet Sillybos seine Frage selbst. »Wäre das nicht ... schön?«
»Schön?!« protestierst du. »Sir, die ganze Scheibenwelt wäre ein einziger fauler Haufen! Das kannst du doch nicht wollen!«
»Warum nicht?« fragt Sillybos in vollem Ernst. »Es würde bedeuten, dass jeder

seinen Schmerz, Hunger undsoweiter, lindert, aber darüber hinaus keine Anstrengungen unternimmt, *mehr* zu erreichen. Es gäbe keine Gier mehr, und demzufolge auch weniger Verbrechen.«
Du weißt nicht, ob du protestieren oder ihn für verrückt erklären sollst. Das kann er doch nicht ernst meinen. Aber irgendwie scheint von seiner ruhigen, aber selbstbewussten Art eine Aura auszugehen, die dich zweifeln lässt.
Es stimmt schon, die faulen Verbrecher haben der Wache nie große Probleme bereitet. Und du denkst weiter: ist es nicht so, dass du schon dir oft sehr viel Arbeit gemacht hast, ohne dass am Ende etwas dabei heraussprang? Und auf einmal denkst du, dass der Philosoph vielleicht gar nicht so unrecht hat. Wofür die ganze Anstrengung?
»Ich ... verstehe, Sir«, sagst du nach einer Pause. Du willst eigentlich nur noch nach Hause, nachdenken.
Sillybos nickt und lehnt sich zurück. »Inspirationspartikel sind eine merkwürdige Sache.«
Langsam stehst du auf und wendest dich zum Gehen. »Gute Besserung, Sir.«
Sillybos winkt kurz zum Abschied.
»Auch dir gute Besserung, Sebulon.«
Weiter bei **60**.

25

Der Seifenspender ist eine aus Elfenbein geschnitzte Figur, die einen Kellner mit einem Tablett darstellt, auf dem das Stück Seife ruht. Die Seife selbst ist dunkelrot und hat die Form eines Herings. Wenn du willst, kannst du die Seife mitnehmen (notiere das Seifenstück in deinem Inventar). Danach geht es weiter bei **17**.

26

Dein Büro befindet sich in dem gleichen Zustand, in dem du es gestern Abend bei Dienstschluss verlassen hast. Insbesondere sind keine neuen Anzeigen eingetroffen. Du seufzt leise. Als du dich an deinen Schreibtisch setzt, wunderst du dich in Nachhinein über die abweisende Art von Damien. Sonst war er doch nie so? Aber vielleicht hatte er einfach einen schlechten Tag. Oder hat er was zu verbergen, was von Intörnal Affärs entdeckt werden könnte? Aber schnell verwirfst du den Gedanken wieder, es ist nicht deine Aufgabe, darüber zu spekulieren.
Die Personalakte von Sillybos liegt auf dem Tisch. Wenn du möchtest (und es gestern noch nicht getan hast), kannst du sie lesen (weiter bei **97**.) Andernfalls geht es weiter bei **74**.

27

Alkohol im Dienst! Wie konntest du nur! Und dann noch Wein! Der bittere Geschmack des Weins lässt dich zu Sinnen kommen. Sebulon, wie konntest du das nur tun? Erschrocken über dich selbst lässt du die Flasche fallen, die mit einem dumpfen Ton im Mehlsack landet. Du beobachtest noch kurz, wie der auslaufende Rotwein sich mit dem weißen Mehl zu einer rosa Masse verbindet. Ohne weiteres Zögern gehst du schnurstracks zurück auf den Flur. Weiter bei **46**.

28

»Die Tür ist offen!« ertönt eine Stimme von innen. Langsam stößt du sie auf. Dir steigt sogleich ein modriger, abgestandener Geruch in die Nase. Im Flur bietet sich dir ein chaotisches Bild; Bücher und Zettel liegen verstreut umher, viele Leinentücher und Togas darüber oder darunter. Seit Hegelkant das Haus vor Monaten verließ, scheint hier niemand mehr aufgeräumt zu haben. Ein unwillkürlicher Drang packt dich, hier für Ordnung zu sorgen, doch du gehst langsam weiter. Deine Füße setzt du vorsichtig auf die wenigen freien Stellen, die noch den Holzfußboden zeigen. Vorsichtig umschiffst du alle Bücher und Kleidungsstücke auf dem Boden, als ob sich Trittfallen

darunter verbergen könnten.
»Wer ist da?« hörst du Sillybos aus einem Raum hinten rechts rufen.
»Sebulon, Sohn des Samax, Sir«, antwortest du automatisch.
»Ah, unerwarteter Besuch. Komm rein! Ich bin in der Bibliothek.«
Was tust du?
→ Du gehst in die Bibliothek. Weiter bei **43**.
→ Du suchst in den anderen Räumen nach etwas Nützlichem. Weiter bei **96**.

29

»Und wirst du morgen wieder zum Dienst erscheinen?« fragst du. »Ich denke schon«, antwortet Sillybos zuversichtlich.
»Sehr gut!« antwortest du aufmunternd. »Es haben sich nämlich schon einige Fälle aufgestaut, die bearbeitet werden müssen.«
»Allerdings kommt dieses Phieber häufig über Nacht ...« Sillybos setzt eine traurige Miene auf.
Du beschließt, diesen Satz zu ignorieren, und das Gespräch in eine andere Richtung zu lenken.
→ Wenn du eine Flasche Rotwein dabei hast, kannst du sie Sillybos anbieten. Weiter bei **6**.
→ Willst du versuchen, das Gespräch auf seine Faulheit zu lenken, geht es weiter bei **45**.

30

Du sitzt an deinem Schreibtisch in deinem Büro und hast nichts zu tun. Es gehen so gut wie keine internen Anzeigen ein, und sonst hat ein IA-Agent nicht viel zu tun. Anderen Wächtern über die Schulter schauen, willst du nicht, denn sie sollen dich nicht für ein Kameradenschwein halten, wie der Kommandeur es ausdrückt.
Inmitten deiner Überlegungen schmeißt dir ein Rohrpostdämon eine Rohrpost vom Kommandeur an den Kopf.
Leise verfluchst du den Dämon. Du öffnest die Rohrpost und liest:

Sebulon,
ich habe gerade ein paar Minuten Zeit. Komm doch mal bitte kurz in mein Büro, ich muss mit dir etwas über HptFw Sillybos besprechen.
gez.
Araghast Breguyar
Kommandeur

Die Nachricht noch in der Hand haltend, überlegst du, was du tun wirst.
→ Du begibst dich sofort zum Büro des Kommandeurs. Weiter bei **73**.
→ Du prüfst die Korrektheit deiner Uniform. Weiter bei **89**.
→ Du holst vorher noch die Personalakte von Sillybos aus dem Archiv, bevor du zum Kommandeur gehst. Weiter bei **57**.

31

Erinnerungen kommen hoch, als du das Wachhaus betrittst. Wie du zum Beispiel damals mit Braggasch gleich in eurer ersten Woche einen Mörder in einem Lagerhaus verfolgt habt – ach, was wart ihr naiv. Und die Standpauke von OStSp Harry danach ...
Als du dich umschaust, fällt dir auf, dass du so gut wie keinen Rekruten hier kennst, und bist ein wenig traurig darüber. Du beschließt, in Zukunft öfter vorbeizuschauen und auch die neuen Rekruten bei ihrer Ausbildung zu beobachten. Allerdings bist du froh, dass Frau Willichnicht nicht

hier ist.
Willst du
→ zum Büro des Ausbildungsleiters gehen? Weiter bei **44**.
→ zum Übungsplatz gehen? Weiter bei **1**.

32

Als du zuhause ankommst, ist es schon spät – zu spät, als dass du bei deiner Vermieterin noch klopfen könntest, um deinen Hund zu holen, auf den sie während deiner Dienstzeit aufpasst. Aber das geht schon in Ordnung, denn es ist schließlich nicht das erste Mal, dass du länger weg bist, und Jado fühlt sich bei Frau Schnabel auch wohl (zumindest glaubst du das).
Das Zwergenbier hat dich schläfrig gemacht; ohne große Umwege legst du dich in dein Bett und schläfst schnell ein.
Weiter bei **35**.

33

»Aber ist es nicht so«, fragst du skeptisch, »dass du von Rib einen Trank bekommen hast, der genau diese Symptome hervorruft?«
»Zu Studienzwecken«, antwortet Sillybos ruhig.
»Du hast dir den Trank nicht besorgt, um vorsätzlich krank zu werden, damit Rogi dich nach Hause schickt?« fragst du gezielt nach und beobachtest ihn genau.
»Hat Rib dir das gesagt?«
»Rein zufällig, ja.« Du fragst dich, was die Frage soll.
»Hm.« Er scheint zu überlegen. »Hat Rib inzwischen eigentlich schon die Rote Litze?«
»Wa- also, ich glaube nicht, aber wieso ...?« Du bist verwirrt.
»Ich erkundige mich nur nach deinen Quellen, ob sie ... vertrauenswürdig sind.«
Du schweigst für einen Moment. Du kennst Rib nicht sehr gut, hast bisher wenig mit ihm zu tun gehabt. Aber es stimmt, er hatte schon einige IA-Verfahren gegen sich, bei denen er auch verurteilt wurde. Du fragst dich auf einmal, ob du Ribs Aussage trauen kannst.
Weiter bei **11**.

34

Als du den Rotwein in deiner Hand wiegst, überkommt dich ein Gefühl der Melancholie. Du musst an das denken, was der Kommandeur dir gesagt hat. Was Sillybos gesagt hat. An die ganzen letzten Monate. Du seufzt. Leise Zweifel ob der Sinnhaftigkeit des Ganzen steigen in dir auf. Gedankenverloren ziehst du den Korken aus der Flasche und riechst an dem Wein. Da du kein Weintrinker bist, kommt dir der Geruch fremd vor, aber er riecht nicht unangenehm. Und in einem Moment der Schwäche setzt du die Flasche an und nimmst einen tiefen Schluck. Du verlierst 2 Überzeugungspunkte.
Weiter bei **27**.

35

Am nächsten Morgen wachst du mit *leichten* Kopfschmerzen auf. Sie erinnern dich an den gestrigen Abend mit Braggasch und an eure Diskussion. Faulheit hat auch ihre guten Seiten? So ein Unsinn! Entschlossen im Kampf gegen die Faulheit beschließt du, Sillybos heute zur Rede zu stellen. Setze deine Überzeugungspunkte auf ihren Anfangswert und erhöhe sie noch um zwei.
Du legst dein Inventar an und gehst zum Wachhaus. Weiter bei **50**.

36

Als du zum Büro von Fähnrich Harmonie gelangst, ist das Büro leer.
Während du noch überlegst, was du als nächstes machst, kommt Charlie Holm vorbei. Der Kollege von Sillybos ist wohl derjenige, der am längsten mit Sillybos zusammengearbeitet hat, auch wenn sie mittlerweile wegen des Personalmangels meistens getrennt zu Tatorten geschickt werden. Die Aufklärungsquote ist bei Charlie mittlerweile auch signifikant höher als bei Sillybos.
»Fähnrich Harmonie ist in einer Besprechung«, sagt Charlie im Vorbeigehen.
»Kann ich etwas ausrichten?«
Du weißt zwar nicht, woher Charlie weiß, dass du zu Fähnrich Harmonie wolltest, fragst aber nicht nach. Stattdessen lenkst du das Gespräch Richtung Sillybos. »Ich wollte mit ihr über Hauptfeldwebel Sillybos reden«, sagst du und überlegst, wie du Charlie am Geschicktesten über ihn ausfragen könntest.
»Wenn es darum geht, für den Kommandeur Sillybos’ Faulheit anzusprechen, wird sie dir nicht wirklich weiterhelfen können«, sagt Charlie trocken.
»Wa- ... woher weißt du ...?« stammelst du baff.
»Nichts leichter als das. Du plausibelste Annahme wäre sicher, dass du mit ihr wegen einer Anzeige über Sillybos reden willst. Allerdings glaube ich nicht, dass Sillybos bei seiner einzigen Schwäche im Dienst, dem Rotwein, erwischen lässt, und zum anderen hast du Sillybos Personalakte in der Hand, die zumindest heute Morgen, als ich im Archiv war, noch als »im Kommandeursbüro« vermerkt war. Daher ist klar, dass du die Akte vom Kommandeur hast, und dass der Kommandeur mit dir über ihn gesprochen hat. Darüber müsste demnächst, da Sillybos bald Dienstjubiläum hat, sein Jahresgespräch anstehen. Daher wird der Kommandeur sich Gedanken zu Sillybos’ geleisteter Arbeit gemacht haben. Und da ich Sillybos’ Arbeit kenne, kann ich mir das Urteil des Kommandeurs gut vorstellen. Weil Sillybos aber wegen seiner Erfahrung und seiner Intelligenz jemand ist, der im direkten Gespräch und durch Befehle nicht leicht zu mehr Arbeit zu überzeugen ist, auch nicht für den Kommandeur, liegt es nahe, dass er dich beauftragt hat, ihn dabei zu unterstützen.«
»Äh.« Du bist sprachlos. Du kommst dir sehr dumm vor und verlierst einen Intelligenzpunkt.
»Deduktion«, sagt Charlie wissend. »Es ist im Prinzip ganz einfach ...«
Charlie erklärt dir das Prinzip seines Vorgehens. Du gewinnst zwei Intelligenzpunkte. »Jetzt muss ich aber weiter«, sagt Charlie. »Viel Erfolg! Ach ja, du solltest die Akte vielleicht nicht so offen zeigen, wenn du mit ihm sprichst, sonst zieht er die gleichen Schlüsse wie ich.«
»Äh, danke«, sagst du noch, als Charlie den Gang hinunterläuft. Du steckst die Akte ein und gehst zu Sillybos’ Büro. Weiter bei **16**.

