Single-Mission: Oranji

von Oberleutnant Humph MeckDwarf (RUM)
Online seit 28. 02. 2003
Humph bekommt ein ominöses Spiel geschenkt... - Und es passiert ein grausamer und seltsamer Mord in der Stadt...Das Spiel hat begonnen...
Dafür vergebene Note: 12

Prolog

Nur Kerzen beschienen den kleinen Raum, der direkt unter dam Dach des Hauses war. Ein kleiner Tisch war in der Mitte des Zimmers, eine kleine Kommode stand an einer der Wände und Schatten von vier Menschen zeichneten sich darauf ab.
Dominikus Grausig, seine Schwester Dominika, deren Freundin Erika Wolpertinger und wiederum deren Bruder Erikus hatten sich an je eine Seite des Tisches gesetzt und sahen mit glänzenden Augen auf das neue Abenteuerspiel vor ihren. Ein alter Zauberer war plötzlich vor den vieren aufgetaucht, als sie gerade "Urzeit-Kämpfer" auf der Strasse gespielt hatten und hatte sie gefragt, ob sie nicht etwas Neues ausprobieren wollten. Das Spiel war vor ihren Augen erschienen. Eine Holzkiste, bemalt mit riesigen Bäumen und großen Tieren, die sie nie gesehen hatten. Begeistert hatten sie zugestimmt und die Warnung des alten Mannes nicht einmal gehört. Schnell waren sie gerannt um heimzukommen. Und nun lag es vor ihnen. Es sah aus wie eine alte Lederkarte, die auf ein Holzbrett gespannt war. Eine kleine grün-schwarze Kuppel aus irgendeinem glasartigen Material erhob sich in der Mitte. Vier Spielfiguren aus Marmor, der mit einer jeweils anderen Farbe bemalt worden war, standen nun darauf. Erikus schwang gerade seinen Arm hoch, schüttelte seine Hand und machte eine werfende Bewegung auf die Karte. Zwei Würfel aus Menschenzahn [1] landeten darauf und zeigten acht Augen. Schön verziert waren sowohl Würfel als auch Spielfiguren und ein Wort war darin eingraviert. Erikus nahm die Figur und ging acht Felder weiter. Es war grün und zeigte den orangenen Schriftzug "Oranji". Plötzlich warf die Karte ein grünes Licht auf die Vier und der Junge hatte das Gefühl, gezogen zu werden. Hilfe schreiend hielt er sich an seiner Schwester fest, diese an Dominika und diese wiederum an ihren Bruder. Doch der Sog war stark genug sie alle einzuziehen. Übrig blieben nur die Würfel und ein verlorener Schuh. Es brachte sie dorthin, wo bisher niemand zurückkam, dort, wo Abenteuer von Spiel zur Realität werden. In das Spiel... ORANJI.

Das Spiel beginnt...

Humph sah auf das Spiel in seinen Händen und lächelte. Die (erweiterte) Familie Perkins war zwar eigentlich nicht sehr familiär, aber Eca und er hatten mit Charlies "Adoption" [2] beschlossen mindestens einen Tag im Monat als solche zu verbringen. Und er freute sich sogar darüber. Etwas nachdenklicher sah er wieder auf das Spiel und die Worte des Zauberers hallten in seinem Kopf wider: "Aber Vorsicht vor der falschen Augenzahl. Nur sie kann dich auf der anderen Seite wieder zurückbringen."
Humph nahm an, dass es wieder einmal nur eine Spinnerei eines alten Magiers war, trotzdem war ihm mulmig geworden dabei. Er trat in Frau Kuchens Haus ein und ging flugs in Ecas Zimmer, wo Charlie und sie schon saßen und sich anscheinend köstlich amüsierten.
"Kann ich mitlachen?", fragte er und legte das Spiel auf einen Tisch in der Mitte des Raumes.
"Wenn du gern über dich selbst lachst, ja", erwiderte seine Schwester und die beiden Frauen fingen

[1]Wie die Verpackung versicherte
[2]So nannte es zumindest Eca. Er nannte es Lüge. Aber da er Charlie wie eine kleine Schwester liebte, ließ auch er sie in dem Glauben.

ein gackerndes Lachen an.
"Sehr witzig", grummelte Humph.
"Was ist das?", fragte Eca und griff zur Kiste.
"Ein Spiel", sagte er bissig zurück und ließ sich auf einen Sessel fallen.
"Oh, danke für die Information, großartiger Bruder du", meinte sie zynisch, "Hm, Oranji, nie gehört..."
"Hat mir irgend so ein Irrer vorhin plötzlich geschenkt. Ich dachte, wir probieren's eben mal."
"Du lässt dir ein Spiel schenken ohne nachzufragen? Fragst du dich gar nicht, wieso er dir das schenkt?", schaltete sich Charlie ein.
"Ach, papperlapapp, ihr macht euch zu viele Gedanken", erwiderte er, während er die Kiste öffnete, drei Spielfiguren hinaus nahm und das Spiel aufbaute, "Was soll schon passieren?" Er nahm die Würfel und warf. Die beiden zeigten sieben Augen und er bewegte seine Spielfigur.
"Hm, gelbes Spielfeld - ziehe eine Tierkarte... Okay...", Humph legte die Spielanleitung beiseite und nahm eine Karte, "Ein Affe auf rotem Grund".
"Was genau heißt das jetzt?", fragte Charlie.
"Man muss im Spiel Tierkarten sammeln. Wenn man fünf verschiedene Tiere auf fünf verschiedenen Farben hat, dann hat man gewonnen.", erwiderte der Oberleutnant der Wache und gab die Würfel weiter.
"Achso...", Charlie würfelte und zog ihre drei Felder, "Hm, auch gelb." Sie zog eine Karte, auf dem ein **Nashorn** auf ebenfalls rotem Grund zu sehen war. "Toll, das ist langweilig."
Eca würfelte. Acht Augen. Langsam zählte sie die Felder ab und stellte ihre Figur darauf.
"Hm, und was macht man auf diesem grünen Feld, wo 'Oranji' drauf steht?", fragte sie und sah ihren Bruder an.
Dieser nahm die Spielanleitung zur Hand und las leise vor: "Grünes Oranji-Feld: Erlebe ein Abenteuer... Hm..."
"Aha...", erwiderte seine Schwester, als plötzlich ein grünes Licht vom Spielfeld leuchtete und in der Kugel eine orange Schrift auftauchte: "Ein Spiel für jeden, der drauf sinnt, wie er seiner Welt entrinnt."

