Single-Mission: Was´n das (Teil 2)

von Hauptmann Pismire (SUSI)
Online seit 20. 12. 2013
Kurz gesagt: Hauptmann Pismire wird am Morgen des Schneevatertags im Jahr des zweiten Beginns von einem Fluch getroffen.
Seiner Sprache beraubt kann er nur noch mit Hilfe von 10 sinnlosen Objekten mit seiner Umwelt kommunizieren: einem kleinen Schweinchen, einrerPlastikschere, einer winzige Banane, einem Brückenmodell, einem kleinen, roten Troll, einem orangene Modell eines Sumpdrachens, einer grünen Wäscheklammer, einem kleinen, dunkelblauen Stoffstück, einem kleinen Stück braunen Pelzes, einer rosafarbenen Stoffblüte, einem Ehering, einer Fahrkarte für den Trollbus, einer Eintrittskarte für die Scheibe, einem Jeton der Spielbank, einer Metallscheibe, einem runder Spielstein aus Holz mit zwei gekreuzten Säbeln darauf, einem glattpolierten Kieselstein, einem blauen Holzdreieck, einem gebänderter Holzstab und einem Puzzleteil.
Was bisher alles geschah kann man "hier nachlesen.

Für diese Mission wurde keine Note vergeben.

"Wieso wir mitkommen sollen? Warum mitten am Vor-dem-Morgen?" Opals Stimme grollte durch den Schlafsaal.
Da er sein Anliegen nicht aufschreiben konnte, den Tresen in der Kröselstraße nicht unbesetzt zurück lassen wollte und sich sicher war, dass eine Gruppe von Rekruten unter Umständen schneller zu einer Lösung gelangen würde als ein einzelnes Individuum, hatte Hauptmann Pismire alle anwesenden Rekruten aus den Federn - nun, besser gesagt: unter den Wolllresten weg - geholt, und geleitete seine Schäfchen nun nach oben in das Erdgeschoss zum Eingangsbereich.

Dort angekommen, wo immer noch der Stickrahmen und die verhängnisvollen Gegenstände lagen, begab der alte Mann sich hinter den Tresen und drehte sich dann zu der Gruppe um. Mit seinen Händen fuhr er über die Gegenstände, hoffend, dass diese Geste als Aufforderung, sich das auf dem Tisch liegende genau einzuprägen, verstanden werden mochte. Im Kreis befand sich eine in seinen Augen wenig sinnvolle Auswahl: die kleine Brücke, die Miniaturbanane und der kleine Drache, außerdem das Pelzstückchen, die Metallscheibe, der Ehering, das Holzstäbchen mit den aufgemalten Querstreifen, die Fahrkarte, das blaue Holzdreieck und der Jeton der Spielbank; der Rest der Gegenstände lag außerhalb des Rahmens.

"Was'n das da für ein Krempel?", hörte er die dunkle Stimme von Krauli Schwitzschmied, einem relativ neuen Zwergenrekruten. "Schon wieder ein Überfall auf einen Spielzeugmacher?"
"Sieh eher aus, als ob das aus der Handtasche da stammt", entgegnete Rekrutin vom Wald.
"Klar - es gibt nichts, was eine Weiberhandtasche nicht enthalten kann," kam prompt ein Kommentar von Ragnar Haueindrauf mit einem abfälligen Schnauben.
"Wir besser alle halten Klappe, sonst Hauptmann nicht können erklären, was wir hier sollen."

"Erklären, du meine Güte, dass kann ja heiter werden", dachte Pismire sich und hob den Zeigefinger um für zusätzliche Aufmerksamkeit zu sorgen.
*"Mannomann, **das** wird eine schwierige Runde, wenn ich mir die potentiellen Kandidaten unseres kleinen Ratespiels so ansehe"*, höhnte die Stimme des Fremden in seinem Kopf. *"Und das nennt sich nun also Stadtwache."*
"Das sind meine Rekruten. Und was immer du von ihnen hältst, es interessiert mich nicht im geringsten!", entgegnete Pismire scharf. Dann besann er sich auf seine Fähigkeit des Borgens, und noch während die Stimme sich lang und breit über die Rekruten ausließ, über deren Vorfahren und ihre Angewohnheiten spekulierte, sowie Wetten über den Verlauf der - wie er es nannte - nächsten