37

Diese Geschichte ist im Geiste der alten Abenteuer-Spielbücher von Steve Jackson und Ian Livingstone entstanden. Das Prinzip ist sehr einfach: Man liest einen Abschnitt, und an dessen Ende steht die Nummer des Abschnitts, bei dem es weitergeht. An vielen Stellen kann der Leser zwischen mehreren Möglichkeiten entscheiden. Dabei gibt es keine tote Enden, sondern alle Stränge führen wieder zusammen. Die Charaktererstellung ist einfach gehalten. Für diese Geschichte werden nur zwei Werte benötigt: Intelligenz und Überzeugung.
1. Würfle mit einem W10. Dieser Wert stellt deine Intelligenzpunkte dar.
2. Würfle mit einem W10. Dieser Wert stellt deine Überzeugungspunkte dar.
Diese Werte können sich im Laufe der Geschichte ändern. Ab und zu kommt es zu einem Kampf. Während das bei den Abenteuer-Spielbüchern ein Kampf auf Leben und Tod ist, geht es in dieser Geschichte weniger martialisch zu: ein Kampf besteht in einer Diskussion.
Ein Kampf läuft in Runden ab. Der Ablauf einer Runde ist folgendermaßen:
1. Würfle mit einem W10. Addiere diesen Wert zu deinen Intelligenzpunkten.
2. Würfle mit einem W10. Addiere diesen Wert zu den Intelligenzpunkten deines Gegners.
3. Derjenige, der die niedrigere Punktzahl hat, verliert einen Überzeugungspunkt. Bei Gleichstand verliert keiner Überzeugungspunkte.

Sobald einer keine Überzeugungspunkte mehr hat, hat er den Kampf verloren.
Nach einem Kampf folgt, je nach Sieg oder Niederlage, eine Beschreibung des Kampfverlaufs (es kann durchaus lesenswert sein, einen Kampf zu verlieren). Keine Sorge, in dieser Geschichte kann man nicht sterben. Falls du einen Kampf verlierst, also keine Überzeugungspunkte mehr hast, geht die Geschichte trotzdem weiter. Falls du bis zum nächsten Kampf keine neuen Überzeugungspunkte erhältst, verlierst du ihn automatisch.
Darüber hinaus kannst du auch Gegenstände sammeln; zu Beginn hast du aber nur deine Uniform und deine Dienstmarke. Notiere dir, welche Gegenstände zu hast.
Das soll zur Einführung genügen. Nun geht es weiter bei **19**.

38

»Sir, in dem Buch steht aber auch, dass die Therapie nur funktioniert, wenn man sie mit einer Beschäftigungstherapie kombiniert.«
»Das ist richtig«, gibt Sillybos zu. »Aber ich weiß noch nicht, wie eine solche kombinierte Therapie aussehen könnte.«
»Bei der Wache gibt es Beschäftigung genug ...«
Sillybos denkt darüber nach. »Ja, aber nicht genug Inspirationspartikel. Die Büroarbeit, der tägliche Trott ... davon gehen keine Inspirationspartikel aus.«
»Aber bist du nicht Spurensicherer?«
»Ja, und?«
»Wie ist es denn mit der Arbeit am Tatort?« fragst du. »Ist nicht ein unbekannter, mysteriöser Tatort voller Inspirationspartikel? Oder ein verzwickter Fall mit intelligenten Verbrechern, die sich das perfekte Verbrechen überlegt haben?«
»Hm. Zugegeben ...«
»Und Beschäftigung gibt es an einem solchen Tatort sicher genug.«
»Das ... ja, das könnte funktionieren.« Sillybos’ Miene erhellt sich. »Ja, du hast recht – die Arbeit für die Wache, das Lösen komplizierter Fälle ist eine gute Therapie gegen Faulheit.«
»Sehr gut, Sir.«
»Ich danke dir, Sebulon. Gleich morgen werde ich wieder zum Dienst erscheinen und mich an die Arbeit machen.«
»Gern geschehen, Sir!« Du salutierst, machst auf dem Absatz kehrt und gehst. Weiter bei **41**.

39

Wieder auf dem Flur überlegst du, was zu tun ist. Willst du
→ direkt mit Sillybos reden? Weiter bei **16**.
→ mit seiner Vorgesetzten Fähnrich Laiza Harmonie sprechen? Weiter bei **54**.
→ seine Personalakte nach Hinweisen studieren? Weiter bei **76**.

40

Du verabschiedest dich von Rib und gehst hinaus.
Von wegen Zufall! Sillybos hat das Gift auf sich selbst angewandt, damit Rogi ihn krankschreibt und er nach Hause gehen kann. Endlich richtige IA-Ermittlungsarbeit, freust du dich. Alles passt zusammen. Du beschließt, den Hauptfeldwebel mit deinen Vorwürfen zu konfrontieren. Weiter bei **94**.

41

Zufrieden verlässt du Sillybos’ Fass und machst dich auf den Heimweg. Du hast ein gutes

Werk getan, davon bist du überzeugt. Ob du Sillybos wirklich hast überzeugen können und er sich wirklich ändert, wird sich gewiss erst zeigen. Doch du hast dein Bestes getan und einen Wächter auf den Pfad der Tugend zurückgeführt; genauso hast du dir die Arbeit als IA-Agent vorgestellt. Du bist zufrieden und blickst entspannt dem Gespräch mit dem Kommandeur entgegen. Weiter bei **100**.

42

Im Aufenthaltsraum ist nicht viel los. Ein paar Wächter der Abteilung Raub und Mord sitzen beim Kaffee zusammen und scheinen sich über irgendwas zu unterhalten. Da du sie nicht weiter stören willst, wandert dein Blick weiter durch den Raum, bis du an einem Tisch Rib entdeckst, einen ehemaligen Giftexperten, der gerade keiner wichtigen Beschäftigung nachzugehen scheint.
Wenn du einen triftigen Grund hast, mit Rib zu reden, kannst du dies tun (weiter bei **75**.).
Ansonsten gibt es hier nichts weiter, was dich interessieren könnte. Du kannst nun
→ einen Blick in die Küche werfen. Weiter bei **82**.
→ einen Spaziergang machen. Weiter bei **9**.

43

Die Bibliothek ist, verglichen mit den anderen Räumen, groß. Die drei Meter hohen Regale lassen nur an einer Wand Platz für zwei hohe Fenster, ansonsten umgeben sie den ganzen Raum und sorgen so für ein bedrückendes Gefühl. Die Bibliothek strotzt nur so von Worten, und du spürst die Magie, die von den Büchern ausgeht. Dieser Raum ist *gefährlich*. Unwillkürlich hältst du deine Axt fester und marschierst in den Raum.
Drinnen erwartet dich ein überraschender Anblick: eine Badewanne. Neben ihr steht eine Apparatur zum Halten von Büchern, so dass sie nicht nass werden. Um die Wanne verstreut liegen zahlreiche Zettel mit Notizen, oft jedoch auch nur Gekritzel. In der Badewanne, im warmen Wasser, umgeben von Schaum, liegt Sillybos, der dich mit wachem Blick ansieht. Seine Arme ruhen geduldig auf dem Wannenrand und der nasse, graue Bart hängt lässig zur Seite. Der runde Bauch ragt aus dem Wasser und auf ihm thront eine gelbe Gummiente. Ein wahrhaft furchterregender Gegner! Weiter bei **55**.

44

»Herein«, hörst du Pismires Stimme durch die Bürotür.
Als du eintrittst, sieht dich der Ausbildungsleiter erstaunt an. Mittlerweile (seit du IA-Agent wurdest) kennst du den Blick gut, nahezu alle Wächter zeigen ihn, er bedeutet eine Mischung aus Respekt und Schuldbewusstsein. Auch Pismire scheint im Kopf seine vergangenen Fehlverhalten durchzugehen, während er dich begrüßt.
»Sebulon, welch seltener Besuch.«
Du salutierst vor dem Hauptmann und kommst gleich zur Sache. »Sir, ich bin gekommen, um mit dir über Hauptfeldwebel Sillybos zu sprechen. Ich dachte, da ihr die längste Zeit gemeinsam bei SUSI verbracht habt, könntest du mir eventuell ein paar Hinweise geben.«
Pismire entspannt sich. »Geht es um eine Zeugenaussage?«
»Nicht direkt, Sir. Es liegt keine Anzeige gegen ihn vor, jedoch ...«
Pismire hebt erwartungsvoll die Augenbrauen.
»Nun, der Kommandeur findet, er könnte ein wenig mehr arbeiten.« Du drückst es höflich aus, weil du weißt, dass Pismire Sillybos als Wächter durchaus schätzt.
»Nun, man wird nicht Hauptfeldwebel, indem man wenig arbeitet.«
Du bemerkst Widerstand. Du wirst Pismire überzeugen müssen, mehr über Sillybos zu verraten.
Pismire
Intelligenz 7
Überzeugung 6
Wenn du gewinnst, geht es weiter bei **56**.

Wenn du verlierst, geht es weiter bei **90**.

45

»Sir«, beginnst du mit fester Stimme, »es gibt da einen Punkt, den ich gerne besprechen möchte.«
»Ja?«
»Es gibt, ähm, Stimmen in der Stadtwache, unter anderem der Kommandeur, die meinen, dass es Wächter gibt ...« Du merkst, dass du die feste Stimme nicht lange gegenüber dem Hauptfeldwebel durchhältst, und du ärgerst dich darüber. »Nun, Wächter ... die durchaus in der Lage wären, ... mehr für die Wache zu tun als bisher.«
»Hmhm.«
»Und unter anderem wurdest du dabei genannt.« Du versuchst, es nicht zu vorwurfsvoll klingen zu lassen.
»Ich?« Sillybos wirkt erstaunt.
»Ja, Sir. Ich meine, ein Wächter mit so herausragenden Fähigkeiten wie du ...«
»Ha!« Der Philosoph lacht. »Höchstens meine kognitiven.«
»Ähm, ja.« Seine was? »Nun, der Kommandeur glaubt, und ich schließe mich ihm an, dass wir Wächter maximalen Einsatz zeigen müssen, auch über die normalen Dienstvorschriften hinaus. Wir Wächter sind schließlich immer im Dienst.« Du hast deine feste Stimme wiedergefunden und redest über etwas, mit dem du dich auskennst und wovon du überzeugt bist. »Gerade die Wächter mit so hervorragenden Fähigkeiten wie du sollten sich voll in den Dienst der Wache stellen.«
Sillybos scheint darüber nachzudenken. »Du meinst also, ich solle – meinen Möglichkeiten entsprechend – mehr für die Wache tun, notfalls auch über die normale Arbeitszeit hinaus?«
»Genau, Sir.«
»Hm. Eine Frage kommt mir dabei in den Sinn.«
»Welche, Sir?«
Der Philosoph schaut dich fragend an: »Warum sollte ich das tun?«
Hast du den Wacheeid dabei?
→   Falls ja, geht es weiter bei **14**.
→   Falls nein, geht es weiter bei **91**.

46

Du stehst auf dem Flur des Wachhauses und überlegst, was du als nächstes tun könntest. Da dich keine der Optionen, die dir durch den Kopf gehen, zufriedenstellt, beschließt du, etwas frische Luft zu schnappen (was auch immer das in Ankh-Morprok heißen mag) und verlässt das Wachhaus. Weiter bei **9**.

47

»Ah, Sebulon!« grüßt dich der Kommandeur erwartungsvoll. »Was kannst du berichten?«
»Leider nicht viel, Sir«, antwortest du leicht verlegen. »Ich habe ihn selbst gestern nicht wirklich überzeugen können, und niemand scheint ihm als Hauptfeldwebel harte Befehle erteilen zu wollen.«
»Hm«, brummt Araghast. »Ja, der Antrieb, mehr zu arbeiten, muss schon von ihm selbst kommen. Vielleicht kann Pismire dir da helfen. Er war ja am längsten Sillybos’ Vorgesetzter und kann dir vielleicht den einen oder anderen Hinweis geben, wie man mit ihm umgeht.«
»Das ist ein guter Hinweis, danke Sir.«

»Vielleicht kannst du ja mit Sillybos zusammen zu ihm in die Kröselstraße gehen.«
»Das ist kaum möglich, Sillybos ist heute ist krank.«
»Krank? Das war er doch in letzter Zeit öfter, wenn ich mich recht entsinne?«
»Ja, Sir.«
»Hm. Vielleicht kann Rogi dir mehr dazu sagen.«
»Danke, Sir, ich werde das in Erwägung ziehen.« Du verabschiedest dich und gehst auf den Flur. Wohin willst du als nächstes gehen?
→ Zum Wachhaus Kröselstraße. Weiter bei **3**.
→ Zu Rogi Feinstich. Weiter bei **2**.