Zwischen Spiel und Realität

Wut überkam ihn. Wut und Hass. Mit einem unmenschlichen Laut sah er sich um. Mehrere Häuser waren um ihn herum. Er blickte zu dem, welches ihm am nächsten war und entdeckte eine Regenrinne. Behände hangelte er sich an ihr hoch, wobei das Blech ächzende Laute von sich gab. Mit nur einer Hand hielt er sich an der Rinne fest und blickte dann in das Fenster.

Der Fall

Am nächsten Morgen

Myra blickte auf das Geschehen und seufzte. Das Szenario war eindeutig nicht gut für ihren Magen. Mit einem mulmigen Gefühl ließ sie ihren Blick wieder über den Raum gleiten. Überall war Blut. Sie sah, wie ein Frauenkörper am Boden lag. Die Gestalt schien vom Stuhl gefallen zu sein, vor dem ein halb zerstörter Spiegel stand. Das restliche Glas war Blut bespritzt und wies einen Riss auf. Davor lag ein Brieföffner in der Form eines kleinen Dolches. Ihr Blick schweifte weiter zum Kamin. Alice stand davor und sah Leopold und Lupos dabei zu, wie sie versuchten etwas aus dem Kamin zu holen. Die Gefreite blickte kurz zu Myra, nickte ihr zu und die beiden Frauen verließen den Raum.
"Kein schöner Anblick", meinte Myra und hielt sich ein parfümiertes Taschentuch vor die Nase.
"Wem sagst du das, ich möchte nicht so sterben", erwiderte Alice.
"Also, was ist passiert?", fragte die Hauptgefreite.
"Nun, die beiden sind Mutter und Tochter und schienen sich gerade für etwas hübsch zu machen. Anscheinend störte der Mörder sie dabei. Wir nehmen an, dass er durchs Fenster einstieg..."
"Durchs Fenster?? Wir sind im vierten Stock!!"
"Nun, zumindest ist beim Fenster etwas gebrochen, also wurde es gewaltsam geöffnet.

Wahrscheinlich von außen, da die gebrochenen Stücke innen lagen."
"Aha... okay, weiter..."
"Die Damen, der Name ist übrigens Lisland, sind also im Zimmer ermordet worden. Der Mutter wurde mit dem Brieföffner offensichtlich der Hals völlig durchtrennt. Als wir versuchten, die Leiche aufzuheben fiel ihr Kopf ab. Die Tochter...", Alice sah Myra angeekelt an und schluckte, "...die Tochter wurde kopfüber in den Kamin gestopft... Wir versuchen sie da grad rauszuholen."
"Bei Offler, der Kerl war ein Monster!", entfuhr es Myra.
"Allerdings... im wahrsten Sinne des Wortes. Um einen Menschen so in den Kamin zu stopfen braucht man Bärenkräfte.", Alice schüttelte ihren Kopf leicht.
Myra nickte: "Sonst noch was?"
"Nun, wir haben graue Haare gefunden. Sie scheinen von der älteren Dame zu stammen und sind bis auf die Wurzel ausgerissen. Wir haben aber auch andere Spuren gefunden, aber das müssen sich die Laboranten erst ansehen, bis wir genaueres sagen können."
"Okay, informiert mich dann, ja?"
"Geht klar", sagte Alice und ging wieder zum Tatort zurück, während Myra sich zu den Zeugen begab.

Aus Spiel wird Abenteuer

Stöhnend versuchte er die Augenlider zu öffnen. Verschwommen und grün war alles, was er sah, bevor er kurz den Kopf schüttelte und sich die Augen rieb. Dann schlug er sie auf und atmete gleichzeitig heftig ein. Ungeahnte saubere Luft stieg ihm in die Lungen und langsam wurde ihm gewahr, dass alles um ihn herum... grün zu sein schien. Überall waren Bäume, Gebüsch und ähnliches zu sehen.
"Wo zum Henker sind wir?", fragte Humph, als er aufstand und sich den schmerzenden Kopf rieb.
"Gute Frage, Bruderherz. Sieht wie ein Dschungel aus", meinte Eca.
Die Wächter sahen sich um. Ecatherina schien recht zu haben, überall um sie herum waren Bäume. Alte Bäume, die Humph bisher nur aus Ecas Büchern kannte.
"Toll, und jetzt?", fragte er.
"Wir sehen uns am besten um", erwiderte seine Schwester, "Charlie?"
"Ja?", hörten sie eine leise Stimme aus einem Busch in ihrer Nähe.
"Oh, gut, du bist da.", sagte Humph und rannte zu ihr, "Was passiert?"
"Nein... Mir tut nur mein Hintern weh", erwiderte die Werwölfin und ließ sich von Humph aufhelfen.
"Kein Wunder, du bestehst ja nur aus Haut und Knochen. Das muss ja wehtun.", spottete er.
"Sehr witzig", giftete sie zurück.
"Deine Probleme möchte ich mal haben. Wir sind hier *irgendwo* und du heulst wegen deinem Hintern...", meinte Eca zornig.
"Lass sie doch in Ruhe... Hm, wo sind wir bloß?", fragteHumph und sah sich hektisch um.
"Mir ist ziemlich egal, wo wir sind. Das einzige, was ich wissen will: Wie kommen wir wieder nach Hause??"

Zwei Stunden später

Die drei Wächter wanderten nun seit eineinhalb Stunden langsam in der Natur und sahen sich immer wieder argwöhnisch um. Sie boten eigentlich ein witziges Bild, da sie sich immer wieder selbst zu schlagen schienen.
"Also, schön ist es schon hier", meinte Humph und blickte zurück zu den Frauen.
"Möglich, aber ich wäre trotzdem lieber zu Hause", erwiderte Charlotta genervt und schlug nach einer Mücke, "Dort bin ich zumindest nicht von Blutsaugern umgeben."
Eca sah sie kurz belustigt an.
"Naja, zumindest nicht von so bösartigen.", meinte die FROG-Abteilungsleiterstellvertreterin.
"Du hattest noch nicht sehr viel mit Ras zu tun, oder?", sagte Humph grinsend.
"Hey, er hat mich bei FROG immerhin eingestellt", gab sie zurück.

