Single-Mission: Schneckentempo

von Wächter Humph MeckDwarf (GRUND)
Online seit 31. 07. 2001
Holz wird aus den Holzläden Ankh-Morporks gestohlen und Zeichen aus Schleim werden am Boden gefunden. was hat es damit wohl auf sich
Dafür vergebene Note: 11

"Hey, wach auf! Beginnst du nicht heute deinen neuen Job bei der Wache?". Der Wirt rüttelte an den kleinen Mann, der eindeutig etwas zuviel gehabt hatte.
"Hmpf, schon so spät?", schnaufte er.
"Nun, es wird hell, spät genug?"
"Na, gut!", murrte Humph MeckDwarf, stand auf, zahlte und stapfte durch die Tür.

"Toll, da hat man einen neuen Job und kommt schon am ersten Tag zu spät", dachte er.
"Ich habe dir gesagt, es wäre eine blöde Idee", schnarrte eine bekannte Stimme in seinen Kopf.
"Fang nicht wieder an den Moral-Apostel zu spielen, heut bin ich nicht dazu aufgelegt."
"Das bist du nie!", sagte die Stimme, die er liebevoll Kobold genannt hatte. Seit er sich erinnern kann (*1), hatte er diese Stimme im Kopf. Meistens nervte sie ihn, da sie sehr altklug war, aber er hatte sich mit ihr abgefunden. Er zog seinen schwarzen Mantel etwas enger, auch wenn es nicht kalt war. Er ging gerade durch eine dunkle Strasse, da rannte ein Holzhändler auf die Strasse und schrie: "Räuber! Diebe! Ich wurde bestohlen!"
"Ich würde mir das ansehen gehen, du bist nicht umsonst zur Wache gegangen!", schnarrte die Stimme.
Humph war erst vor ein paar Tagen in Ankh-Morpork angekommen und hatte einen Job gesucht, als er gelesen hatte, daß weitere Leute bei der Wache gesucht würden. Also war er dorthin getrottet und hatte sich beworben. Prompt war er aufgenommen und bei G.R.U.N.D. deponiert worden. Wie jeder Neuer, wie er später erfuhr.
"Hm, ich denke, du hast recht", sprach er im Kopf zu seinem Kobold und ging zu dem Holzhändler, um diesen zu beruhigen. Er zeigte ihm seine Marke und schon fing der Händler von Raub zu faseln an.
"Moment, beruhigen sie sich erst einmal, bevor sie reden, sonst versteh ich sie nicht", meinte Humph.
"Mir wurde eine große Platte und einige Latten gestohlen", sagte der Mann nach einer kurzen Verschnaufpause.
"Nun, darf ich vielleicht in ihr Geschäft sehen?"
"Natürlich, kommen sie mit."

Sie kamen in einen kleinen Laden, indem es Holz in jeder Ausführung gab. Latten, Stäbe und Platten waren zu sehen.
"Hier, sehen sie, es fehlen eine Platte und acht Latten!", sagte der Händler und drückte Humph einen Stapel Zettel in die Hand, auf denen in der oberen Zeile "Inväntur" geschrieben stand.
"Schreibt man Inventur nicht mit e?", fragte der Kobold in Humphs Kopf.
"Ich habe nicht vor mit einem Händler über Rechtschreibung zu diskutieren", murmelte dieser in sich hinein.
Bevor er noch bemerkte, daß er dies laut gesagt hatte, sah er den Händler rot anlaufen.
"Ähm, was sind das für Spuren am Boden?" fragte Humph den Händler, bevor dieser in eine sinnlose Diskussion einschwenken konnte.
"Was? Oh, keine Ahnung, sieht aus wie Schleim."
"Hm, es hat die Form eines S"
"Sollte das irgendetwas mit dem Diebstahl zu tun haben?"

"Kann sein, ich werde auf die Wache gehen und ihren Fall vortragen. Es werden wahrscheinlich noch Spurensicherer auftauchen.", sagte Humph und ging aus dem Laden.

In der Wache erwartete ihn schon Feldwebel Lavaelous.
"Zu spät, Rekrut!"
"Ich wurde von einem Händler aufgehalten, der mir einen Diebstahl meldete."
"Hm, na gut, ausnahmsweise! Um was geht es?"
"Ein paar Holzgegenstände wurden von ihm gestohlen, Feldwebel."
"Irgendwelche Spuren?"
"Eine Schleimspur am Boden, Feldwebel!"
"Na, dann haben sie ja gleich ihren ersten Fall. Ich werde einen Kollegen von R.U.M. anfordern, damit er sie begleiten kann."
"Jawohl, Feldwebel!", sagte er, salutierte und ging wieder hinaus.