48

Statt die Konfrontation zu suchen, beschließt du, das Thema Wache zunächst allgemein anzusprechen.
»Nun, Sir, mir ist aufgefallen, dass in letzter Zeit immer weniger Fälle gelöst werden.«
»Das stimmt.« Sillybos nickt und trinkt.
»Und da wollte ich fragen, ob du eine Idee hast, woran das liegt.«
Der Philosoph denkt nach. »Es gibt mehrere Möglichkeiten. Zum einen natürlich, dass es weniger Verbrechen gibt, doch das« – Er nimmt einen weiteren Schluck. – »ist unwahrscheinlich, denn die Gildenpolitik – meiner Ansicht nach das einzige, was Einfluss auf die Anzahl Verbrechen hat – hat sich nicht sehr geändert in der letzten Zeit. Dann könnte es natürlich sein, dass die Verbrecher klüger geworden sind und ihre Verbrechen besser tarnen können. Die Möglichkeit besteht zwar, aber das würde keinen so großen Unterschied machen, wie wir ihn erleben. Daher« – Er schweigt kurz, als er sich Wein nachschenkt. – »würde ich sagen, die Ursache liegt bei der Wache selbst.«
Du nickst. Soweit warst du auch schon ohne das ganze Vorgeplänkel gekommen.
»Nun, entweder sind bei der Wache weniger Wächter ...« fährt Sillybos fort.
»... was nicht der Fall ist«, unterbrichst du ihn. Du beschließt, das Gespräch etwas zu beschleunigen. »Außerdem sind wir auch nicht dümmer geworden oder lassen uns mehr Zeit beim Verbrechen Aufklären. Bleibt also ...« Du wartest, ob er übernimmt, aber er trinkt stattdessen. »... dass die Wächter weniger arbeiten.«
»Ist wirklich gut, der Wein«, sagt Sillybos, trinkt sein Glas aus und schenkt sich erneut nach. Du lässt dich davon nicht beirren.
»Die Frage ist also: *warum* arbeiten die Wächter weniger?« Du lehnst dich in dem Sessel zurück und schaust den Hauptfeldwebel erwartungsvoll an. Du merkst, wie er nachdenklicher wird, wie er mehr über seine Worte nachdenkt; das mag jedoch auch damit zusammenhängen, dass er zwischen seinen Worten immer mehr trinkt. Du hättest dir gewünscht, dass er den folgenden Satz mit »Ich kann nur für mich sprechen« beginnt, aber den Gefallen tut er dir nicht.
»Vermutlich muss man das differenziert betrachten«, sagt Sillybos und streicht sich den Bart. Wieder so eine nichtssagende Philosophenantwort. Du wirst langsam ungeduldig.
»Wann hast du denn deinen letzten Fall gelöst?« fragst du ganz direkt.
»Weißt du, als Spurensicherer arbeite ich ja eher den anderen Abteilungen zu ...«
»Gut, wann hast du das letzte Mal jemandem zugearbeitet?« Jetzt hast du ihn da, wo du ihn haben willst.
»Hm.« Sillybos scheint über eine Antwort nachzudenken. »Der Wein ist alle.«
Du fürchtest, dass er dies zu Anlass nehmen könnte, dich hinauszukomplimentieren. Hast du noch eine Flasche Wein dabei, um für einen fließenden Übergang zu sorgen?
→ Falls ja, geht es weiter bei **51**.
→ Falls nein, geht es weiter bei **4**.

49

Die Speisekammer ist eng und wenig spektakulär. Ein Sack Kartoffeln, ein Sack Mehl, allerhand Gemüse, verschiedene Gewürze und Kräuter. Die Zutaten, die hier lagern, sind roh und für sich ungenießbar. Das hättest du dir auch denken können; so wirst du deinen Hunger nicht stillen können. Während dein Blick umherschweift, bemerkst du eine Flasche Rotwein. Was tust du?
→   Du steckst den Rotwein ein. Weiter bei **20**.
→   Du gehst zurück auf den Flur. Weiter bei **46**.

50

Am Wachetresen hat heute LK Damien G. Bleicht Tresendienst. Als du das Wachhaus betrittst, grüßt er dich gelangweilt.
»Guten Morgen, Damien«, grüßt du freundlich.
»Morgen.«
»Irgendwas Besonderes passiert?«
»Nö, was soll schon passieren?« Damien hebt die Schultern.
»Neue IA-Anzeigen zum Beispiel.« Du wartest, dass Damien lacht, aber ihm ist wohl nicht danach. Vielmehr schaut er dich ausdruckslos an.
»Nein, keine.«
»Naja«, sagst du und beschließt, das Gespräch zu beenden. »Ich geh dann mal zu Sillybos.«
»Der ist nicht da.«
»Nicht da? Wieso?«
»Krank. Hab gerade seine Krankmeldung erhalten.«
»Hm.« Dein Elan erhält einen Dämpfer. Wohin willst du stattdessen?
→   In dein Büro. Weiter bei **26**.
→   Zum Kommandeur. Weiter bei **47**.
→   Zum Aufenthaltsraum. Weiter bei **42**.

51

Schnell holst du deine zweite Flasche Rotwein hervor und reichst sie ihm. Lächelnd, aber wortlos nimmt er sie entgegen und hantiert mit dem Korkenzieher an ihr herum. Schnell hat er sie geöffnet und sich nachgeschenkt. Anscheinend ist er sich nicht sicher, ob er dich als Freund oder Feind sehen soll.
Du hingegen bist nicht mehr sicher, ob es eine gute Idee war, ihm so viel Wein zu geben. Betrunkene Leute sind unberechenbar. Doch nachdem es so weit gekommen ist, gibt es kein Zurück mehr, die Diskussion ist unausweichlich.
Betrunkener Sillybos
Intelligenz 6
Überzeugung 6
Wenn du gewinnst, geht es weiter bei **81**.
Wenn du verlierst, geht es weiter bei **68**.

52

Du gehst ein wenig umher und bemerkst, wir Sillybos dich beobachtet. Du setzt dich in einem Sessel ihm gegenüber und lehnst dich zurück.
»Weißt du, ich habe mich ein wenig über die Krankheit informiert, Sir«, sagst du langsam. Du weißt genau, dass Sillybos die Krankheit nur als Vorwand verwendet, um zu Hause zu bleiben, aber du musst es ihm nachweisen. »Die Symptome sind ja eher allgemeiner Natur ...«
Der Philosoph verengt die Augen. »Wie meinst du das?«
»Nun, es gibt sicher viele Möglichkeiten, wie Fieber und Übelkeit hervorgerufen werden

können.«
»Willst du etwa sagen, ich wäre nicht krank?« Sillybos geht in die Offensive.
»Es könnte ja auch eine andere Krankheit sein.«
»Das wäre sicher möglich«, antwortet Sillybos. »Aber Rogi hat die Diagnose bestätigt.«
Würfle mit einem Würfel (W10). Addiere die Zahl zu deinen Intelligenzpunkten. Ist die Zahl größer oder gleich 10, geht es weiter bei **64**. Ist sie kleiner 10, geht es weiter bei **33**.

53

»Es geht um Folgendes«, beginnt der Kommandeur. »Hauptfeldwebel Sillybos ist einer der faulsten Wächter, die ich je bei der Stadtwache erlebt habe. Nicht nur, dass er bei Ermittlungen jeglichen Ehrgeiz vermissen lässt und den Einsatz moderner Geräte ablehnt – stattdessen kritzelt er nur auf seinem Notizblock herum – nein, auch gegenüber den anderen Wächtern stellt er kein Vorbild dar. Im Grunde genommen verbringt er den halben Tag in der Badewanne in seinem Büro.«
Du nickst. Den Eindruck hattest du von Sillybos auch bereits.
»Nichtsdestotrotz«, fährt Breguyar fort, »liegt gegen ihn nichts vor. Es gibt keinen einzigen Eintrag hinsichtlich eines IA-Verfahrens gegen ihn.« Er nimmt seine Arme zur Seite, so dass du einen Blick auf die Personalakte werfen kannst.
»Faulheit ist kein Verbrechen«, wirfst du ein. »Wacherechtlich werde ich wenig gegen ihn ausrichten können.«
»Ja. Das Problem ist, dass Sillybos sehr schlau ist. Sobald wir definieren, was Faulheit ist, wird er dieser Grenze zwar beliebig nahe sein, aber sie nie überschreiten, sondern immer so handeln, dass wir ihm nie Faulheit gemäß unserer Definition nachweisen können.«
»Was soll ich tun?« fragst du.
»Es gibt zwei Möglichkeiten: entweder du kannst ihm eine andere Straftat nachweisen, so dass wir ihn mit Strafarbeit zudecken können, oder – was vermutlich wesentlich schwerer ist – du überzeugst ihn, dass er freiwillig mehr arbeitet.«
Du akzeptierst. Sillybos mag zwar faul sein, aber dennoch ein durch und durch rationaler Mensch. Da kann es doch nicht sein, dass er *vernünftige* Arbeit prinzipiell ablehnt.
»In Ordnung«, sagst du und stehst auf.
Der Kommandeur nickt dir zu und reicht dir die Personalakte. »In zwei Tagen erwarte ich einen Zwischenstand.«
»Jawohl, Sir!« Du nimmst die Personalakte und salutierst. Dann machst du auf dem Absatz kehrt und verlässt das Büro. Weiter bei **39**.

54

Als du dich dem Büro von Fähnrich Harmonie näherst, siehst du, dass sie im Begriff zu gehen ist.
»Möchtest du zu mir?« fragt sie erstaunt, als sie dich bemerkt.
Du hast schon häufiger bemerkt, dass deine Kollegen sich dir gegenüber distanzierter verhalten, seit du bei IA bist. Auch Laiza Harmonie scheint insgeheim zu überlegen, ob sie sich irgendwas zuschulden hat kommen lassen, versucht aber, sich nichts anmerken zu lassen.
»Ich habe einen Spezialauftrag des Kommandeurs«, berichtest du formell. »Es geht um Hauptfeldwebel Sillybos.«
»Ach Sillybos«, seufzt Laiza. »Ein sehr schlauer und analytischer Kopf, aber ...«
»Ja?«
»Naja, ich sage mal, mit dem Alter setzt auch eine gewisse Ruhe ein.«
»Er ist faul?«
»Bingo.«

»Nun, genau darum geht es. Der Kommandeur hat mir den Auftrag gegeben, Sillybos zu mehr Arbeit zu motivieren.«
»Zu motivieren.« Laiza unterdrückt ein Lachen. »Nun, ein kühnes Unterfangen Das ist mir nie wirklich gelungen. Er hat was gegen Befehle. Er selbst hat nie welche erteilt, nur Bitten. Wenn man aber ihn bittet, wiegelt er ab, und wenn man ihm befiehlt, dann sagt er, man solle nicht so aggressiv sein und das Betriebsklima verderben.« Sie seufzt.
»Hm.« Du bist ein bisschen ratlos. Wenn nicht mal seine Vorgesetzte dir helfen kann, wie soll es dir denn ohne Befehlsgewalt gelingen.
»Was mich allerdings wundert, ist«, fährt Laiza fort, »dass er sein Büro so ordentlich hält. Vielleicht ist es sein Tätigkeit als Spurensicherer – auch wenn er das schon einige Zeit bequem delegiert – dass er Wert auf Ordnung legt. Aber früher war er nicht so, da hat sein Sklave Hegelkant alles für ihn gemacht. Nun, leider bin ich gerade auf dem Weg in eine Besprechung ...«
»Danke, Mä’äm.«
Du salutierst und lässt den Fähnrich gehen. Nachdem sie gegangen war, bemerkst du, dass die Tür zu Sillybos’ Büro ebenfalls offen ist. Du beschließt, dir selbst ein Bild zu machen und ihn dabei auf seine Arbeit anzusprechen. Weiter bei **16**.

55

Langsam näherst du dich deinem Widersacher. »Ich ... habe gehört, du bist krank, Sir«, beginnst du vorsichtig, »und da wollte ich mal nachsehen, wie es dir geht.«
»Sehr freundlich«, sagt Sillybos, dich immer noch musternd. »Es geht mir schon wesentlich besser.«
»Das, ähm, ist erfreulich.« Obwohl du Sillybos sehr genau ansiehst, gelingt es dir nicht zu erkennen, was der Philosoph als nächstes sagen wird.
»Die Axt kannst du da drüben hintun", sagt Sillybos und deutet auf eine Anrichte neben der Tür. »Ich glaube, die macht die Bücher nervös.«
»Was genau fehlte dir denn?« fragst du, als du deine Axt vorsichtig ablegst.
»Pfeiffersches Philosophenphieber. Mit drei ›ph‹. Ist nichts Schlimmes, und zum Glück geht es schnell vorbei.«
»Ah, ja.« Du nickst langsam. Wenn du vorher mit Rib gesprochen hast, kannst du versuchen, der Krankheit auf den Grund zu gehen (weiter bei **52**). Ansonsten geht es weiter bei **29**.