"Da hatte er wohl einen guten Tag."
"Danke, sehr nett! Meine Fähigkeiten werden ja richtig geschätzt!"
"Ich war zumindest nicht derjenige, der es geschafft hat, ein ganzes Lagerhaus explodieren zu lassen."
"Hey! Das war nicht absichtlich!!!", schrie Charlie.
"Das ist ja das Tragische!"
"Hört ihr wohl auf zu streiten, ihr Zwei??", fragte Eca sichtlich genervt.
Ohne Worte ging die Wächter-Prozession weiter, als es plötzlich stark zu regnen begann.
"Juhu! Was für ein Glück, jetzt werden wir auch noch nass!", grummelte Charlie.
"Hör auf die ganze Zeit zu meckern!", rief Humph nach hinten, "Da ist eine Höhle, kommt mit, schnell!" Er winkte seinen Schwestern zu und rannte mit ihnen zu der Öffnung, die er gesehen hatte.
"So, jetzt ist es zumindest trocken", meinte Humph, als sie angekommen waren und er sich sein Haar wieder glatt strich. Wasser tropfte von seiner Nase.
"Und was jetzt?", fragte Charlie.
"Wir warten, bis der Regen endet und dann sehen wir uns um, wo wir eigentlich sind.", erwiderte der Oberleutnant, "Und dann suchen wir einen Weg zurück nach Ankh Morpork!"
"Ankh Morpork??", war plötzlich eine Stimme hinter ihnen zu hören.

Der Fall geht weiter

Stump sah sein Gegenüber an, und seufzte. Myra hatte ihn zu dem Fall hinzugezogen, da das gesamte Haus verhört werden musste. Die Schreie der Frauen waren nicht zu überhören gewesen und doch hatten sich nur zwei erbarmt, nachzusehen. Natürlich NACH den Schreien, es hätte ja gefährlich sein können. Das war wieder einmal typisch Ankh Morpork, dachte sich der Gefreite. Alle wollen Hilfe haben, aber keiner war dazu bereit selbst Hilfe zu geben. Wo waren eigentlich die Helden in dieser Stadt?? Waren sie alle Wächter? Nein, das konnte nicht sein, dafür waren zu vielen Wächter vom Helden zu weit entfernt.
"Okay, also, wie war das noch mal?", fragte er zum dritten Mal, "Sie haben Schreie gehört, aber ihnen war wichtiger, ihr Meerschweinchen zu füttern?"
"Nein, nein, nein, meinen Hamster! Das ist ein Hamster!"
"Gut, okay, Hamster... Sie hörten Frauen schreien, aber sie fütterten lieber das Vieh?"
"Mein Hamster ist kein VIEH...", erwiderte die verärgerte Dame und sah ihn mit blitzenden Augen an, "Wenn der kleine Lulu kein Futter bekommt, bekommt er wieder eine **Winterdepression**."
"Mitten im FRÜHLING??", fragte Stump perplex.
"Es geht nicht um die Jahreszeit, Herr Wächter, sondern um das Gefühl des armen Tieres."
"Frau Tiersorg, das ist lächerlich, da oben starben MENSCHEN!"
"Ja, und? Was hätte ich daran ändern sollen? Den Mörder etwas zum Essen anbieten, damit er sich's überlegt?"
Stump sah die Frau überrascht an. Mit so einer bissigen Antwort hatte er nicht gerechnet.
"Nein, aber..."
"Kein Aber, junger Mann! Es ist alles gesagt, ich möchte sie bitten zu gehen!", die Frau nahm einen Besen und scheuchte den Wächter aus ihrer Wohnung.
"Aber Madam...", entfuhr ihm noch, bevor die Tür vor seiner Nase zuschlug.
Manchmal hasse ich diesen Job, dachte er und wandte sich der nächsten Tür zu.

Die Hauptgefreite Myra Schwertschleifer stand vor der geschlossenen Tür und knurrte leise. Die Leute in diesem Haus waren definitiv unkooperativ. Ausreden wie 'Ich habe nichts gehört' bis 'Ja, aber wenn ich nachgesehen hätte wäre mein Kuchen angebrannt' waren zu hören. Manchmal fragte sie sich, ob Wächter wirklich der richtige Job für sie war. Als normaler Zivilist müsste sie sich anscheinend um gar nichts Sorgen machen. Die machten sich ja die dummen Wächter schon genug. Seufzend beschloss sie, die Befragung für den Vormittag zu beenden und eine Mittagspause einzulegen. Sie musste sowieso ins Wachehaus, mittlerweile sollte SUSI mit ihrer

Untersuchung fertig sein. Schlecht gelaunt begab sie sich auf die Suche nach Stump.

Aus Abenteuer wird Ernst

"Also, noch einmal, dass ich das richtig verstanden habe. Du heißt Dominikus Grausig, hast dieses Spiel probiert und wurdest hineingezogen", fragte Eca.
"Genau!", erwiderte der Mann. Er war in Lumpen gekleidet, sein Gürtel bestand aus einer Liane. Ein struppiger Bart, der offensichtlich nicht gepflegt wurde, zierte das Gesicht. Humph schätzte ihn auf circa vierzig bis fünfzig. Eine genauere Schätzung war aufgrund des Schmutzes und der Behaarung nicht möglich. Die Haare des Mannes sahen aus wie eine verfilzte Löwenmähne.
"Und WIE lange bist du nun schon hier?", fragte sie weiter.
"Etwa...", der Mann machte Zeichen mit den Fingern, "so viel Jahre..."
"Das sind fünfunddreißig, ganz sicher?"
Der Mann nickte: "Laut meiner Schwester, ja."
"Wo ist deine Schwester?", fragte Charlie nun.
"Da hinten.", sagte der Mann und zeigte tiefer in die Höhle hinein. Es war eine relativ große Höhle, die sich weit nach hinten erstreckte. Steinspitzen ragten von unten nach oben und auch von oben nach unten, der Stein schien irgendwie Wärme auszustrahlen.
Humph folgte dem Finger und blieb erschrocken stehen. Er bückte sich und sah genauer hin. Dann ging er wieder zurück und nahm Eca kurz beiseite: "Da hinten liegen drei Skelette."
Sie sah kurz zu der Gestalt, dann flüsterte sie Humph zu: "Denkst du, er hat..."
"Nein...", Humph schüttelte den Kopf, "Ich nehme eher an, dass sie aus Hunger starben. Fragt sich, warum er überlebt hat."
"Ein besonderer Schutzengel?", grinste sie.
Humph zuckte mit den Schultern: "Vielleicht einfach nur den größten Überlebenswillen. Er sieht allerdings auch recht dünn aus."