Zwei Tage waren seitdem vergangen und weitere zwei Raube wurden von Humph registriert, doch sonst passierte nichts. An den Tatorten waren jedoch wieder Schleimspuren gefunden worden, doch diesmal eine in K-Form und eine in der Form eines G. Mittlerweile hatte man dem jungen Rekruten eine Wächterin aus der Abteilung R.U.M. zur Seite gestellt: Obergefreite Ecatherina Erschreckja. Humph war der Meinung, daß dies eine äußerst merkwürdige Person war, schon deshalb, weil sie ständig aus dem Nichts zu erscheinen
schien. Aber er interessierte sich jetzt sowieso nicht für sie, er war vollkommen in seine Gedanken wegen dieser Spuren vertieft.
"Ein S, ein K, ein G; was hat das zu bedeuten?"
"Vielleicht ist das nur Zufall", meinte der Kobold.
"Buchstaben? Zufällig? Denkst du das wirklich?"
"Nein, aber du denkst soviel darüber, daß mich das schon furchtbar langweilt. Ich versuch dich nur auf andere Gedanken zu bringen."
"Laß das! Ich arbeite!"
Die Stimme verstummte beleidigt.
Auch Ecatherina konnte noch nicht viel mit diesen Buchstaben anfangen. Während des kurzen Gesprächs, welches sie gerade führten - ihre Gespräche beschränkten sich seit sie zusammenarbeiten auf zwei oder drei Sätze - kam ein Holzhändler angerannt und blaffte die beiden an, sie sollen mitkommen. Von dessen Schroffheit sowohl verstört als auch verärgert, stapfte Humph der Obergefreiten und dem Händler hinterher.

Im Laden angekommen, fing der Händler plötzlich an zu schreien, wann die Wache endlich etwas gegen diese Diebstähle etwas zu tun gedenke. Ecatherina verschränkte ihre Arme, doch bevor sie etwas entgegnen konnte, blaffte Humph zurück.
"Bevor sie uns anschreien sollten sie uns die Diebstähle vielleicht zeigen!", sagte er lauter als angemessen.
Der Händler lief rot an, drehte sich um und verschwand in einer Tür hinter der Theke.
"Siehst du, Obergefreite? Wieder diese Schleimspuren."
Sie nickte. "Diesmal scheint es ein O zu sein", meinte sie.
"Ich denke, du hast recht", meinte er, "Nein, warte, es sind sogar zwei O´s, siehst du, da neben der Holzplatte ist die zweite!"
Wieder nickte sie kurz. Der Händler kam nun mit einem Stapel Blätter zurück, auf dem oben das Wort "Ienväntur" geschrieben war.
"Das wird ja immer schlimmer!", meinte die Stimme.
"Das ist jetzt nicht von Interesse", rügte Humph den Kobold.
Bevor die Stimme noch etwas entgegnen konnte, wendete Humph sich dem Händler wieder zu.
"Hier! Eine Holzplatte und acht Latten!", meinte dieser.
"Ja, ich sehe es. Nun, wir werden uns darum kümmern!", sagte Humph, drehte sich um und verließ den Laden. Wenn man genau hingesehen hätte, hätte man ein schwaches Lächeln in Ecatherinas

Gesicht sehen können, bevor auch sie sich umdrehte und aus der Tür verschwand.

Am Abend trennten sich die beiden Wächter, wobei Ecatherina anmerkte, daß sie noch in der Bahre anzutreffen wäre, falls etwas Wichtiges geschehen würde. Danach verschmolz sie mit der Dunkelheit.
"Komische Person! Immer wieder muß ich mich umdrehen, um zu sehen, ob sie überhaupt noch da ist.", dachte Humph.
"Als würdest du das nicht immer tun bei weiblichen Geschöpfen deiner Art", entgegnete der Kobold.
"Was?"
"Umdrehen und nachsehen."
"Sehr witzig! Ich glaube, ich muß noch etwas trinken gehen, damit ich dich wenigstens kurz los bin." (*2)
Humph bog in eine dunkle Strasse ein und mußte stoppen, sonst wäre er gegen eine Kutsche geknallt, die vor ihm langsam hintrottete.
"Warum müssen diese Schnecken eigentlich nachts fahren!", murrte der Kobold sichtlich mies gelaunt.
"Was hast du gerade gesagt?", fuhr Humph auf, aus seiner Lethargie aufgeschreckt.
"Das diese Schnecken gefälligst tagsüber fahren sollen!"
"Du bist ein Genie, weißt du das! Naja, du bist ja auch ich!"
"So würd ich das nicht sagen; erstens stimmt es nicht und zweitens würde die zweite Aussage die erste ausschliessen."
Doch Humph ignorierte seinen Kobold schon wieder, zu aufgeregt hatte er sich umgedreht und war zuückgerannt.