Runde anbot, zog der Schamane die magische Barriere hoch, mit denen er normalerweise seine Gedanken von denen des geborgten Wesens abschirmte, wodurch sich die Stimme so anhörte, als werde sie unter einer Glaskuppel gesprochen.
Dann machte er sich ans Werk: Er legte das Fellstück auf den Tresen, rechts daneben das Stäbchen und an dessen Ende das blaue Holzdreieck, so dass beide zusammen einen Pfeil bildeten. Dann nahm er die Brücke und die Banane und legte das Obstmodell so, dass es unter der Brücke zu liegen kam. Daneben legte er die Metallscheibe. Als er damit fertig war, blickte er die Gruppe vor ihm erwartungsvoll an.

Stille.
Offensichtlich warteten seine Rekruten auf die versprochenen Erklärung.
Noch einmal wiederholte Pismire akkurat die Prozedur des Aufstellens, indem er das ganze Geraffel einfach zehn Zentimeter weiter links aufstellte, und fügte vor die ganze Gruppe noch den Drachen hinzu, dem er sorgfältig den Ehering umlegte.

"Möchtest du uns damit etwas sagen, Hauptmann, Sir!?", ließ sich vorsichtig die Rekrutin Feinschnitt vernehmen.
Nicken.
"Und das ist die Botschaft?". Die junge Frau deutete auf die Sachen.
Pismire strahlte die offensichtlich intelligente junge Frau erwartungsfroh an.
"Und was willst du uns damit sagen?"
"Was wohl, du taube Nuss!?" - nun, so intelligent war sie offensichtlich doch nicht, dachte Pismire ungeduldig.
"Ist doch sonnenklar", verkündete Rekrut Haueindrauf, nachdem er über ein Minute schweigend auf den Tisch gestarrt hatte. "Wir werden angegriffen", er deutete auf den Drachen, "vermutlich von irgendeiner bedrohlichen Kreatur, wir müssen uns unserer Haut - also des Fells", seine Hand glitt zu den Pelzstück, "erwehren - am besten mit Speeren", deutet er den Pfeil, "sonst werden wir wie eine Banane unter einer Brücke einfach von ihm zermalmt."
"Und der goldene Ring um den Hals des Drachen ist ein Schatz als Belohnung für unseren Sieg? Selten so einen kompletten Schwachsinn gehört." Schwitzschmied war nicht überzeugt.
"Dann machs doch besser, du klugsch..., du Rasen..., du Rekrut."
"Ahh, damit du es dem aber gegeben haben", grollte Opal hinter den beiden.
Von diesem Einwurf unbeeindruckt fuhr der Zwerg fort: "Und ob ich das besser kann! Also: Der Drache hier steht nicht für ein Ungeheuer, sondern - nun, dazu komme ich später. Erst einmal ist das hier auch kein Speer, sondern eindeutig ein Pfeil. Also entweder ein echter oder er soll etwas bedeuten: eine Richtung möglicherweise. Ich denke, es hat etwas mit einem Weg zu tun, also von einem Drachen zu einer Brücke. Und unter der Brücke befindet sich eine Banane und ..." Verwirrt verstummte er.
"Aber warum kann Hauptmann nicht selber sagen? Warum er legen kleine Dinge in Kreis auf Tisch wie manchmal Botschaften von Anoia als Dinge in Schubladen verstreut sind als Zeichen?"
Ratlos schauten die Rekruten erst auf Opal und dann auf ihren Ausbilder.
Reglos schaute dieser zurück.