"Du isst Würmer??? Graut dir denn vor gar nichts?", schrie Charlie plötzlich und ihre Geschwister drehten sich erschrocken zu ihnen um.
"Naja, irgendwie muss er ja überlebt haben", meinte Humph dann augenzwinkernd.
"Aber... WÜRMER???"
"Nun, denk mal dran, deine Abteilungsleiterin isst Schnappers Würstchen. Ist das so ein großer Unterschied?", fragte Eca.
"Naja...", Charlie verzog den Mund, "Zugegeben, der Geschmack mancher Leute lässt zu wünschen übrig."
"Allerdings", erwiderte ihr Bruder grinsend.
Plötzlich bebte die Erde und Stein fiel von der Höhlendecke.
"Was zum...", entfuhr es Humph.
"Ach, kein Grund zur Unruhe. Wir stehen nur wieder vor einem **Vulkanausbruch**.", sagte Dominikus, "Das passiert alle fünf Jahre einmal. Es gibt einige Vulkane hier. So wie es sich anfühlt, dürfte es dieser hier werden."
"Wir sind in einem VULKAN???", rief Eca laut aus.
"Ja, ich würde sagen, wir brechen lieber auf. Zur nächsten sicheren Höhle ist es recht weit und der Ausbruch kann sich bald ereignen.", ließ der Alte von sich hören und packte seine Sachen.
"Aber...", meinte Charlie.
"Frag nicht, Charlie, sondern folge ihm", sagte Humph und rannte dann hinter dem Mann her.

Indizien

"Die einen Haare gehören definitiv zur älteren der beiden Frauen", sagte Pis, während er sich hinsetzte und den beiden Wächtern Platz anbot, "Bei den anderen wissen wir nicht, wem sie gehören. Sie sind kurz und struppig, das hatten beide Frauen nicht. Sie wurden in den zusammen gekrampften Händen der Tochter gefunden."

"Also vielleicht die vom Mörder.", fragte Myra interessiert.
"Wir nehmen es an. Die Todesursachen sind euch wahrscheinlich schon recht klar: Die ältere Frau starb durch einen Durchschnitt ihres gesamten Halses. Sie wies weiters eine Prellung am Arm auf. Die jüngere starb an einem gebrochenen Nacken. Ich hoffe die Arme starb noch bevor sie in den Kamin geschoben wurde. Sie hat eine Menge Prellungen und Quetschungen..."
Myra wandte sich mit schmerzerfülltem Gesicht ab. An so etwas konnte sie sich nie gewöhnen.
"Und weitere Spuren?", fragte nun Stump.
"Nun, der Fensterladen wurde höchstwahrscheinlich von außen aufgebrochen. Wir nehmen noch immer an, dass der Mörder auf diesen Weg ins Zimmer kam. Das Zimmer selbst sah vollkommen zerstört aus, falls es euch auffiel. Der Mörder scheint gewütet zu haben."
"Das stimmt, ein Nachbar erzählte uns, dass lautes Poltern und Rumsen zu hören war. Zusätzlich zu den entsetzlichen Schreien... Und auch noch danach kurze Zeit", mischte sich Myra ein.
Pismire nickte: "Das würde auf eine starke Person hindeuten. Entweder auf einen Vampir oder einen Werwolf."
"Oder einen Zombie.", meinte Stump.
"Nein, ein Zombie käme nicht so leicht in den vierten Stock ohne Glieder zu verlieren.", erwiderte Myra, "Zumindest ist es eher unwahrscheinlich. Werwölfe sind wendig und Vampire können fliegen."
Stump nickte: "Da könntest du Recht haben."
"Da das Zimmer so verwüstet war, war sonst leider kaum was zu finden. Wir haben allerdings Fingerabdrücke auf dem Brieföffner gefunden..."
"UND???", rief Myra aus.
"Wir werden nicht schlau daraus", sagte Pismire im entschuldigenden Unterton, "Unsere Laboranten haben solche Abdrücke angeblich noch nie gesehen. Irgendetwas ist... anders an ihnen."
"Hmmm...", machte Myra und leerte ihre Tasse, "Nun ja, es hilft nicht völlig weiter, aber danke auf jeden Fall."
"Ist unsere Aufgabe", erwiderte Pis knapp und stand auf, als Charlie Holm plötzlich auftauchte und meinte: "Ich habe eine Idee, meine Damen und Herren. Sie ist unkonventionell, aber es könnte die Lösung sein..."