56

»Naja«, bemerkst du, »man wird auch nicht Spieß, indem man wenig arbeitet.«
»Du meinst, er wird nicht mehr befördert?«
»Der Kommandeur hat zumindest eine recht einschlägige Meinung, was Sillybos angeht, soweit ich das beurteilen kann.«
»Der Kommandeur bekommt wenig mit von dem, was bei der Spurensicherung so passiert, soweit ich das beurteilen kann«, kontert Pismire.
»Richtig. Es ist doch auffällig, dass Wächter, die keine Beförderung mehr erwarten können, dahin gehen, wo der Kommandeur selten vorbeikommt. Sämtliche Hauptleute und Oberstabsspieße der Wache sind weit weg vom Pseudopolisplatz stationiert.«
»Vielleicht macht der Kommandeur macht das ja ganz bewusst, damit die Wächter um ihn herum am Pseudopolisplatz sich wegen des Anreizes einer Beförderung mehr anstrengen«, kommentiert Pismire. »Auch eine Art, Führungsqualitäten zu beweisen.«
»Auf jeden Fall passt Silllybos da nicht rein. Er sollte sich anstrengen und beim Kommandeur Eindruck schinden, wenn er zum Spieß befördert werden möchte.«
»Hm«, macht Pismire. »Vielleicht sollte er das, damit er sich in der Boucherie zur Ruhe setzen kann, wie Daemon, Humph MeckDwarf oder auch Harry.«

»Oder er wird Ausbilder ...«
»Moment, *hier* wird tatsächlich *gearbeitet.*«
»Natürlich, Sir, ich meinte ja auch nur ...«
»Schon verstanden.« Pismire lächelt. »Nun, ich würde vorschlagen, wenn du mit Sillybos sprichst, zeigst du ihm das hier.« Mit diesen Worten öffnet der Ausbildungsleiter seine Schreibtischschublade und holt ein Blatt Papier hervor, das er dir reicht.
Ohne den Text zu lesen zu müssen, erkennst du es. Du selbst hast es viele Monate lang in der Hand gehalten und das Ritual mit den Rekruten abgehalten.
»Natürlich, der Wacheeid.« Da hättest du auch selbst drauf kommen können.
»Vielleicht erinnert er sich ja dadurch, warum er bei der Wache ist. Mir zumindest tut es jedesmal gut, einen Rekruten zu vereidigen und mich auch selbst dabei nochmal auf den Eid zu besinnen. Möglich, dass es Sillybos auch so geht.«
»Danke, Sir, das ist ein sehr guter Hinweis.« Du salutierst und verabschiedest dich.
Kurz darauf bist du wieder vor dem Wachhaus Kröselstraße. Weiter bei **69**.

57

Das Archiv ist dunkel und stickig. Der Gestank alter Akten verteilt sich im engen Raum, und du rümpfst unwillkürlich die Nase. Normalerweise wären sie ja im Kommandeursbüro besser aufgehoben, aber da der Kommandeur Akten *hasst* und außerdem häufig nicht gestört werden will, während die Abteilungsleiter aber häufig an die Personalakten ran müssen, hat man sie in einem Aktenschrank im Archiv gelagert, zu dem neben dem Kommandeur nur die Abteilungsleiter und du als IA Agent Zugriff hast.
Du bist ein bisschen stolz auf deinen Einfall, Sillybos’ Personalakte gleich mitzubringen, denn das erspart dem Kommandeur ärgerliche Laufarbeit, und ihr könnt gleich zur Sache kommen.
Eifrig gehst du die Reiter der Personalakten durch, doch beim Reiter von Sillybos befindet sich keine Akte. Einzig eine Notiz: »Die Akte befindet sich im Büro des Kommandeurs.«
Autsch! Das hättest du dir denken können. Du verlierst einen Intelligenzpunkt. Du eilst, verärgert über deine eigene Dummheit, schnell zum Büro des Kommandeurs. Weiter bei **95**.

58

Noch nie hast du einen Wächter derart hart angegriffen, und dann auch noch einen Hauptfeldwebel! Aber du weißt, dass du im Recht bist, und du bist schließlich zu IA gegangen, um genau solche Wächter zurück auf den Pfad der Tugend zu führen. In Gedanken überreichst du schon stolz deinen Bericht an den Kommandeur.
»Schuldig?« Sillybos reißt dich abrupt aus deinen Gedanken. »Wessen Vergehen befindest du mich für schuldig?«
»Äh ...«, stammelst du. Was will er denn noch hören? »Naja, du hast deine Krankheit vorgetäuscht.«
»Irrtum«, erläutert der Philosoph sehr sachlich. »Fakt ist, dass ich bei jeder Untersuchung von Rogi unter besagten Symptomen litt und demnach dienstunfähig war. Die Krankschreibung war demnach vollkommen in Ordnung.«
»Aber ...«
»Fakt ist auch«, fährt Sillybos unbeirrt sachlich fort, »dass es nicht verboten ist, sich selbst zu verletzen. Denn wie du sicher weißt, hat Paragraph Zwei unseres Strafgesetzbuchs der Wache eine kleine, aber feine Einschränkung.« Er zitiert: »Verboten ist das absichtliche Zufügen von Wunden, Prellungen oder Schmerzen im allgemeinen, *sofern dies gegen den Willen des Betroffenen geschieht*« Nun, selbst wenn ich mir durch ein Gift die Symptome selbst zufüge, wie du zugegeben sehr schön deduziert hast, habe ich gegen kein Gesetz verstoßen, da ich schließlich der Betroffene bin und dies offensichtlich nicht gegen meinen Willen geschieht.« Der Philosoph lehnt sich in seiner Wanne zurück und lässt wieder seinen Bauch aus dem Wasser ragen.

Du bist schockiert. Er *ist* ein furchterregender Gegner. Mit einem Handstreich macht er all deine Argumentation, deine Ermittlungsarbeit, deinen Erfolg zunichte. Selbstzweifel kommen in dir auf. Du hast den Eindruck, dass Sillybos dich jederzeit mit einem noch besseren Argument schlagen kann. Du verlierst zwei Überzeugungspunkte. Weiter bei **84**.

59

Als du wieder auf dem Gang bist, bemerkst du, wie spät es ist. Du gehst kurz in dein Büro, legst die Personalakte auf deinen Schreibtisch und beschließt, nach Hause zu gehen. Weiter bei **62**.

60

Nachdenklich verlässt du Sillybos’ Fass und machst dich auf den Heimweg. Nicht nur, dass du deinen Auftrag vom Kommandeur nicht erfüllen konntest, nein, der Philosoph hat auch einige grundsätzliche Fragen aufgeworfen. Ist es wirklich so um die Wache bestellt, wie er es geschildert hat? Und wenn ja, was bedeutet das für mich? Mache ich noch das Richtige?
Du gehst nach Hause und überlegst, was du dem Kommandeur sagen willst. Und zwar auch unabhängig von seinem aktuellen Auftrag.
Weiter bei **13**.

61

Sillybos hebt ein Buch auf, das neben seiner Badewanne liegt, und reicht es dir. Es ist der »Neueste Almanach über ephebianische Krankheiten«, von dem du schon gehört hast. »Seite vierhundertachtunddreißig«,
Während du blätterst, fährt Sillybos fort. »Ich habe mich von einem Arzt aus Pseudopolis untersuchen lassen, und seine Diagnose war eindeutig.«
Auf Seite 438 angekommen, liest du:

Faulheit (Apathia Piger)
Symptome:
Allgemeine Trägheit und Lustlosigkeit. Absterben des Eigenantriebs und Initiative
Beschreibung:
Sobald man vom Virus Sus Canis Interior befallen ist, neutralisiert er die innere Energie des Wirts und hemmt die Muskelaktivitäten sowie die Ausbildung von Triebhormonen. Beim typischen Krankheitsverlauf sucht sich das infizierte Wesen einen ihm angenehmen Zustand und versucht, in diesem Zustand zu verharren. Die geistigen Aktivitäten werden kaum eingeschränkt, doch der Antrieb zur Änderung des gegenwärtigen Zustands verlischt. Inspirationspartikel, die der Wirt im Kontakt mit anderen Wesen aussendet, werden vom Virus infiziert und übertragen sich auf den Empfänger des Partikels. Da die Infektionsrate bei Menschen wesentlich höher ist als bei anderen Spezies, wird eine genetische Vorbelastung angenommen, konnte bisher aber noch nicht nachgewiesen werden.
Ansteckungsgrad:
sehr hoch
Übertragungswege:
Inspirationspartikel
Heilungsmethoden:
Die Heilungswahrscheinlichkeit ist gering. Infizierte Wesen müssen aus ihrem Umfeld entfernt werden, weil dies vermutlich stark verseucht ist. Einzige bisher bekannte Heilungsmethode ist eine langfristige Bekämpfung des Virus mit gesunden Inspirationspartikeln, kombiniert mit einer entsprechenden Beschäftigungstherapie. Frühzeitige Diagnose kann die Heilungswahrscheinlichkeit erhöhen.

Ungläubig schaust du den Philosophen an. »Faulheit ist eine Krankheit?«
»Ja«, antwortet der Philosoph. »Ich habe sie ausgiebig studiert. Es ist eine Krankheit, die sich epidemisch ausbreitet und gegen die es kaum Heilung gibt. Sie ist sehr gefährlich.«
»Aber ... warum hast du nichts gesagt? Warum hast du die andere Krankheit vorgetäuscht?«
»Ich wollte es geheim halten, darum habe ich mich vorher auch so gewehrt. Ich wollte verhindern, dass ich andere Wächter anstecke. In akuten Faulheitsanfällen habe ich mich krankschreiben lassen und bin nach Hause gegangen, damit ich mit meiner Faulheit niemanden anstecke.«
»Das ist sehr ehrenwert von dir, Sir«, sagst du mitleidig. »Aber es muss doch einen Weg geben, dich zu heilen.«
»Ja, aber nur eine langfristige Bekämpfung mit Inspirationspartikeln kann mir dabei helfen, und ich versuche, hier in meiner Badewanne in meiner Bibliothek, wo die Zahl der Inspirationspartikel besonders hoch ist, mich zu kurieren.«
Du fragst dich, was du für den armen Sillybos tun kannst. Schaffst du es, ihn von einer besseren Therapie zu überzeugen?
Kranker Sillybos
Intelligenz 9
Überzeugung 5
Wenn du gewinnst, geht es weiter bei **38**.
Wenn du verlierst, geht es weiter bei **24**.

62

Als du gerade das Wachhaus verlassen willst, bemerkst du am Wachetresen, dass dein Freund Braggasch Goldwart offenbar seinen Tresendienst gerade beendet. Als er dich bemerkt, lächelt er dich müde an. »Hallo Gürtel. Was für ein, äh, Tag. Aus irgendwelchen, äh, Gründen hielt Frau Willichnicht es für nötig, heute am Nachmittag vorbeizukommen.« Er hielt sich eine Hand ans Ohr und rüttelte es wach. »Anstrengend, äh, sage ich dir. Anstrengend.«
»Mein aufrichtiges Beileid!« Du kannst dir ein Grinsen nicht verkneifen. »Hast du jetzt Feierabend?«
»Ja, äh, endlich!« Braggasch atmet durch. »Magst du noch mit, äh, auf ein Bier in den, äh, Eimer kommen?«
Willst du
→ mit Braggasch einen trinken gehen? Weiter bei **85**.
→ lieber nach Hause gehen? Weiter bei **15**.

63

»Herein«, hörst du die Stimme des Kommandeurs, nachdem du angeklopft hast. Vorsichtig trittst du ein.
Kommandeur Breguyar sitzt aufrecht an seinem Schreibtisch und schaut auf Sillybos’ Personalakte, die vor ihm liegt. Nachdem du eingetreten bist und die Tür hinter dir geschlossen hast, blickt er dich an. Du salutierst zackig.
»Ah, Sebulon.«, begrüßt er dich und schaut demonstrativ auf die Uhr. »Was hat dich aufgehalten?«
Du schluckst. »Ähm, ich musste noch einen Knopf an meine Uniform nähen ...«
Der Kommandeur schaut streng. »Und das ist so wichtig, dass du meine Zeit vergeudest?« Du sahst ihm an, dass es auf keinen Fall wichtiger war.
»Tut mir Leid, Sir«, antwortest du beschämt. »Außerdem wollte ich noch im Archiv die Akte holen, die du schon da liegen hast ...«
Araghast seufzt. »Du wirst dich ein wenig klüger anstellen müssen, wenn du meinen Auftrag

erledigen willst. Setz dich.«
Du setzt dich hin und bist gespannt, was der Kommandeur mit dir besprechen will. Weiter bei **53**.

64

»A-ha!« trumpfst du auf. »Rogi hat die Diagnose nur *bestätigt*. Das heißt, du hast ihr die Diagnose in den Mund gelegt.«
»Wenn die Symptome zur Diagnose passen, warum sollte Rogi etwas anderes sagen?«
»Aber vielleicht hast du die Symptome ja nur vorgetäuscht?«
Sillybos richtet sich in seiner Badewanne auf, so dass die Gummiente von seinem Bauch ins Wasser plumpst. »Wie« – er hustet theatralisch – »redest du eigentlich mit einem kranken Mann?«
Du springst von deinem Sessel auf. »Ich glaube, du hast dir über einen Gifttrank, den du von Rib bekommen hast, die Symptome selbst zugefügt!« rufst du triumphierend. Es passt alles zusammen. »Du hast dir eine harmlose Krankheit gesucht, die dich kurzfristig dienstunfähig macht, damit du krankgeschrieben wirst und nach Hause gehen konntest. Die Häufigkeit, mit der du diese Krankheit hattest, ist ein klares Indiz, und die Aussage von Rib rundet den Beweis ab. Somit bist du schuldig.« Du schaust Sillybos an. Er scheint während deiner Ausführungen immer tiefer in seiner Badewanne versunken zu sein. Weiter bei **58**.