"Vielleicht ist das so eine Art Aufgabe? Oder Prüfung?", sinnierte Rekrutin Lyassinia vom Wald halblaut vor sich hin.
"Blödsinn!", konterte Schwitzschmied. "Prüfungen finden wohl kaum mitten in der Nacht am Schneevatertag statt. Und wenn, hätte doch was am Schwarzen Brett gestanden - oder?"
Während sich unter den Rekruten nun eine recht lebhafte Debatte entspann, ob a) Prüfungen angekündigt werden musste, diese b) an einem Feiertag stattfinden würden und c) dieses hier überhaupt eine Prüfung sei, öffnete sich die oberste Schublade die leicht aufgestanden hatte mit einem leisen Quietschen, und nahezu unbemerkt krabbelte das Eiskalte Händchen heraus. Und mit einem vernehmlichen Klopfen auf den Tisch beendete es die Diskussion abrupt.
"Igitt, was ist das denn?", jappste Lyassinia erschrocken.

"Das ist das Eiskalte Händchen, es gehört zu Hauptmann Pismire, und es ist irgendwie echt unheimlich ... Äh, entschuldige, Sör", murmelte Rekrutin Feinschnitt.
Misstrauisch beäugte der Zwerg die Hand. "Nun, wir sollten uns wohl lieber auf die Frage zurück besinnen, was der Hauptmann uns damit sagen will, nicht wahr?"
"Ja, du warst gerade dabei uns zu erklären, welcher Weg vom Drachen zur Banane führen kann", spottete Rekrut Haueindrauf, "und was wir damit zu tun haben. Im übrigen: Der Drache fehlt noch ein wenig in deinen Ausführungen. Und die Metallscheibe im übrigen auch. Ich halte sie ja für eine Münze. Also eine Belohnung."
"Nun, ich finde, dass Opal vielleicht gar nicht so unrecht hat", versuchte Lyassinia hastig den aufkeimenden Streit abzuwenden. "Das mit Anoia und so. Ich vermute mal," wandte sie sich an den Hauptmann, der mit wachsendem Ärger dem unnützen Treiben seiner Auszubildenden zusah, "dass du dich nicht anders äußern kannst, und das hat wahrscheinlich mit diesen Dingen da zu tun, und da frage ich mich ... da frage ich mich ...", murmelte sie leiser werdend, trat auf den Tisch zu und wollte ihre Hand zu dem Drachenmodell ausstrecken, als das Eiskalte Händchen sich ihr entgegen warf und ihre Hand zurück schlug.
Dann legte es sich vor die Gruppe von Gegenständen wie ein kleiner Wachhund. Die junge Überwaldlerin zog rasch ihre Rechte zurück.

"Tja, das war knapp", dachte Pismire bewusst leise. *"Obwohl - dann wäre ich es los und könnte mich wahrscheinlich effektiver um Hilfe kümmern, als dieser Haufen von ... naja, Rekruten halt. Andererseits kann ich meine Verantwortung ja schlecht so abwälzen wie diese Frau, die mir das Ganze aufgehalst hat. Und wie schade, dass das Eiskalte Händchen nicht schreiben kann ..."*