Begegnungen

Cim Bürstenkinn sah sich in der kleinen Kneipe um, um das Objekt seiner Begierde zu entdecken. Schnell wurde er fündig. Lucius Dreifinger war zwar nur ein kleiner Ganove, aber er hatte nun mal die Handtasche der alten Witwe Woistdernächstemann [3] gestohlen und solche Verbrechen durften nicht ungesühnt bleiben. Besonders wenn die alte Witwe *angeblich* eine alte Tante von Cims Cousine dritten Grades, Lucretia, war. Leise seufzte der VEKTOR. Bis vor kurzem wusste er nicht einmal von einer Lucretia und selbst jetzt zweifelte er noch an ihrer Existenz. Wahrscheinlich hatte die alte Dame ihn nur verwechselt. Aber diese Frau hatte stur darauf beharrt mit ihm verwandt zu sein. Und wer konnte der Familie schon etwas abschlagen? Selbst wenn sie nicht einmal Familie war... Einer alten Frau konnte man ja auch nichts abschlagen. Der Lance-Korporal stand auf und ging zu Lucius.
"Lucius, alter Kumpel!", rief er laut und schlug mit einer Hand gegen die Schulter des Ganoven, "Lang nicht mehr gesehen!"
"Was willst du, Wächter?", fragte Dreifinger sauertöpfisch. Er war eigentlich gerade am Gewinnen beim Leg-Herrn-Zwiebel-rein.
"Findest du's eigentlich nett, alten Damen die Tasche zu klauen?", fragte Cim lächelnd, "Besonders ohne Lizenz." Der Wächter besah sich seine Fingernägel.
"Hey, du hast keine Beweise dafür!", knurrte der Mann und versuchte weiter zu spielen.
"Ach, nein? Und was ist das?", fragte der Lance-Korporal und riss an der Tasche unter dem Hintern des Ganoven, "Du bist nicht nur ein unlizensierter Dieb sondern auch noch dämlich... obwohl man

[3]Ihre Männer schienen immer sehr schnell zu verschwinden. Sie wurden danach nie wieder gesehen. Die Dame war übrigens äußerst wohlhabend, obwohl sie nie gearbeitet hatte...

das eigentlich gleichsetzen könn..."
Der Ellenbogen des Ganoven explodierte im Magen des Wächters, dann eine Faust in seinem Gesicht.
"Verdammt!", murrte Cim und sah, wie Dreifinger aus dem Lokal abhaute. Aber der VEKTOR der SEALS wäre nicht so ein Draufgänger, wenn er nicht daran gedacht hatte. Mit einem triumphierenden "HA!" sprang er aus dem Fenster und landete auf seinem Pferd. Dachte er. Verblüfft griffen seine Finger an Haut, die eher **ledrig** war als so seiden wie die eines Pferdes. Verwundert blickte der Lance-Korporal worauf er saß. Dampf stieg aus den Nüstern des Tieres, der Blick des Mannes fiel auf ein großes Horn, das anscheinend die Nase bildete. Die kleinen Ohren flatterten kurz. Dann galoppierte das Nashorn los. Darauf ein schockierter SEALS-Wächter, der verzweifelt versuchte sich fest zu halten.

Humph keuchte. Seit er Abteilungsleiter war, hatte seine Kondition etwas gelitten. Sie machten gerade eine kleine Pause. Der Vulkan schien sich derzeit etwas beruhigt zu haben, trotzdem sah der Wächter mit äußerst mulmigem Gefühl zu dem Berg. Auf einmal spürte er einen Schlag auf seiner Schulter und zuckte zusammen.
"Was...", sagte er, dann wurde er bleich. Der alte Mann stand mit einem Stock bewaffnet da. Auf dem Stock war eine riesige Spinne aufgespießt.
"Du musst aufpassen hier in der Wildnis. Diese Tiere sind sehr giftig.", meinte er.
Humph wurde noch bleicher: "G-g-g-g-g-giftig???"
"Der Tod kommt hier auf leisen Sohlen, meine Kinder!", sagte der alte Mann zu ihnen, als plötzlich ein riesiges Bein neben ihm auftauchte und einen Baum zertrat. Die Wächter und der Mann sahen hoch zu der riesigen Echse, die neben ihnen stand und einen bestialischen Schrei von sich gab.
"Nun... vielleicht nicht immer", korrigierte er sich, dann schnappte er sich Charlie und rannte los. Fluchend folgten Eca und Humph den Beiden.

Ideen

Der Gefreite setzte sich zu ihnen und nickte Pismire zu.
"Darf ich sprechen, Sir?", fragte er, während er seine Pfeife stopfte.
"Bitte", erwiderte der Leutnant und lehnte sich gespannt zurück.
"Hat man den Ermittelnden schon mitgeteilt, dass in letzter Zeit mehrere Tiere in der Stadt gesichtet wurden?", begann Charlie.
"Nein", gab Myra zurück, "Aber ich wüsste nicht, was das mit unserem Fall zu tun haben sollte."
"Nun, den Indizien nach zu urteilen war der Mörder ein Orang Utan, der vor kurzem von einem SEALS-Wächter... gefangen wurde."

"Wo sind sie hin?", fragte Humph zwischen zwei Keuchen und stützte sich mit seinen Händen auf die Knie.
Eca sah sich ebenfalls keuchend um und zuckte mit den Schultern.
"Na, toll... Was hab ich mir eigentlich geda...", Humph wurde jäh unterbrochen und nach hinten gezerrt.
"Pssst, sonst hört die Echse uns.", der alte Mann hielt Humph's Mund fest zu. Links von sich sah er, wie Charlie genauso mit Eca vorging.
Ruhig sahen die Wächter und Dominikus zu, wie das riesige Tier sich langsam umsah. Es schien etwas zu riechen und ließ seinen mächtigen Kopf hinunter gleiten, knapp vor die vier "Leckerbissen". Das Schnüffeln des Riesen ließ die Büsche wie im Wind wiegen. Humph sah schwitzend, wie die Echse immer näher kam, schloss ängstlich die Augen und hielt die Luft an. Ein lautes Schnaufen riss am Busch, dann schien das Tier das Interesse zu verlieren und ging mit wieder erhobenem Kopf weiter.

Lange warteten sie, bis sie sich trauten, etwas zu sagen.