65

Alkohol im Wachhaus! So was kannst du als IA Agent natürlich nicht zulassen. Du beschließt, die Köchin bei Gelegenheit zu fragen, ob sie ihn eigenmächtig gekauft hat oder ob sie eine Weisung dazu hatte. Fürs erste aber beschlagnahmst du die Flasche und steckst sie ein. Du gewinnst 2 Überzeugungspunkte. In deiner Entschlossenheit gestärkt gehst du zurück auf den Flur. Weiter bei **46**.

66

»Ich habe mit dem Kommandeur gesprochen«, beginnst du ein Gespräch.
»Und?«
»Naja, er wollte, dass ich mal überall nach dem Rechten schaue.«
»Wie du siehst, ist hier alles in Ordnung.« Sillybos deutet auf sein Büro. Der Schreibtisch ist aufgeräumt, die Akten sortiert. Sillybos Haltung und Gestik zeigen dir, dass er ein durchaus korrekter und gewissenhafter Wächter zu sein scheint. Doch so leicht gibst du nicht auf.
»An welchem Fall arbeitest du gerade?« fragst du.
»Ach, Kleinigkeiten«, winkt Sillybos ab. »Mal wurde was gestohlen ohne Quittung, ab und zu auch mal ein größerer Einbruch. Aber natürlich ohne Möglichkeit, den Täter je zu finden. Dafür ist Ankh-Morpork zu groß. Zu viele Verdächtige, zu wenig Spuren, zu wenig Zeit, sich um alles zu kümmern ...«
»Hm, aber trotz der wenigen Zeit scheinst du ganz ruhig zu bleiben.«
Sillybos zuckt mit den Schultern. »Hektik bringt uns nicht weiter. Was sollen wir denn machen? Alle Ermittlungen sind doch nur ein Tropfen auf dem heißen Stein. Wo ist da der Sinn? Wir können doch froh sein, wenn wir heil wieder nach Hause kommen.«
»Hm.« Du wirst nachdenklich, denkst an den Sinn des Ganzen. »Das ist zwar was dran, aber nichts zu tun erscheint es mir aber auch irgendwie ... sinnlos.«
»Sinnlos«, wiederholt Sillybos. Du bemerkst, wie das Wort in ihm etwas auslöst.
»Ist es sinnlos, das Verbrechen zu bekämpfen, und genauso, es sein zu lassen?«
Sillybos beachtet dich
nicht mehr. Er nimmt seine Denkerhaltung ein und scheint tief in Gedanken zu versinken. Du erhebst dich langsam. Auf dem Weg zur Tür hörst du ihn noch murmeln: »Hm. Es gibt eine Instanz x und ein Prädikat p, für das gilt p von x und p von nicht-x ...« Du drehst dich kurz um,

nickst und gehst hinaus. Du weißt: diese Schlacht hast du zwar gewonnen (wobei: ganz sicher bist du dir da auch nicht), doch deine Aufgabe vom Kommandeur hast du noch lange nicht erfüllt. Weiter bei **59**.

67

Diese Geschichte ist im Rahmen des Schreib-Rollenspiels »Die Stadtwache von Ankh-Morpork« entstanden. Allgemeine Infos zu dem Rollenspiel findest du hier.
In dieser Geschichte geht es um Sebulon, Sohn des Samax, einen Zwerg aus dem Siebgut-Clan im Kreideland und zudem IA-Agent (eine Art Dienstaufsichtsbehörde der Stadtwache), und Sillybos, einen Philosophen aus Ephebe und Tatortwächter, der zudem ein fauler Sack ist. Wenn du dir die Charakterisierungen dieser beiden Wächter durchgelesen hast, geht es weiter bei **98**.

68

»Sir, es ist doch so«, beginnst du langsam. »Alle Wächter arbeiten weniger, uns beide eingeschlossen. Die Zahl der gelösten Fälle geht klar zurück ...«
»Ist dir schon mal der Gedanke gekommen«, fragt Sillybos ebenso langsam, »dass es nur den Anschein hat, dass die Wächter weniger arbeiten?«
»Wie meinst du das?«
»Wenn du mit Wächtern sprichst, arbeiten sie dann?«
Du denkst kurz nach. »Ähm, nein, meistens nicht.«
Sillybos hebt wissend den Zeigefinger. »Eben. Bei mir ist das anders. Sie reden, tratschen bisweilen, aber sie arbeiten. Doch wenn man dir begegnet, macht man nichts mehr.«
Du bist verwirrt. Wovon spricht der alte Mann? »Woran liegt das?«
»Daran, dass du ein IA-Agent bist.« Sillybos sagt es ebenso trocken wie der Wein, den er gerade trinkt. Vielleicht hättest du einen lieblichen Wein mitbringen sollen.
»Was hat das denn damit zu tun?« fragst du erstaunt. »Ich bin immer noch Sebulon.«
»Ja, du bist Sebulon«, sagt Sillybos und trinkt noch einen Schluck. »Ein motivierter, aufstrebender und *guter* Wächter, so habe ich dich zumindest immer wahrgenommen.« Eben noch fühltest du Ärger und Wut, dann Unsicherheit, nun ein wenig Stolz über das Lob. Und plötzlich erscheint dir der alte Mann auch wieder sympathischer.
»Und doch bist du IA-Agent geworden«, fährt Sillybos fort, trinkt aus und schenkt sich nach. »Du bist auf die dunkle Seite der Wache gewechselt.«
»Auf die dunkle Seite, Sir?« Du verstehst nicht, was Sillybos damit meint. Als Zwerg bist du natürlich gerne im Dunklen, wer ist das nicht? Auch dein Büro wird meistens nur von fahlem Kerzenlicht beleuchtet. Ja, du *magst* die dunkle Seite, wie Sillybos es ausdrückt. Aber das kann er nicht gemeint haben.
»Eine Metapher«, erklärt Sillybos. »Die Dunkelheit symbolisiert das Böse.«
»Was?!« protestierst du lautstark. Jetzt ist er zu weit gegangen. »Die Dunkelheit ist was Schönes! Sie ist beständig, konstant, ewig, während das Licht vergänglich ist oder mit Mühe am Leben erhalten werden muss.« Zornesröte steigt dir ins Gesicht.
Sillybos scheint verstanden zu haben, dass er mit einem Zwerg spricht, und versucht zu beschwichtigen. »Ist ja gut, vergiss die Metapher. Nichtsdestotrotz ist IA böse.«
Die Beschwichtigung ist ihm nicht gelungen. Ha! du bist dankbar für die Vorlage, denn jetzt kannst du mit deiner Wut direkt weitermachen. »Sir!« rufst du, »im Gegenteil! Nur die gesetzestreusten und aufrichtigsten Wächter kommen dahin! Bei IA sind die *Guten*!«
»Nein, sind sie nicht!« ruft Sillybos entgegen. Du merkst, wie er nach eineinhalb Flaschen Wein aggressiver und lauter wird. »IA ist nur dazu da, das Schlechte hervorzuheben! Ruhm und Ehre verteilt der Kommandeur, aber IA versucht nur, Wächter zu bestrafen. Das ist der einzige Zweck! IA verstößt gegen den Dualismus von Lob und Tadel. Und darum kann keiner IA leiden.«

Das mit dem Dualdingsbums hast du zwar nicht verstanden, aber das andere musst du geraderücken. »Wir wollen Wächter nicht bestrafen, wir gehen nur Hinweisen nach, die ...«
Doch Sillybos fällt dir ins Wort: »Du willst doch immer nur das Schlechte sehen. Du willst immer nur sagen: der da, der hast Mist gebaut. Darum bist du auch hier, du willst sagen: Sillybos ist ein fauler Sack. Darum kann dich auch keiner leiden, weil du ein Kameradenschwein bist! Keiner will nichts mehr mit dir zu tun haben!«
Du weißt, dass der Alkohol aus Sillybos spricht, aber Alkohol spricht meistens ehrlich. Leider. Selbstzweifel kommen wieder hoch, und plötzlich fühlst du dich wieder sehr einsam.
Sillybos merkt wohl, dass er zu weit gegangen ist, und fährt mit ruhigerer, sanfterer Stimme fort. »Hör zu, Sebulon, es ist doch so. Wenn du immer Angst haben musst, dass dir wegen irgendeines Fehlers IA einen Strick draus dreht, dann machst du auch nichts mehr. Wer nichts macht, macht keine Fehler.« Sillybos trinkt aus und stellt das Glas ab. »Ich sag dir, ohne IA wär alles besser.«
Du sagst nichts mehr.
Weiter bei **60**.

69

Nach deinem Besuch in der Kröselstraße fühlst du dich bestärkt, der Sache ein Ende zu bereiten. Ohne weiteres Zögern beschließt du, Sillybos in seinem Heim zu besuchen. Zielstrebig verlässt du das Wachhaus und gehst zur Esoterischen Straße. Weiter bei **94**.

70

Das Archiv ist dunkel und stickig. Der Gestank alter Akten verteilt sich im engen Raum, und du rümpfst unwillkürlich die Nase. Normalerweise wären sie ja im Kommandeursbüro besser aufgehoben, aber da der Kommandeur Akten *hasst* und außerdem häufig nicht gestört werden will, während die Abteilungsleiter aber häufig an die Personalakten ran müssen, hat man sie in einem Aktenschrank im Archiv gelagert, zu dem neben dem Kommandeur nur die Abteilungsleiter und du als IA Agent Zugriff hast.
Du bist ein bisschen stolz auf deinen Einfall, Sillybos’ Personalakte gleich mitzubringen, denn das erspart dem Kommandeur ärgerliche Laufarbeit, und ihr könnt gleich zur Sache kommen. Eifrig gehst du die Reiter der Personalakten durch, doch beim Reiter von Sillybos befindet sich keine Akte. Einzig eine Notiz: »Die Akte befindet sich im Büro des Kommandeurs.«
Autsch! Das hättest du dir denken können. Du verlierst einen Intelligenzpunkt. Du gehst, verärgert über deine eigene Dummheit, eilig zum Büro des Kommandeurs. Weiter bei **63**.

71

Das Büro des Ausbildungsleiters ist verschlossen, offensichtlich ist er nicht da. So ein Mist, fluchst du in dich hinein.
Dir bleibt nichts anderes übrig, als das Wachhaus zu verlassen. Weiter bei **69**.

72

Das Arbeitszimmer ist ebenso unordentlich wie der Flur. Zwar fehlen die Kleidungsstücke auf dem Boden, dafür gibt es umso mehr Papier, das wild durcheinander liegt. Die Nachmittagssonne scheint durch das große Fenster auf der anderen Seite des Raums und spendet ausreichend Licht. Ein großer Schreibtisch aus dunklem Holz erhebt sich aus dem Papierberg. Bei genauerem Hinsehen entdeckst du ein großes, fleckiges Buch mit teils vergilbten Seiten, das aufgeschlagen unter weiteren Zetteln liegt.
Du ziehst das Buch unter dem Papier hervor und betrachtest es genauer. *Gifte und Tränke. Neue*

farbige Ausgabe mit über 100 Rezepten Du blätterst darin herum und entdeckst den Inventarstempel der Stadtwache. Noch während du dabei bist, deine Schlüsse daraus zu ziehen, ruft Sillybos dich erneut. Du legst das Buch wieder auf den Schreibtisch und gehst zurück auf den Flur. Weiter bei **17**.

73

»Herein«, hörst du die Stimme des Kommandeurs, nachdem du angeklopft hast. Vorsichtig trittst du ein.
Kommandeur Breguyar sitzt aufrecht an seinem Schreibtisch und schaut auf Sillybos’ Personalakte, die vor ihm liegt. Nachdem du eingetreten bist und die Tür hinter dir geschlossen hast, blickt er dich an. Du salutierst zackig.
»Ah, Sebulon. Sehr gut«, begrüßt er dich.
»Ich bin so schnell gekommen, wie ich konnte, Sir«, antwortest du.
»Das weiß ich zu schätzen«, sagt der Kommandeur und lächelt dich an. Du merkst, dass er das auch so meint. Du gewinnst 2 überzeugungspunkte.
»Setz dich«, fordert der Kommandeur dich auf und deutet auf den freien Stuhl vor seinem Schreibtisch.
»Danke, Sir.« Mit diesen Worten nimmst du Platz und bist gespannt, was dich erwartet.
Weiter bei **53**.

74

Du überlegst, wie du weiter vorgehen willst. Wenn du die Personalakte gelesen hast, kannst du Rogi Feinstich einen Besuch abstatten (weiter bei **2**), ansonsten hast du noch folgende Optionen.
Möchtest du
→ zum Kommandeur gehen? Weiter bei **47**.
→ in den Aufenthaltsraum gehen? Weiter bei **42**.
→ bei einem Spaziergang auf andere Gedanken kommen? Weiter bei **9**.