Humph bog in eine dunkle, dreckige Gasse ein. Hinter ihm schlurfte Ecatherina nach, die er gerade aus der Bahre geholt hatte und ziemlich mißmutig ob dessen war.
"Was suchen wir hier eigentlich, Wächter?", fragte sie, während sie einer Truhe auswich, die mitten auf der Strasse lag.
"Hier wohnt ein Mann, der Schneckenrennen veranstaltet. Er könnte etwas mit unserem Fall zu tun haben.", entgegnete Humph.
Nun schaltete sich der Kobold ein. "Wettet ihr wirklich darauf, welche Schnecke die schnellere ist?", fragte er, wobei er das Wort "Schnecke" stark betonte.
"Menschen wetten auf alles, außerdem warst du doch öfter mit und hast es gesehen, also warum fragst du?", entgegnete Humph und noch bevor er eine Antwort bekam, klopfte er an einer Tür. Ein kleiner, feister Kopf kam zum Vorschein und fragte: "Ja, wer da?"
"Abend, Herr Quälschneck!", sagte Humph, "dürften wir vielleicht ein Weilchen mit ihnen plaudern?"
"Ah, der Herr MeckDwarf, kommt herein!"
"Danke!"
Ecatherina und Humph schlüpften in einen kleinen ,aber angenehm eingerichteten Raum und der Mann bot ihnen einen Platz an seinem kleinen Tisch an.
"Was verschafft mir die Ehre, junger Mann? Wieder etwas zuviel Geld bei dir?"
"Ähm, nein, Gustav; ich bin mehr oder minder geschäftlich hier."
"Ach, womit kann ich dir dienen?"
"Ich hätte eine Frage an dich, nein eigentlich zwei: erstens, du bist doch bekannt dafür immer neue Pacours für deine Rennen zu haben, nicht wahr?"
"Ja, das ist richtig; mir sind meine Kunden immer sehr wichtig!"
"Gut, und zweiteres: Sag mal, können deine Schnecken lesen?"
"Nein, wie kommst du darauf?? Das sind Schnecken!!! Wie sollten die lesen können?"
"Hast du ihnen vielleicht mal versucht Buchstaben zu lehren?"
"Es sind SCHNECKEN, Humph!"
"Wo soll das hinführen, Wächter MeckDwarf?", schaltete Ecatherina sich nun ein.
"Laß uns doch mal die Schnecken ansehen!", meinte Humph zu beiden.
"Warte, Humph!", schrie Gustav Quälschneck und stellte sich vor die Tür zum "Schneckenzimmer",

wie er es liebevoll nannte.
"Willst du uns nicht endlich sagen, was los ist, Gustav?", meinte Humph und zeigte nun stolz seine Marke.
Der Mann seufzte: "Na gut, du hast recht, ich habe die Holzhändler bestohlen!"

"SCHNECKEN??", rief Feldwebel Lavaelous, als er den Bericht hörte, "wie kommst du auf diese Ideen?"
"Nun", entgegnete Humph, "erstens: die Schleimspuren. Eigentlich hätte uns das schon früher einfallen müssen, aber wir hatten nicht in diese Richtung gedacht. Dann die Buchstaben."
"Ahja, darauf hab ich schon gewartet, was bedeuten diese?"
"Ich habe schon viel über die Buchstaben überlegt. Zuerst hab ich die Buchstaben einfach zusammengesetzt, dann hab ich es so probiert: Es-Ka-Goo, das hatte auch keine Sinn und dann hatte ich den Geistesblitz!"
"Du??", schaltete sich der Kobold kurz ein, um gleich ignoriert zu werden.
"Und?", fragte der Feldwebel.
"Nun, es ist eine Abkürzung: S.K.G.O.O. und heißt "Schleimiges, Kriechendes Getier Ohne Ohren."
"Und wer soll das geschrieben haben?"
"Die Schnecken!"
"Die SCHNECKEN???", fragte Lavaelous zum wiederholten Mal.
"Ja, der Täter sagte aus, daß die Schnecken am abend immer über die Seiten eines alten Buches gekrochen sind."
"Aber das sind SCHNECKEN! Die lernen nicht einfach so lesen und schreiben!"
"Wieso nicht? Wenn das Menschen lernen können.", sagte der Kobold.
"Pscht", sagte er leise bevor er laut weiterberichtete, "Und das Holz hatte er für seine Parcours gebraucht."
"Aha, und warum waren die Schnecken am Tatort?"
"Nun, Gustav Quälschneck hat diese Tiere immer bei sich getragen, er nennt das seine ´Investition´. Deswegen nehme ich auch an, daß die Schnecken ihn verraten haben. Sie wollten nicht mehr seine Sklaven sein."
Feldwebel Lavaelous sah den Rekruten ungläbig an, beschloß aber dann es dabei bewenden zu lassen. Letztendlich entließ er Humph:
"Naja, wie auch immer, der richtige Täter ist gefunden worden, wie ist jetzt nicht so wichtig. Gut gemacht, Wächter"
Humph salutierte, überhörte das ungläubige Gemurmel über "Schnecken" von Feldwebel Lavaelous und da wieder Arbeitsende war, ging er wieder Richtung Bar, um seinen dummen Kobold endlich wieder für ein Weilchen loszuwerden.

*1: Humph kann sich nur an die letzten zwei Jahre seines Lebens erinnern.
*2: Der Kobold ist nur im nüchternen Zustand vorhanden, wenn Humph betrunken ist, hat er Ruhe.