"Mensch, das hat weh getan, warum hat es das gemacht?", schmollte die junge Überwaldlerin und rieb sich ihren Handrücken.
"Wahrscheinlich darfst du - ich meine: dürfen wir - die Gegenstände nicht berühren. Vielleicht steckt Magie dahinter oder was ähnliches", spekulierte Schwitzschmied. "Vielleicht eine Art von Fluch?"
"Der Fluch der Handtasche mit den blöden, kleinen Dingen oder was?", höhnte Rekrut Haueindrauf prompt. "Wer hätte denn schon von so etwas dämlichem gehört!?"
"Schpe-zi-al-isten". Opal tat sich im Warmen mit langen Wörtern schwer. "Bei Susi wo Hauptmann herkommen."
"Mann, was will der Fel..."
Ein lautes Grollen - mehr brauchte Opal nicht, um den vorlauten jungen Mann auf den Boden der ankh-morporkianischen Realität zurück zu holen.
"Das Ponsbrücke." Opal deutete auf das Brückenmodell. "Zwei Bögen sie hat. Dann gelbes Ding unter Bücke sein Ankh."
"Aber das ist eine Banane, kein Fluss ..." Rekrutin Semira unterbrach sich kurz selbst und dachte im Reden weiter, "weil, naja, weil der Ankh ist ja auch eher organisch als ein Fluss."
"Er hinter der Ponsbrücke oft gelb wegen ..."
"Jaja, Opal, danke, schon gut. So genau wollen wir das gar nicht wissen."
"Also wenn das die Ponsbrücke ist und der Pfeil sowas wie eine Richtung bedeutet, wofür steht dann der Rest?", mischte Ragnar sich ein.
"Ist doch völlig egal: Hauptmann Pismire muss dringend zum Wachhaus am Pseudopolisplatz und wir sollen den Wachetresen hier übernehmen", erläuterte Rekrutin Feinschnitt ihren verblüfften Kollegen.
"Und das alles liest du da raus? Wow!", bemerkte Rekrutin vom Walde beeindruckt.
"Naja, wenn man weiß, worauf es ankommt, dann ist es einfach. Opal hatte den richtigen Riecher - mit den Spezialisten, meine ich. Offensichtlich ist hier irgendwas magisches oder ein Fluch oder so etwas im Gange. Ob der jetzt mit der Handtasche zu tun hat oder nicht, ist doch egal", wischte sie einen vermuteten Einwand von Ragnar vom Tisch, "aber wenn man davon ausgeht, dass der Hauptmann ins Wachhaus will, dann ist die Metallscheibe der Pseudopolisplatz - der nahezu rund ist - und die Brücke ist dann natürlich die Ponsbrücke, weil die auf dem Weg liegt. Und das Fellstück ist der Viehmarkt - der ist hier nämlich direkt gegenüber. Womit Ragnar ja auch mit seiner Deutung

nicht völlig daneben lag", fügte sie hier versöhnlich hinzu. "Und der Drache mit dem Ring ist dann der Hauptmann, der durch etwas begrenzt ist - wie etwas, das in einem Kreis gebannt ist, meine ich."
"Und woraus schließt du, dass ausgerechnet wir den Wachetresen übernehmen sollen?", fragte der Zwerg skeptisch.
"Aus dem Dienstreglement. Abschnitt 4: *Der Dienst am Wachetresen*, § 1, wo es heißt - und ich zitiere wörtlich: *"Der Wachetresen im Gebäude an der Kröselstraße hat rund um die Uhr mit wenigstens zwei Personen besetzt zu sein. In Ausnahmefällen liegt es im Ermessen des Ausbildungsleiters, in eigener Personen für die Regelung des Dienstablauf zu sorgen."* Als Lektüre für den Anfänger schwer zu empfehlen", mischte sich Gefreite Lyassinia mit breitem Grinsen ein.

Während dieses kurzen Wortwechsels hatte Pismire begonnen, die Gegenstände und den Rahmen in die Handtasche zu packen. Die Stimme in seinem Kopf versuchte immer noch, sich bemerkbar zu machen, aber der Schamane hielt sie einfach weiter hinter der magischen Abschirmung, unter anderem auch deswegen, weil ihn die Frage beschäftigte, in wie weit das Eiskalte Händchen ihm unter Umständen behilflich sein konnte und wie er mit ihm in Kontakt treten konnte - Gedanken, an denen er die Stimme nicht unbedingt teilhaben lassen wollte.
Und überhaupt: Konnte man bei einem einzelnen Körpergegenstand das Borgen praktizieren? Hatte das kleine Ding überhaupt ein Bewusstsein, und wäre er in der Lage gleichzeitig eine Barriere zu halten, während er versuchen musste, seinen Geist dorthin auszuschicken, wo das Eiskalte Händchen war?

Der letzte Gegenstand, den Pismire einpacken wollte, was der hölzerne Spielstein. Erst jetzt bemerkte er, dass beide Seiten bemalt waren: Auf der einen Seite waren zwei sich schüttelnde Hände zu sehen, die andere zeigte zwei gekreuzte Klingen.
"Er zeigt uns einen Spielstein mit zwei Händen", raunte Gefreite Lyassinia ihrer Kollegin zu.
"Ich glaube, das heißt *Danke!*, entgegnete die junge Frau.
"Sollte ihn nicht lieber jemand von uns begleiten?"
Pismire drehte des Stein um
"Ich denken, er meinen *Nein*!", kam es von Opal.

(Auflösung folgt am 1. Januar 2014)