75

»Hallo, Sir«, grüßt du den Gnom, »darf ich kurz stören?«
»Tust du ja schon.« Höflichkeit war noch nie Ribs Stärke.
»Ich habe eine konkrete Frage«, beginnst du vorsichtig. »Du warst doch früher mal Giftexperte, oder?«
»Stimmt.«
»Kennst du ein Gift, das kurzfristig Übelkeit, erhöhte Temperatur und Hausausschlag hervorruft, ansonsten aber harmlos ist?«
Rib schaut dich skeptisch an. »Warum willst du das wissen?«
»Für eine interne Ermittlung.«
»Hm. Na gut. Ja, es gibt so ein Gift.«
»Kannst du mir sagen, wie es heißt oder wie man es braut?«
»Nicht direkt. Das Rezept steht in einem Buch.«
»Könnte ich mir dieses Buch mal ausleihen?«
»Ich hab’s nicht«, antwortet Rib knapp. »Ich hab’s Sillybos gegeben.«
»Sillybos?!« rufst du aufgeregt. Das passt wie das Brot aufs Knie.
»Ja, er brauchte es wohl für eine Ermittlung. Übrigens hat er nach genau dem gleichen Gift gefragt wie du. Zufälle gibt’s ...«
»Danke, das war alles, was ich wissen wollte.«
Weiter bei **40**.

76

Beim Durchblättern von Sillybos Personalakte fällt dir auf den ersten Blick nichts Ungewöhnliches auf. Er ist nie wirklich negativ aufgefallen, eigentlich im Gegenteil; er war ein durchaus erfolgreicher Wächter. Doch seine Erfolge liegen lange zurück, seine Siege im Abteilungspokal kennst du auch nur vom Hörensagen. Die jüngsten Einträge betreffen weniger Sillybos Arbeit, sondern eher seinen Krankenstand. Er scheint sich immer häufiger krank zu melden, jedoch genaueres steht hier natürlich nicht, denn die Details stehen in der Krankenakte, die Rogi Feinstich unter Verschluss hält. Nachdem du hier nichts Näheres gefunden hast, kannst du entweder noch mit Fähnrich Harmonie sprechen (weiter bei **36**) oder direkt zu Sillybos gehen (weiter bei **16**).

77

»Ich habe mit dem Kommandeur gesprochen«, beginnst du ein Gespräch.
»Und?«
»Naja, er wollte, dass ich mal überall nach dem Rechten schaue.«
»Wie du siehst, ist hier alles in Ordnung.« Sillybos deutet auf sein Büro. Der Schreibtisch ist aufgeräumt, die Akten sortiert. Sillybos Haltung und Gestik zeigen dir, dass er ein durchaus korrekter und gewissenhafter Wächter zu sein scheint. Doch du bist misstrauisch. Du gehst umher und inspiziert unauffällig das Büro. Du bemerkst, wie Sillybos jede Bewegung von dir beobachtet.
»Ist ein recht untypischer Auftrag vom Kommandeur«, sagt Sillybos, als du gerade mit deinem Finger eine Staubspur vom Aktenschrank wischst. »Findest du nicht auch?«
»Es ist nicht meine Aufgabe, die Anweisungen des Kommandeurs zu hinterfragen.« Du durchschaust das Ablenkungsmanöver und widmest dich stattdessen weiter der Schublade. Du ziehst kräftig an dem Griff, doch sie klemmt. Dieses blöde Ding! »Verdammter Mist!« rufst du aus. Doch in dem Moment, als dir klar wird, dass du dich lächerlich machst, springt die Schublade auf und dir Unmengen an Akten, Papieren und Ordnern entgegen, die um dich verstreut auf dem Boden landen.
»Alles in Ordnung, wie?« kommentierst du und schaust Sillybos an.
»Anoia sei Dank, du hast sie aufbekommen«, antwortet der Hauptfeldwebel. »Ich versuche das schon seit Wochen ...«
»Normalerweise«, beginnst du ruhig, »passen die Aktenordner in die Schubladen, ohne dass sie verklemmen. Und die Akten hier« – Du deutest auf den Boden – »gehören auch nicht in diese Schublade.«
»Ja, ich wollte die ohnehin schon lange mal aufräumen.« Sillybos schaut ein wenig beschämt drein. »Gut, das wird den Kommandeur sicher freuen.« Du brauchst nicht mehr zu sagen; den ersten Punktsieg hast du erreicht. Zufrieden verlässt du das Büro. Weiter bei **59**.

78

Das Schlafzimmer ist spartanisch eingerichtet mit einem schmalen Bett und einem kleinen Schrank. Auch hier liegen unzählige Kleidungsstücke herum, darunter auch die Stadtwacheuniform, achtlos auf den Boden geworfen. Dir würde nie in den Sinn kommen, so mit deiner Uniform umzugehen! Du hebst sie auf, faltest sie ordentlich zusammen und legst sie aufs Bett. Du gewinnst einen Überzeugungspunkt.
Ansonsten siehst du hier nichts Interessantes und gehst zurück auf den Flur. Weiter bei **17**.

79

Die Häufigkeit und Regelmäßigkeit, mit der Sillybos diese relativ harmlose Krankheit bekommt, macht dich stutzig. Du hegst den Verdacht, dass Sillybos sie sich vielleicht selbst beigebracht haben könnte, um nicht arbeiten zu müssen. Allerdings dürfte es schwer sein, ihm dies nachzuweisen.

Aber du könntest immerhin bei einer Gelegenheit einen Giftexperten fragen, wenn du einen triffst, ob es ein Mittelchen gibt, mit dem man die Symptome hervorrufen kann. Weiter bei **23**.

80

In bester Wächtermanier schlenderst du durch die Stadt. Dein Weg führt dich über die Messingbrücke Richtung Patrizierpalast. Ein wahrhaft stattliches Gebäude, denkst du, als du darauf zugehst und dann auf dem Drehwärtigem Breiten Weg links daran vorbeischlenderst. Hier, wo zahlreiche Gilden dicht an dicht stehen, ist immer am meisten los in der Stadt, und für den Moment genießt du das rege Treiben der Stadt. Auf der anderen Seite des Patrizierpalastes entschließt du dich, die Straße der Geringen Götter zu kreuzen und durch die Marktstraße zu gehen. Neugierig schaust du links und rechts, wie kleine Läden ihre Waren aufgebaut haben, auch wenn für du für dich nichts Interessantes entdecken kannst. Und ehe du dich versiehst, stehst du vor einem Straßenschild, von dem dein Unterbewusstsein schon lange wusste, dass du heute hier herkommen wirst. Die Esoterische Straße – die Straße, in der Sillybos wohnt. Willst du
→ deinen Spaziergang fortsetzen? Weiter bei **99**.
→ ihm einen Besuch abstatten und die Geschichte beenden? Weiter bei **94**.

81

»Sir, die zentrale Frage bleibt doch: warum arbeiten die Wächter weniger?« wiederholst du und hoffst, dass er diesmal den Faden aufnimmt.
»Ich vermute«, antwortet Sillybos, »die eigentliche Frage lautet: wie kann ich die Wächter dazu bringen, mehr zu arbeiten?«
»Schon«, stimmst du zu, »aber die Antwort auf meine Frage liefert vielleicht auch die Antwort auf deine Frage.«
Sillybos nickt. »Einverstanden. Also, woran liegt’s?«
»Ich weiß es nicht, Sir«, antwortest du. Du ahnst, dass er eigene Ansichten hat, und die willst du hören.
»Drei Vorschläge«, beginnt Sillybos und nimmt noch einen Schluck Wein. »Zum einen die Bürokratie. Der ganze Papierkram beansprucht zuviel Zeit. Zweitens die Ausrüstung. Sie ist veraltet und senkt die Produktivität, zum Beispiel bei der Spurensuche. Drittens fehlende Anerkennung für erbrachte Leistung.«
Du weißt, dass das nicht seine eigenen Vorschläge sind. Er *mag* Papierkram, und einen Ikonographen kann er immer noch nicht bedienen, stattdessen malt er Tatortskizzen in seinen Notizblock. Du kannst dir nicht vorstellen, dass weniger Bürokratie, bessere Ausrüstung und mehr Auszeichnungen ihn zu einem fleißigen Wächter machen würden. Überhaupt ist dir gerade ein Rätsel, wie dieser Wächter es bis zum Hauptfeldwebel, geschweige denn zu seinen Auszeichnungen gebracht hat.
»Sir, betrachten wir die Situation doch mal aus der Sicht eines Rekruten.« Du startest einen neuen Anlauf. »Ein Rekrut weiß noch nicht, wie es in der Wache abläuft, aber wenn er auch Auszeichnungen und Beförderungen haben will, orientiert er sich doch an denen, die das schon haben. Oder nicht?«
Sillybos antwortet nicht. Er schaut dich nicht direkt an, sondern irritierenderweise leicht an dir vorbei. Du scheinst einen Gedanken in ihm ausgelöst zu haben.
»Du meinst also, dass wir – sagen wir, die Feldwebelränge und Offiziere – mehr arbeiten sollten, um den Rekruten und Gefreiten ein Vorbild zu sein?«
»Das wäre eine Möglichkeit.«
»Hm.« Der Gedanke schien ihm zu gefallen. »Man könnte diese Arbeit natürlich auch dahingehend investieren, dass man beispielsweise mehr Wert auf Wissenstransfer legt, auch nach der Grundausbildung.« Sein Blick bleibt leicht links von dir.
Du nickst zustimmend.
»Dann könnte man ... aber nein, das ginge zu weit.«

»Was?« fragst du.
»Nichts. Aber wir sollten die Idee bei Gelegenheit mit dem Kommandeur besprechen.«
»Jawohl, Sir.« Du salutierst. »Auf Wiedersehen, Sir.« Du wendest dich zum Gehen, hier gibt es nichts mehr zu tun, du hast dein Ziel erreicht.
Beim Hinausgehen bemerkst du links hinter dir an der Wand eine Ikonographie von Hegelkant.
Weiter bei **41**.

82

Du betrittst die Küche. Ein wohliger Geruch von frischem Bratenfett steigt dir in die Nase und weckt sowohl deinen Appetit als auch deine Erinnerung, dass das Essen hier zumeist schlechter schmeckt als es riecht. Mamsell Piepenstengel ist rege damit beschäftigt, das Fleisch nicht anbrennen zu lassen, aber sie hat dich bemerkt und beobachtet dich misstrauisch. Du
→ tust so, als ob du einen guten Grund hast, hier zu sein, und gehst zielstrebig zur Speisekammer. Weiter bei **49**.
→ schlägst dir mit der Hand gegen die Stirn, als ob du etwas vergessen hättest, und gehst zurück auf den Flur. Weiter bei **46**.

83

»Ähm, Sebulon«, ruft dir der Kommandeur hinterher, »warte doch bitte noch einen Moment.«
Du drehst dich an der Tür um und schaust skeptisch.
»Bevor du gehst, möchte ich dir noch etwas zeigen.« Araghast holt ein Blatt Papier aus seiner Schublade und liest es vor. »Hiermit bescheinige ich Chief-Korporal Sebulon, Sohn des Samax, die uneingeschränkte Eignung als Agent von Intörnal Affärs.« Er räuspert sich kurz. »Gezeichnet, Hauptfeldwebel Sillybos.«
Ungläubig schaust du zum Kommandeur, dann rennst du zu seinem Schreibtisch und reißt ihm das Blatt aus der Hand.
»Ein *Test!?*« rufst du aus. »Das alles war nur ein Test?«
»Ein zugegeben nicht ganz einfacher Test«, hörst du eine inzwischen sehr vertraute Stimme hinter dir. Du wirbelst herum und siehst Sillybos in tadelloser Uniform, wie er verschmitzt lächelnd an den Türrahmen lehnt.
»Der Kommandeur und ich überlegten uns, wie wir prüfen können, ob du als IA-Agent geeignet bist, da es ja keine direkte Ausbildung als Agent gibt. Die erste Idee war, dass wir eine Wache-Straftat vortäuschen, wie Alkohol im Dienst zum Beispiel.«
Araghast und Sillybos schauen sich kurz an. »Vortäuschen«, betonten beide gleichzeitig.
»Dann aber kam ich auf die Idee der selbstverschuldeten Krankheit und war gespannt, wie du darauf reagieren würdest. Alle, mit denen du über mich geredet hast waren eingeweiht, sie sollten das Bild des *faulen* Philosophen bestätigen. Und Bücher und Krankenakten können auch einfach gefälscht werden, insbesondere wenn man die Unterstützung des Kommandeurs hat.«
Sillybos lächelt kurz. »Und unsere Diskussion gestern Abend bei mir im Fass hat mir gezeigt, dass du die argumentative Auseinandersetzung nicht scheust – was für einen IA-Agent sehr wichtig ist – auch wenn du mich nicht direkt davon überzeugen konntest, mehr zu arbeiten. Aber ich wollte mich ja auch nicht überzeugen lassen, sondern dir vielmehr zeigen, mit welchen Argumenten und Ansichten, die den deinen komplett entgegenstehen, du konfrontiert werden kannst. Ich habe dich gestern Abend unbewusst manipuliert, und das soll dir eine Warnung für zukünftige IA-Verhöre sein, die du führst. Aber trotzdem glaube ich, dass du ein guter IA-Agent bist.«
»Und«, fügt Araghast hinzu, »auch in Zukunft sein wirst – sofern du das willst.«
Sprachlos schaust du zwischen Araghast und Sillybos hin und her. Dann läufst du direkt auf Sillybos

zu und fällst ihm in den Arm. »Und ich wollte schon die Wache verlassen.« Dir läuft eine Träne über die Wange. »Schlaflose Nächte habe ich gehabt.«
»Ach, halb so wild.« Der Philosoph tätschelt dir den Kopf, den du gegen seinen Bauch drückst. »Keine Sorge, du bist ein guter Wächter und ein guter Agent.«
Du lächelst. »Und du, Sir, bist ein guter Püschologe.«

ENDE

84

Du seufzt. Es mag vielleicht legal sein, was Sillybos macht, aber es ist doch trotzdem *falsch*! Das muss doch auch dem Philosophen klar sein. Du versuchst, nein du *musst* ihn einfach davon überzeugen!
Sillybos
Intelligenz 8
Überzeugung 5
Wenn du gewinnst, geht es weiter bei **92**.
Wenn du verlierst, geht es weiter bei **86**.