"Ich hätte dieses Spiel nie nehmen sollen", grummelte Humph leise und nahm die Würfel aus seiner Hosentasche, "IHR seid schuld!"
"Du hast die Würfel mitgenommen???", fragte Dominikus mit einem merkwürdigen Glitzern in den Augen.
"Äh, ja... war dies ein Fehler?"
"Nein, nein, überhaupt nicht. Meine Schwester war der Meinung, dass wir nur mit den Würfeln wieder zurück könnten. Blöderweise hab ich sie verloren, als wir ins Spiel gesogen wurden..."
"Kluge Schwester...", erwiderte Eca trocken.
"Ja!", meinte der Mann stolz, "Sie war eines dieser hochbegabten Kinder. Sie hat uns allen sprechen, rechnen und so was beigebracht."
"Also, du meinst, wir kommen zurück, wenn wir die Würfel benutzen?", fragte Humph.
"Probieren wir's doch einfach", antwortete Eca an Stelle von Dominikus.
Humph neigte den Kopf skeptisch, würfelte aber dann. Nichts passierte.
"Hm, nein, ich denke das wird nichts. Das ist sinnlos."
"Vielleicht muss es eine bestimmte Augenzahl erreichen. Gib mal her. Mehr können wir derzeit ja doch nicht tun.", Eca nahm ihm die Würfel aus der Hand und setzte sich am Boden.
"Jajaja, meine Schwester meinte immer, es müsse... ach, wie hieß dieses Wort noch einmal?... eine **oktale** Zahl sein und die Figur sich auf den oktalen Feld des Spieles befinden.", teilte der Alte mit.
"Oktal?", fragte Charlie.
Humph zuckte mit den Schultern: "Was weiß denn ich... Wenn du mich fragst, wusste das Mädchen zuviel..."
"Abwechselnd?", fragte Eca nun.
Humph nickte.

Im Keller von Frau Kuchens Haus lag ein Spiel. Wäre jemand da gewesen hätte er sehen können, wie sich immer wieder Spielfiguren bewegten und sich Karten selbst vom Stapel nahmen. Als sich eine Spielfigur auf ein grünes Feld mit orangener Aufschrift [4] bewegte, begann plötzlich der Raum grün zu leuchten.

Der Mörder

"Ein Orang Utan??", fragte Myra fassungslos, als sie in die Zelle blickte, "Wieso sollte ein Orang Utan zwei Frauen töten?"
"Hey, dieses Vieh ist total aggressiv!", empörte sich Ledamahn, "Es hätte mir fast den Kopf abgerissen, als ich ihm begegnete!"
Sie sah den Obergefreiten an und grinste willkürlich. Sein Kopf war einbandagiert, eines seiner Augen war mit einer Augenklappe verdeckt und er ging an einem Stock. Dann blickte sie auf das Tier, das heftig an dem Gitter rüttelte und laut schrie.
Myra zeigte kurz hinaus und alle anwesenden Wächter verließen den Zellentrakt.
"Schön und gut", sagte sie dann, als alle versammelt waren, "Aber was für einen Grund sollte ein solches Tier haben in den vierten Stock zu gehen, dort alles zu zertrümmern und zwei Frauen bestialisch zu ermorden?"
"Nun, wie sie schon treffend sagten, Hauptgefreite, ist dieser Mörder ein Tier. Im Gegensatz zu Menschen brauchen Tiere kein Motiv. Wenn sie verärgert sind, dann gehen sie ihrem Trieb nach.", erwiderte Charlie Holm und steckte sich seine Pfeife an, "Und das dieser Affe verärgert ist, ist offensichtlich."
"Aber in den vierten Stock?", fragte nun Stump.
"Tja, der menschliche Geist sieht keinen Sinn in tierischem Tun.", meinte der SUSI-Spurensicherer, "Aber ich kann den Vorfall im Kopf ziemlich genau rekonstruieren."
"Na, dann...", sagte Myra skeptisch und setzte sich verkehrt auf einen nahe stehenden Sessel, "klär

[4]Jedes achte Feld war ein solches

uns auf, Mister Holm."

Der Meister des Spiels

Humph packte das Spiel unsanft ein und wandte sich böse knurrend zum Gehen.
"Was hast du vor?", fragte Eca und stellte sich vor die Tür.
"Ich such diesen Magier und steck ihm dieses Spiel in den..."
"Also, bitte, nicht vor dem Kind!", meinte Eca. Charlie verzog das Gesicht, sagte aber nichts.
"Wie auch immer, ich zeige dem Mann mal, was ich von ihm halte."
"Wir kommen alle mit!", sagte Eca und winkte sowohl Charlie als auch Dominkus zu sich, "Ich denke, du hast auch ein Hühnchen mit ihm zu rupfen."
Der Mann nickte und sie gingen außer Haus.

Dort blieben sie abrupt stehen und trauten ihren Augen nicht. Überall waren Tiere. Papageien, Affen, Elefanten, Nashörner... Mit einem Kichern registrierte Humph, wie Cim Bürstenkinn auf einem Nashorn sitzend an ihnen vorbeirauschte.
"Tja, die SEALS sind immer für eine Überraschung gut...", meinte er schmunzelnd. Dann sah er, wie Atera auf ihn zustapfte.
"Stabsspieß, was ist hier los?", fragte er.
"Das siehst du doch. Überall in der Stadt sind... TIERE!", sie spuckte das Wort fast aus, "Wir arbeiten seit 2 Stunden daran, diese Dinger irgendwo zu verstauen, wo sie nicht alles zerstören, was ihnen unter die Rä... äh, Hufe und sonstiges kommt. Aber versuch das mal, wenn die überall sind!" Die Wächter sahen sich erst jetzt ganz genau um. Atera hatte Recht, die Tiere schienen alles zerstören, was ihnen in den Weg kam. Schaufenster waren zertrümmert, Strassenlaternen waren total verbogen, auf anderen hingen Passanten und schrieen sich die Seele aus dem Leib. Wagen waren umgeworfen und Löwen taten sich an Pferden gütlich. Während die Nashörner sich anscheinend mit Wettrennen oder kleinen Duellen vergnügten. "Und mein Stellvertreter zieht es lieber vor Nashorn-Rodeo zu spielen!", ereiferte sich die SEALS-Chefin.
"Ich bezweifle, dass ihm das so sehr Spaß macht, sonst würde er nicht so schreien", sagte Charlie.
"Wie auch immer, die SEALS müssen jetzt weiter machen. FROG ist auch schon auf dem Weg..."
"Gut, dann lass die das machen, ich brauch die SEALS mal kurz", Humph nahm sie beiseite, "Ich weiß nämlich, wer hierfür verantwortlich ist."
"Ach? Mal was ganz was Neues, der Herr MeckDwarf WEISS etwas."
"Bist du heute mit dem falschen Fuß aufgestanden?", fragte er.
"Nein, es waren definitiv MEINE Füße.", gab sie bissig zurück.
Humph hob die Augenbrauen, unterließ aber jeden Kommentar: "Wie auch immer, wir suchen einen Magier, der mir dieses Spiel gab..." Humph hob das Spiel hoch.
"Hm, einen Magier mitten in einer riesigen Stadt zu suchen ist ja auch nicht SO ein großes Problem, was?"
Humph verdrehte die Augen: "Och, komm, Tery, wenn ich die SEALS auf meiner Seite hätte, könnte es schneller gehen. Und GRUND holen wir uns auch noch dazu, was meinst du? Mala könnte sich ja alle Trolle schnappen und die Strassen säubern..."
"Hmmmm... die Idee ist gar nicht so schlecht für einen Ex-FROG."
"Sehr witzig..."
"Tut mir leid, aber diese Sache hier macht mich gereizt."
"Und trinken darfst du auch nicht, ich weiß...", Humph grinste.
Der Stabsspieß blickte ihn böse an: "Lass uns diesen Magier suchen und halt lieber deinen Mund...Ich lasse Gralon für GRUND und FROG eine Nachricht verfassen und dann kann's losgehen... Du weißt wie er aussieht?"
Humph nickte.
"Na, dann nichts wie los... SEEEEEEEEEEEALS, zu MIIIIIIIR!", sie sah sich kurz um, "Und CIM GEH VON DEM NASHORN RUNTER!!!"