85

Die Kneipe ist stickig und voll. Zum Glück findet ihr noch einen kleinen Tisch hinten in der Ecke. Ihr bestellt euch Zwergenbier und beginnt zu plaudern.
»Weißt du, äh«, sagt Braggasch, »irgendwie weiß ich die, äh, Feierabende mit dem Bier in letzter Zeit viel, äh, mehr zu schätzen als früher.« Er stößt mit dir an.
»Ja, irgendwie ist bei der Wache, naja ...« Du überlegst, wie du dich ausdrückst.
»Es ist nicht mehr so wie früher. Weniger los.«
»Wem, äh, sagst du das.« Braggasch nimmt einen tiefen Schluck. »Irgendwie hat man manchmal das, äh, Gefühl, es geht alles den Bach, äh, runter.«
»Es ist ja nicht so, dass weniger Verbrechen begangen werden«, sagst du und hebst die Stimme, »nur die Wächter sind nicht mehr so motiviert!« Darauf nimmst du auch einen tiefen Schluck.
»Nimm doch die Rohrpost als, äh, Beispiel.« Braggasch hebt den Zeigefinger.
»Schon so lange gab es keine, äh, Ausgabe mehr, aber trotzdem haben wir immer noch nicht genug Stoff für eine neue Ausgabe.«
»Genau, wir müssen nur dafür sorgen, dass die Wächter wieder mehr tun! Nimm Sillybos zum Beispiel ...«
»Was hat denn Sillybos mit der, äh, Rohrpost zu tun?«
»Nichts«, beschwichtigst du. »Ich mein’ doch nur, er ist halt stinkfaul ...«
»Was, äh, hast du denn auf, äh, einmal gegen Sillybos? Hat er dir irgendwas, äh, getan?«
»Nein, jetzt hör mir doch mal zu!« Du versuchst, über Lautstärke klar zu machen, dass du ausreden möchtest.
»Ich hör dir doch zu!« Braggasch passt sich deiner Lautstärke an.
»Wir müssen diese Faulheit, diesen Schlendrian, diese Trägheit aus der Wache verbannen. Damit einfach alle mehr *tun*. Und mit Sillybos müssen wir anfangen, weil er der faulste ist.«
»Moment, Gürtel«, wirft Braggasch ein, der mit dem alten Philosophen eigentlich immer ganz gut klargekommen ist. »Faulheit ist, äh, an sich ja nichts Schlechtes.«
»Was? Wie kommst du denn darauf?« protestierst du; das kann er nicht ernst meinen. Doch Braggasch hat schon viel getrunken, und Betrunkene sind immer schwer zu überzeugen.
Betrunkener Braggasch
Intelligenz 5

Überzeugung 7
Wenn du gewinnst, geht es **93**.
Wenn du verlierst, geht es weiter bei **21**.

86

»Sir, als IA-Agent und Chief-Korporal der Stadtwache kann ich nicht zulassen, dass du während deiner Dienstzeit hier faul in deiner Badewanne liegst, anstatt deinen Dienst für die Wache zu leisten.«
»Und was willst du dagegen tun?« fragt Sillybos.
»Ich werde dem Kommandeur und den Offizieren davon berichten. Selbst wenn es eine Lücke im Wachegesetz gibt, werden sie dich zur Rechenschaft ziehen.«
»Auf welcher Grundlage? Nulla poena sine lege, keine Strafe ohne Gesetz, diesen Grundsatz sollte ein IA-Agent kennen.«
Natürlich weißt du das, aber du kannst nicht begreifen, dass ein eigentlich so gutmütiger Wächter wie Sillybos auf einmal so *bösartig* geworden ist. »Sir, wenn alle so handeln würden wie du ...«
»Jetzt klammerst du dich schon an solche Strohhalme? Glaub mir, Sebulon, die Diskussion stehst du nicht durch. Ich habe zahlreiche Aufsätze zu dem Thema gelesen und kenne sämtliche Argumente dafür und dagegen.«
Du lässt die Schultern hängen. Du hast tatsächlich nicht den Eindruck, dass du diesen Philosophen von deiner Ansicht überzeugen könntest.
»Sir, ich ... gebe auf. Du hast gewonnen.« Du möchtest eigentlich nur noch gehen.
»Entschuldige die Störung.«
»Wenn du einen Missstand aufdeckst, Sebulon, prüfe zuerst die Gesetzeslage. Erst wenn du ein Gesetz gefunden hast, gegen das jemand verstoßen hat, kannst du ihn anklagen«, doziert der Philosoph. »Ansonsten musst du erst dafür sorgen, dass es ein entsprechendes Gesetz gibt.«
Sillybos schaut verständnisvoll, als wärst du ein Rekrut, der einen Anfängerfehler gemacht hat, doch du wirst dadurch nur wütend. »Ich komme wieder!« verkündest du mit einer so kräftigen Stimme wie möglich. Vielleicht nicht in dieser Geschichte, aber irgendwann bestimmt. Das letzte Wort zwischen euch ist noch nicht gesprochen, doch beim Hinausgehen überlegst du, dass auch er sich auf das nächste Mal entsprechend vorbereiten wird. Weiter bei **60**.

87

Die Küche ist klein, aber gut ausgestattet. Ein Ofen an der Ecke zum Flur und angrenzendem Esszimmer versorgt nicht nur den Raum, sondern das ganze Fass mit wohliger Wärme. Eine kleine Tür führt hinter das Fass, wohl zum Brunnen und zum Abort. Eine weitere Tür führt wohl zu einer Art Abstellkammer. Ein Küchenschrank beherbergt zahlreiche Töpfe und Geschirr, auch wenn ein Großteil davon ungespült auf der Arbeitsfläche steht.
An der rechten Wand entdeckst du ein Weinregal, in dem mehrere Flaschen Rotwein liegen. Wenn du möchtest, kannst du eine einstecken.
Ansonsten siehst du hier nichts Interessantes und gehst zurück auf den Flur. Weiter bei **17**.

88

Tief in dir hast du ein mulmiges Gefühl. Du weißt, dass, wenn du gleich mit Sillybos über seine Faulheit diskutieren wirst, zwei Weltanschauungen aufeinander treffen werden. Die Argumente für deine Sicht kennst du, aber du hättest natürlich noch mehr über Sillybos’ Schwachstellen herausfinden können. Du hättest Sillybos’ Faulheit noch viel klarer bloßstellen können, hättest du dir nur mehr Arbeit gemacht, hättest du nur mit mehr Leuten gesprochen, hättest du nur ... Ach, dir gehen zahlreiche Möglichkeiten durch den Kopf, die du hättest machen können, seit du

den Auftrag vom Kommandeur erhalten hast. Aber irgendwie ... fühlst du dich von Sillybos’ größter Schwachstelle, seiner Faulheit, seltsam angesteckt. Du fühlst dich nicht gut vorbereitet, und du weißt innerlich, dass Sillybos’ Faulheit der Grund dafür ist.[2] Ehrlich gesagt bist du froh, wenn dies alles vorbei ist. Du verlierst 2 Überzeugungspunkte.
Mit gesenktem Kopf gehst du auf die Tür von Sillybos’ Fass zu und klopfst an.
Weiter bei **28**.

89

Du prüfst deine Uniform. Eigentlich kann ja nichts damit sein, denn sie ist frisch gewaschen, die Stiefel sind sauber, die Knöpfe sind ... doch was ist das?! An der Manschette deines Ärmels fehlt ein Knopf! Zwar ist noch ein zweiter da, aber dem Kommandeur wird das sicher auffallen. Zum Glück hast du für solche Fälle ein Nähset und geeignete Ersatzknöpfe in der Schublade. Flugs machst du dich ans Werk, und kurz darauf ist deine Uniform wieder pikobello. Wirst du nun
→ Zum Kommandeur gehen. Weiter bei **95**.
→ Zum Archiv gehen, um Sillybos’ Personalakte zu holen. Weiter bei **70**.

90

»Das mag sein«, gibst du zu. »Aber in letzter Zeit leistet er höchstens noch Dienst nach Vorschrift. Darüber hinaus macht er so gut wie gar nichts.«
Pismire sagt zunächst nichts. Dann steht er auf und schaut aus dem Fenster auf den Übungsplatz. »Schau dir diese ganzen Rekruten an«, sagt er mit einem seltsamen Ton in der Stimme, den du nicht zuordnen kannst. »Wie sie versuchen, mit der Armbrust umzugehen. Und später werden sie mit Holzschwerten üben. Um ehrlich zu sein ...« Der Schamane dreht sich zu dir um. »... es ist mir ein Rätsel, warum sie bei uns bleiben. Warum tun sie sich das an?«
»Sir?« Du verstehst nicht, worauf er hinaus will.
»Immer wieder gibt es eifrige Rekruten, die voller Idealismus herkommen, aus allen Teilen der Welt. Und dann stürzen sie sich, kaum die Dienstmarke erhalten, in die Stadt und jagen den erstbesten Verbrecher – lange suchen müssen sie ja nicht. Und ich bin nur jedes Mal froh, wenn sie heil zurückkommen. Ein wichtiger Teil der Ausbildung besteht darin, solche Rekruten zu *bremsen*, bevor ihnen was passiert.«
»Ja, aber Sillybos ...«
»Ich glaube, Sillybos hat es verstanden.« Der Schamane geht zu seinem Platz zurück und lässt sich in den Sessel sinken. »Ich bin froh über Wächter, die Dienst nach Vorschrift leisten. Das bedeutet nämlich, dass sie die Vorschriften kennen und einhalten. Übermütige bringen es in Ankh-Morpork nicht weit. Wächter wie Sillybos bringen es vielleicht nicht weiter, aber sie leben länger.«
»Hm.« Du weißt nicht so richtig weiter. »Was würdest du mir also raten?«
»Lass Sillybos in Ruhe. Er mag vielleicht nicht der Fleißigste sein, aber bei ihm weiß ich, dass er sich nicht unnötig in Gefahr bringt und – vor allem – *nachdenkt*, bevor er etwas tut. Ich könnte dir ganz andere Wächter nennen, deren Arbeit du eher mal unter die Lupe nehmen solltest, auch wenn ich das nicht tun werde.«
»Hm, danke Sir.« Der Hauptmann hat dich zum Nachdenken gebracht. Du verabschiedest dich und gehst. Weiter bei **12**.

91

»Sir ...«, beginnst du, auf der Suche nach Worten.
»Sebulon, ich würde es gerne tun, aber ich kann nicht.« Die Stimme des Philosophen

[2]Anm. des Autors: Muhahaha!

klingt auf einmal matt und erschöpft.
»Warum nicht?« fragst du erstaunt.
»Sebulon, ich bin krank.«
»Ich weiß, Sir, aber das Pfeiffersche Philosophenphieber ist doch keine schlimme Krankheit und geht schnell vorbei.«
»Nein, Sebulon, das Phieber dient nur dazu, meine andere Krankheit zu verschleiern.«
Sillybos schaut auf die Gummiente auf seinem Bauch. »Und die Krankheit ist schlimm.«
»Was denn für eine Krankheit?« fragst du irritiert. Weiter bei **61**.

92

»Sir, sieh dich doch an.« Du versuchst, nicht zu vorwurfsvoll zu klingen, aber ein bisschen schon. »Du sitzt in deiner Badewanne und tust *nichts.* Höchstens spielst du mit deiner Gummiente herum.«
»Was hast du gegen meine Ente?« fragt Sillybos und drückt von links und rechts gegen seinen Bauch, wodurch die Ente auf und ab hüpft.
»Es geht mir nicht um die Ente, sondern um dein Wohlergehen, Sir. Dein Lebenswandel ist nicht gesund.«
»Wie kommst du darauf?«
»Einfach weil du so oft krank bist.«
»Hm.«
»Außerdem bist du beim Wache-Sportfest immer der letzte. In jeder Disziplin.«
»Meine Stärken liegen halt woanders. Mehr im Geistigen.«
»Ja, aber heißt es nicht ›ein gesunder Geist lebt in einem gesunden Körper‹?« Das hast du irgendwann mal gehört.
»Das stimmt«, sagt der Philosoph, »so lautet ein Axiom von Sekratos.
»Also musst du deinen Körper gesund halten, um auch geistig gesund zu bleiben.«
»Nein, Sebulon, vielmehr ist der Körper eines gesunden Geistes per Definition gesund. Das ist der Unterschied zwischen notwendiger und hinreichender Bedingung.«
»Woher weißt du, was richtig ist? Meine Auslegung wäre genauso plausibel.«
»Aber meine Auslegung gefällt mir besser. Das nennt man *Pragmatismus*.«
»Das bedeutet Pragmatismus?«
»Naja, streng genommen bedeutet Pragmatismus, dass von zwei möglichen Erklärungen diejenige vorzuziehen ist, die die besseren Konsequenzen hat.«
»Aha, und was bedeutet ›besser‹ in diesem Fall?«
»Das, mein lieber Sebulon, ist die entscheidende Frage.«
Du schüttelst dich kurz, irgendwas hat sich gerade verändert. Aber egal, immerhin ein Ansatzpunkt, denkst du. Vielleicht lässt sich Sillybos ja überlisten.
»Nun, wenn etwas gut ist, ist es doch etwas Schlechtem vorzuziehen, nicht wahr?«
»So ist es«, sagt der Philosoph.
»Und viel Gutes ist besser als wenig Gutes?« fragst du weiter.
»Zweifellos.«
»Nehmen wir also an, es gibt eine gute Sache ...«
»Gut.«
»Dann ist es doch besser, wenn diese gute Sache vielen zugutekommt als nur wenigen, nicht wahr.«
»Das folgt daraus, ja.«
»Oder auch nur einem.«
»Natürlich.«
»Und würdest du sagen, der Pragmatismus ist eine gute Sache?«
»Durchaus.«
»Nun, nach dem, was wir eben herausgefunden haben, ist es besser, wenn der Pragmatismus vielen zugutekommt als nur einem, nicht wahr?«

Sillybos scheint nachdenklich zu werden. »So scheint es.«
»Daraus folgt, dass es besser ist, den Pragmatismus so auszulegen, dass mehr davon profitieren als nur dieser eine. Ist es nicht so?«
»Hmm ...«
»Und da zweifelsohne die Stadtwache und somit alle Wächter von einem körperlich gesunden Sillybos mehr profitieren würden als du allein, ist meine Auslegung gemäß deiner Definition des Pragmatismus im Allgemeinen vorzuziehen.«
Sillybos denkt nach und klatscht schließlich in die Hände.
»Sehr gut, Sebulon. Das Prinzip des Pragmatismus auf sich selbst anzuwenden, ist schon hohe philosophische Kunst, die manch anderem vermutlich einen Knoten ins Gehirn gebunden hätte.«
»Ich, äh, weiß auch nicht, wie ich darauf gekommen bin«, gestehst du. »Vielleicht hat mich eines dieser Inspirationspartikel getroffen.«
»Ja, davon schwirren hier recht viele herum. Nun, wie dem auch sei, du hast mich überzeugt. Und da ich ein philosophisch konsequenter Mensch bin, werde ich also tatsächlich mich körperlich ertüchtigen.« Mühsam erhebt er sich in seiner Wanne. »Heureka!«
Du verstehst und reichst ihm ein Handtuch. Danach verabschiedest du dich höflich. Deinen Auftrag hast du erfüllt. Weiter bei **41**.

93

»Nimm Tomas, Sohn des, äh, Edward, zum Beispiel.« Braggasch hebt erneut wissend den Zeigefinger. »Der hat den, äh, Fußhammer erfunden. Und warum? Weil er zu faul war!« Braggasch grinst und trinkt.
Du ziehst die Stirn in Falten. »Nein, Unsinn. Wenn das so wäre, hätte er nach seiner Erfindung ja nichts neues mehr gemacht, sondern hätte mit seiner Erfindung seine vorige Arbeit weitergemacht und sich einfach weniger anstrengen müssen. Aber stattdessen hat er nach der Erfindung noch ganz andere Sachen erfunden.«
»Ja, aber die, äh, *Idee* hatte er durch Faulheit.«
»Er wollte einfach, dass sein Clan mehr aus seinem Berg rausholt.«
»Das hätte er auch geschafft, wenn alle, äh, mehr gearbeitet hätten.«
»Aber *noch* besser wär’s, wenn sie die Erfindung hätten *und* fleißig wären.«
»Ja gut ...«
»Außerdem würde ich einen, der neben dem Fußhammer auch noch das Gewindegesenke und den Scharnierhobel erfunden hat, nicht als faul bezeichnen.«
»Naja, äh, stimmt schon ...« räumt Braggasch ein.
»Vielmehr hätte Tomas, wenn er faul gewesen wäre, seine Erfindung wohl nie zu Ende geführt. Schließlich muss man da sehr lange probieren und testen.«
Braggasch trinkt einen Schluck. »Wir werden es nie erfahren.« Ihm scheint die Lust an der Diskussion vergangen zu sein. Du stößt mit ihm an und willst nicht weiter darauf beharren.
Ihr trinkt beide noch ein weiteres Bier, bevor ihr euch schließlich verabschiedet und nach Hause geht. Weiter bei **32**.

94

Du stehst vor Sillybos’ Fass, einem runden Gebäude, das zwar kleiner als die umgebenden Häuser ist, aber dennoch auffällig ist. Es ist aus Pinienholz, das bevorzugte Baumaterial in Ephebe, soweit du weißt. Natürlich ist Pinienholz minderwertig gegenüber Eichenholz, aber du glaubst nicht, dass dir dieses Wissen in der Auseinandersetzung mit Sillybos weiterhelfen könnte. Du besinnst dich auf deinen Auftrag und weißt, dass der entscheidende Kampf kurz bevorsteht. Du hältst inne und schaust auf die Eingangstür des Fasses.
Fühlst du dich gut vorbereitet?
→ Ja. Weiter bei **7a**

→   Nein. Weiter bei **88**.

95

»Herein«, hörst du die Stimme des Kommandeurs, nachdem du angeklopft hast. Vorsichtig trittst du ein.
Kommandeur Breguyar sitzt aufrecht an seinem Schreibtisch und schaut auf Sillybos’ Personalakte, die vor ihm liegt. Nachdem du eingetreten bist und die Tür hinter dir geschlossen hast, blickt er dich an. Du salutierst zackig.
»Ah, Sebulon.«, begrüßt er dich und schaut demonstrativ auf die Uhr. Du schluckst; vermutlich hättest du sofort alles stehen und liegen lassen und herlaufen sollen. Wenn du dir den Text der Rohrpost überlegst, hättest du dir das auch denken können. Du sagst nichts.
»Setz dich«, fordert der Kommandeur dich auf.
Du setzt dich hin und bist gespannt, was der Kommandeur mit dir besprechen will. Weiter bei **53**.

96

Du hast nicht viel Zeit, gleich wird Sillybos dich erneut rufen. Willst du
→   in die Küche? Weiter bei **87**.
→   in sein Arbeitszimmer? Weiter bei **72**.
→   in sein Schlafzimmer? Weiter bei **78**.
→   in sein Bad? Weiter bei **10**.

97

Beim Durchblättern von Sillybos Personalakte fällt dir auf den ersten Blick nichts Ungewöhnliches auf. Er ist nie wirklich negativ aufgefallen, eigentlich im Gegenteil; er war ein durchaus erfolgreicher Wächter. Doch seine Erfolge liegen lange zurück, seine Siege im Abteilungspokal kennst du auch nur vom Hörensagen. Die jüngsten Einträge betreffen weniger Sillybos Arbeit, sondern eher seinen Krankenstand. Er scheint sich immer häufiger krank zu melden, jedoch genaueres steht hier natürlich nicht, denn die Details stehen in der Krankenakte, die Rogi Feinstich unter Verschluss hält. Weiter bei **74**.

98

Als du dir über deine Identität klar wirst, bemerkst du, dass du nicht in deinem eigenen Büro sitzt, sondern in einem fremden. Ein Blick zu den Aktenordern verrät dir, dass du im Büro von Internal Affärs sitzt, auf dem Stuhl von Agent Sebulon, Sohn des Samax. Noch während du dich fragst, was du da eigentlich verloren hast, klopft dir jemand auf die Schulter. Du schrickst auf und drehst dich um. Vor dir steht Sebulon, der sich räuspert.
»Mein Büro. Meine Wichtelgeschichte«, sagt Sebulon und bedeutet dir mit einem Blick zur Tür zu gehen.
Irritiert stehst du auf und gehst zur Tür. Sebulon nickt dir zu und beginnt, die Akten auf dem Schreibtisch zu sortieren.
Du verlässt das Büro. Sebulon hat Recht, dies ist seine Geschichte. Du wirst dich in ihn hineinversetzen müssen, um zu erfahren, wie diese Geschichte weitergeht. Setze deinen Intelligenzwert auf 7 und deinen Überzeugungswert auf 5 (die Werte von Sebulon). In deinem Inventar hast du einen Helm, ein Kettenhemd, Uniform, (Unterwäsche, die hier nicht näher beschrieben wird), die Dienstmarke, Stiefel an den Füßen, eine kleine Axt, Geldbeutel mit 2 AM-Dollar, ein Notizbüchlein nebst Bleistift und einen Werkzeuggürtel mit 3 Schraubenziehern verschiedener Größe, einem 3/4-Zoll-Flansch, einer Metallschere, einem Messer, einer Zange, einer Feile, einer Pinzette, einem Kuhfuß, einen Meter Silberdraht, einem handbetriebenen Metallbohrer, einer kleinen Tasche mit Schrauben und Muttern, einer kleinen Tasche mit etwas dünner Schnur,

einer ausklappbaren hölzernen Messlatte, einem Kneifinsbein und einem metallenen rechten Winkel (Sebulons Inventar bei Live-Missionen). Wenn du alles erledigt hast, wenn *du* Sebulon bist, geht es weiter bei **30**.

99

Du biegst rechts ab, kreuzt den Oberen Breiten Weg und biegst in die Straße Schlauer Kunsthandwerker ein – eine Straße, die du schon immer mochtest. Aufmerksam hältst du bei den Handwerkern Ausschau, ob du in den kleinen Fenstern der Schmieden und Schreinereien etwas Neues entdecken kannst. Bleibendes mit seinen eigenen Händen zu schaffen, ist das nicht die wahre Bestimmung eines Zwerges? Du willst diesen Gedanken im Moment nicht weiter verfolgen, doch fasziniert von den vielen kleinen Objekten schlenderst du in dieser Straße besonders langsam. Am Ende biegst du rechts in die Attermützenstraße ab, überquerst den Gänsetorplatz, und bei Fünf Wege biegst du halblinks in den Steinbruchweg ein. Hier, wo traditionell viele Zwerge leben, hast du dich schon immer sehr wohl gefühlt.
Während des Weges konntest du tatsächlich deine Gedanken ein wenig zerstreuen, doch als du am Wachhaus Kröselstraße vorbeikommst, siehst du vor deinem geistigen Auge zahlreiche Rekruten eifrig umherlaufen, salutieren, Befehle ausführen, einfach Wächter sein. Wehmütig denkst du an die alte Zeit zurück, nicht nur, als du Ausbilder warst, sondern auch an die Zeit als Rekrut. Wie du Braggasch kennengelernt hast, wie die harte Ausbildung euch zusammengeschweißt hat. Und irgendwie ist die Unschuld dieser Tage verloren gegangen. Früher war alles besser, heißt es immer. Du kennst diesen Spruch, du weißt, dass das Unsinn ist, weil man sich nur an die guten Sachen erinnert und die schlechten aus dem Gedächtnis streicht. Aber trotz allem wart ihr damals Wächter, im besten Sinne des Wortes.
Jedes Mal, wenn du das Wachhaus Kröselstraße betrittst, ist es wie ein Schritt in die Vergangenheit. Aber vielleicht ist das in diesem Moment genau das Richtige. Langsam trittst du die Stufen hinauf.
Weiter bei **31**.

100

Du lächelst, als du vor dem Kommandeur salutierst. Araghast Breguyar lehnt sich in seinem Sessel zurück und lächelt ebenfalls. Er sieht dir an, dass du erfolgreich warst.
»Mission erfüllt, Sir«, berichtest du stolz. »Sillybos gelobt, in Zukunft wieder mehr zu arbeiten. Als ich herkam, war er bereits mit Charlie Holm auf dem Weg zu einem Tatort.«
»Sehr gut.« Der Kommandeur ist sichtlich beeindruckt. »Darf ich fragen, wie du das geschafft hast?«
»Durch viel Überzeugungsarbeit. Ich dachte mir, dass sich ein so kluger und vernünftiger Mensch wie Sillybos dem rationalen Argument nicht verschließen wird. Und so ist es auch gekommen, auch wenn es sehr hart umkämpfte Diskussionen waren.«
»Beeindruckend. Sillybos in einer Diskussion zu schlagen ist nicht leicht.«
»Danke, Sir.«
»Und was hast *du* aus der Sache gelernt?«
Du denkst einen Augenblick nach. »Ich habe viel über Faulheit an sich gelernt. Es ist nicht so einfach, wie man vielleicht denkt, Sir, Faulheit ist nicht gänzlich gut oder schlecht. Es gibt bisweilen durchaus gute Argumente, faul zu sein, sofern man ...« Du suchst nach dem richtigen Ausdruck. »... sofern man selbst in der Lage ist, die Faulheit wieder abzustellen.«
»Verstehe«, sagt der Kommandeur nickend. »Welche Schlüsse ziehst du für dich daraus?«
»Ich habe bereits angefangen, auch mal eine Pause zu machen und nicht mehr rund um die Uhr zu arbeiten. Ich denke, ich werde so weitermachen.«
Der Kommandeur lächelt wieder. »In Ordnung. Nun denn, Sebulon, du hast diese schwierige und – in gewissem Sinne – auch gefährliche Aufgabe sehr gut gelöst. Ich werde dies in der nächsten Abteilungsleiterrunde lobend erwähnen. Und nun ... weggetreten!«

»Jawohl, Sir!« Du salutierst und verlässt den Raum.

ENDE