Der Mord

Charlie nahm einen Zug aus seiner Pfeife und sah dann in die Runde.
"Also gut. Der Affe kam offensichtlich verwirrt und verärgert in Ankh Morpork an. Zufälligerweise in der Arroganz-Strasse, die Strasse in der die Damen Lisland wohnten. In blinder Wut sprang das Tier auf die Regenrinne und hangelte sich hoch. Dadurch lassen sich die eingedrückten Dellen in der Rinne erklären."
"Die Rinne hatte Dellen?", fragte Pismire.
"Ja, Sir, wir sind gerade erst fertig geworden, alle Spuren zu sichern. Darf ich fortfahren."
"Bitte", erwiderte der Gerichtsmediziner.
"Gut, also, im vierten Stock angekommen sah er zufällig - wie ich annehme - durch den bereits kaputten Fensterladen - Ja, Hauptgefreite, die Fensterläden wiesen Löcher auf - ", Charlie ließ sich nicht unterbrechen, "Also, er sah sich selbst im Spiegel, was ihn noch viel wütender machte, da er annahm, dass dies ein weiterer Affe war, der ihm den Kampf ansagte. In seinem Hass brach er den Laden auf. Das wäre Indiz zwei: Der nach innen aufgebrochene Fensterladen. Er drang ein und warf sich sofort auf den Spiegel, wobei er die ältere der Damen umschmiss."
"Indiz 3: Die Prellungen am Arm der Mutter", ließ sich Pis vernehmen.
"Genau, Sir. Die Frauen schrieen, was ihn natürlich noch weit rasender machte. Affen mögen kein Gekreische, es ist für sie eine Kampfansage. Anscheinend erwischte er den Brieföffner, sprang zur Frau und schlitzte ihr damit den Hals durch."
"So starb die Mutter, stimmt", bejahte Myra nickend.
"Weiters riss er ihr offensichtlich Haare aus, als er ihren Kopf nach oben zog, um sie zu töten."
"Die gefundenen grauen Haare", sagte Stump.
"Exakt!", der Gefreite rauchte genüsslich weiter, während er seine Gedanken weiter äußerte, "Das Mobiliar zerstörend wandte er sich zur Tochter, die noch immer aus Leibeskräften schrie. Natürlich, für sie war das ja auch nur eine natürliche Reaktion. Welche Frau würde nicht schreien, wenn vor ihren Augen die Mutter ermordet würde. Nur im Gegensatz wehrte sich die Tochter und..."
"...riss dem Affen Haare aus, welche sie in der Hand behielt", beendete Myra den Satz.
"Allerdings, das nehme ich an. Der Orang-Utan ließ einen unnatürlichen Schrei los..."
"Moment, jetzt erinnere ich mich an etwas...", sagte Stump plötzlich.
"Ja?", fragte Myra.
"Frau Tiersorg erwähnte, es hätten nicht nur zwei Frauen geschrieen. Sie meinte, es wäre ein unmenschlicher Schrei gewesen, der ihr ein Schaudern bereitete...", Stump sah seine Kollegin an, "Allerdings ein wohliges... es war so... *animalisch*." Bei dem letzten Wort ahmte er einen weiblich entzückten Ton nach.
"Das sagst du mir erst jetzt???", Myra sah ihn groß an.
"Hey, ich tat das als Spinnerei ab und vergaß es.", entschuldigte er sich, "Tut mir leid."
"Aber das bestätigt meine Annahme. Das Tier schrie laut, nahm die Frau und stopfte sie mit aller Kraft in den Schornstein. Lange kann sie nicht mehr geschrieen haben, bei der Heftigkeit wird sie sich recht schnell das Genick gebrochen haben."
"Wie beruhigend...", murmelte Myra. Ihr gefiel nicht, dass der Gefreite so gefühllos von so einer unbeschreiblichen Tat sprechen konnte.
"Und das wichtigste Indiz, dass wir erst jetzt sammeln konnten, ist: Am Affen befinden sich Kratzspuren und ein falscher Fingernagel, der..."
"...bei der Leiche der jungen Frau fehlt.", komplettierte Pismire.
"Ich habe keine Kratzer gesehen", sagte Stump.
"Dann sehen sie genauer hin, Herr von Schwamp.", erwiderte Charlie auf seine arrogante Art und Weise, "Sie werden es ja bemerken."
"Die Kratzer könnten genauso gut von Ledamahn stammen", blaffte Stump zurück.
"Die Kratzer vielleicht, aber nicht der Nagel", sagte Pis zurück, "Ich denke, die Ausführungen des Gefreiten Holm sind schwer zurückzuweisen."
"Die Beweise sprechen für diese Hergang", bestätigte Myra, "Auch wenn es mir doch etwas weit hergeholt scheint."
"Tja, Hauptgefreite, manchmal ist eben nicht alles so logisch, wie es sein sollte", sagte Leutnant Psmire.

Der Meister des Spiels

Der Magier nahm seine Spezialbrille ab und begutachtete sein neues Spiel. Diese Möchtegernabenteurer würden endlich mal richtige Abenteuer erleben. Und wenn es nach Hieronymus Schmidt ging würden sie es nicht überleben. Seine Schmidt-Spiele [5] waren magisch und gefährlich. Zufrieden ging er zu einem Trog und wusch seine Hände mit Alkohol. Er seufzte. Es war schon schwer ein **Hydrophober** zu sein. Angst vor Wasser zu haben war leidlich, besonders, weil man sich nicht waschen konnte, außer man hatte irgendeinen Ersatz dazu. Alkohol war leider nicht gerade das Beste dafür. Sein ganzer Körper war vollkommen trocken und glich eher Leder als Haut. Weil diese kleinen abenteuerlustigen Biester in seiner Jugend ihn auch IMMER ins Wasser schmeißen mussten. Irgendwann hatte es ja kommen MÜSSEN, dass er Wasser nicht mehr ausstehen konnte. Er wollte gerade mit der Arbeit weiter machen, als es energisch an der Tür zu klopfen begann. Seufzend stand er auf und ging zur Tür.
"Ja?", fragte er und sah zur Tür hinaus.
"Stadtwache von Ankh Morpork! Sind sie Hieronymus Schmidt? Magier und Spielehersteller?", Atera stellte ihren Fuß in die Tür.
"Äh, ja, schon seit über 140 Jahren!", sagte er nicht ohne Stolz.
"Stolzes Alter haben sie da erreicht, Herr Schmidt.", meinte der Stabsspieß trocken und zeigte hinter sich. Er sah ihrem Finger entlang.
"Hm, das sind aber eine Menge Wächter. Wollt ihr vielleicht ein Spiel kaufen, damit euch nicht allzu langweilig wird?"
"Nein, wir wollen sie verhaften, Herr Schmidt", sagte nun Humph und kam in dessen Blickfeld.
"DU???", rief der Magier aus, "Du bist WÄCHTER???" Jetzt versuchte er die Tür zu zu knallen.
Atera sah auf ihren abgetrennten Fuß: "Hm, ich sollte mir langsam merken, dass das bei Zombies eine weniger gute Idee ist."
"Wieso, die Tür blieb doch offen", grinste Eca, während Humph sich ins Haus und auf den Magier stürzte.
"Ihr habt keine Beweise gegen mich!", kreischte der Spielerhersteller.
"Ach, nein? Das Spiel, durch welches ich fast getötet wurde und wodurch auch offensichtlich das Chaos in der Stadt entstanden ist hat aber ihr Zeichen.", meinte Humph. Der Wächter hielt die Arme des Magiers weit auseinander.
"Äh, nun... äh, Flüchtigkeitsfehler", meinte der Mann entschuldigend.
Charlie schlug ihre flache Hand gegen die Stirn: "Jetzt weiß ich, was mit 'Dummheit gehört bestraft' gemeint ist'"

Das Spiel ist aus

"Und er hat sich nicht gewehrt?", fragte Rince neugierig, während er ein Sandwich mit einem zweiten kombinierte. Cim, Tricia und Humph standen bei ihm und aßen.
"Nein, anscheinend ließ er all seine Macht in die Spiele fließen oder so ähnlich", sagte Humph schmatzend.
"Hm, komischer Kauz.", meinte der Kommandeur der Wache und sah hoch zu dem großen Plakat. Darauf stand: "Der **Mir-graut-vor-gar-nichts-Mann** gegen die hochgeschätzte Venezia Knurblich, Leutnant der Ankh Morpork Stadtwache!" Und darunter: "Würstchen-Wettessen sponsort bei TMSIDR Schnapper"
"Diesem Mann graut wohl wirklich vor gar nichts.", sagte der Kommandeur.
"Nun, er hat schließlich lange genug nur Würmer zu Essen gehabt. Ich nehme an, da nimmt man alles."
"Ich find toll, dass Lord Vetinari aus dem Wiederaufbau der Stadt gleichzeitig ein Fest macht.", schaltete sich nun Tricia ein, "Da arbeitet man doch gleich viel lieber." Sie sahen sich um und

[5]So nannte er sie. Ich spar mir mal das Trademarked-Zeichen

blickten auf die zerstörten Gebäude.
"Fragt sich wann die Leute einmal zu arbeiten beginnen", meinte Cim.
"Soviel Unterschied zu früher ist nun auch wieder nicht... Wo sind eigentlich die Tiere alle hin?", fragte Rince interessiert.
Humph sah viel sagend auf die Sandwiches in der Hand des Kommandeurs. Dieser starrte ungläubig darauf.
"Naja, wir hatten viel Frischfleisch. Was glaubt ihr, warum der Patrizier unbedingt ein Fest machen wollte... Soviel Fleisch hätten wir nie konse.. kon... na, ihr wisst schon, aufheben können."
"Hab ich also doch noch gegen dich gewonnen", grinste Cim sein Sandwich an.
Humph lachte.
"Und was wurde aus dem Spiel?", der Kommandeur hatte seinen Hunger bereits wieder zurückerhalten und biss genüsslich in sein Brötchen.
Wieder machte Humph einen viel sagenden Blick, diesmal auf das große Freudenfeuer.
"Wir dachten, es ist das Beste es zu eliminieren.", sagte er, dann verließ er die drei und mischte sich unter die Leute.

---ENDE---

Mein Dank gilt folgenden Personen:

Stabsspieß Atera

die mir noch einige Tipps geben konnte und mich beim Feinschliff etwas unterstützte.

Edgar Allan Poe

dessen "Morde in der Rue Morgue" mich schon in der Schule so prägten, dass er einfach irgendwann mal verwertet werden musste. (ja, ich danke toten Menschen *grinst*). Außerdem hat er vor einigen in mir die Liebe zur Literatur und zur Dichtung geweckt.

Obergefreite nefer-pa-isis

auch wenn sie sicher keine Ahnung hat, warum. Aber ohne sie wäre diese Single nie entstanden (und ich wäre mit leeren Händen beim Pokal gestanden).