Single-Mission: Von Klickern und Kriegen

von Obergefreiter VidG Schmiedehammer
Online seit 21. 03. 2001
Die Nachricht über ein heranrückendes Heer aus Klatsch versetzt die Stadt in Unruhe.
Was steckt dahinter?
Dafür vergebene Note: 10

Ein Ball aus Feuer raste durch den Weltraum. Er flog auf eine ganz kleine Scheibe zu, langsam wurde sie größer und größer. Man konnte unter der Scheibe vier Flossen und einen Kopf erkennen und wenn man ganz genau hinsah bemerkte man, das sich die Scheibe bewegte. Der Ball aus Feuer steuerte auf eine Stadt zu durch sie bewegte ein braun-grünliches Band. Der Ball war ungefähr noch 300 Meter entfernt...

Ein in schwarz gehüllter Mann hing an einem Seil das an der Decke befestigt war; er schwebte elegant einen Meter unter ihr und sah sich den Saal unter ihm an. Er war mit Menschen gefüllt. Der Mann hieß Achmed, er war nicht gerade groß und hatte eine kleine Familie, die er mit seinem 'Job' gut über die Runden brachte.

Obergefreiter Schmiedehammer stand auf der höchsten Sitzreihe. Er sah an sich hinunter. Zivilkleidung, er schüttelte den Kopf, wann hatte er je so gute Kleidung getragen? Nie! Er hatte nicht das Geld und was sollte er mit so einem Zeug in seiner Freizeit? Aber der Patrizier hatte es beantragt.
Er blickte zur anderen Seite des Raumes, nein des Saales, dort stand Kollege und Freund Wiewunderland Jim, auch er war in feine Kleidung gehüllt. Dieser begegnete Schmiede's Blick und nickte ihm aufmunternd zu.

Man konnte denken, der Absturz des Kometen würde von dramatischer Orgelmusik begleitet, ja wurde es wenn man genau hinhörte. Ankh-Morpork schien verloren zu sein...aber da! Etwas flog aus der schmutzigsten Stadt der Scheibenwelt dem riesigen Kometen entgegen!

Achmed hangelte sich weiter an der Decke längst, indem er immer wieder Seile am Kronleuchter befestigte. Achmed war stolz auf seine Idee, sich an der Decke längs zu hangeln, denn wenn jemand auf die Idee kommen würde nach oben zu blicken, würde er Achmed ganz sicher nicht erblicken. Denn unten in dem Saal war das Licht sehr gedämpft und die Decke konnte man fast gar nicht erkennen, geschweige einen Schatten der leise und geschmeidig von einem Kronleuchter zum nächsten sprang.
Gleich hatte er sein Ziel erreicht...

Schmiede sah zu Gonzo, konnte den Gnom aber nicht entdecken. Er muss wohl auf der Abspielmaschine sitzen, beruhigte sich Schmiede. Die drei Wächter befanden sich im neusten und zu gleich größten Klickerabspielstudio, dem Klickermaxel, denn hier wurde heute der neuste Klicker vom Wunderbaren-sehr-schnell-fliegenden-und-mit-unglaublichen-Kräften Mann (kurz: Wunder-Mann) gezeigt und es waren viele wichtige Gäste geladen, zum Beispiel Herr Witwenmacher und viele andere wichtige Personen, bis auf den Patrizier er hatte wichtigeres zu tun. Eigentlich hätten die Sikkyuiritie Leute aus dem Klickermaxel gereicht, doch vor wenigen Tagen kam von den Ankh-Morporkischen Spionen eine Nachricht unter, dass eine Klatischianische Attentäter-Armee auf den Vormarsch sei, um Ankh-Morpork zu erobern. Und alle Wächter waren ausgeschwärmt, um die wichtigsten Plätze zu überwachen. Schmiede ließ seinen Blick durch den Vorführungssaal schweifen, welcher ziemlich voll war, aber er konnte nichts entdecken und so guckte er zur Leinwand, auf welcher gerade Wunder-Mann versuchte einen Kometen aufzuhalten.

Gonzo saß auf dem Abspielgerät und beobachtete die Umgebung, während er an und zu aus seinem Fingerhut Kaputtschino schlürfte. Manchmal guckte er auf die Leinwand aber besann sich wieder auf seine Arbeit.
Währenddessen fragte sich Wiewunderland Jim, warum in Om's Willen, sollte irgendeine blöde Klatschianische Invasion unbedingt in einem Klickersaal stattfinden?
Außerdem, was Wunder-Mann dort machte konnte er auch schon lange!

Achmed hing wieder an einem Seil, zog er einen Handschuh aus und steckte ihn sich in den Mund und zog aus seinem Gürtel ein Messer. Er wollte das Messer geschickt drehen doch es misslang und er schnitt sich in den Finger. Da man aber nicht leise Mist sagen kann wenn man einen Handschuh im Mund hat, fiel der Handschuh in die Schwärze... Er hangelte sich schnell weiter in der Hoffnung man würde ihn nicht sehen.

Schmiede stand und trat von einem Bein aufs andere. Es war langweilig. Den dieser komische Wunder-Mann war ihm unsympathisch, besser gesagt er verabscheute diesen Mann. Denn dieser Kerl verschenkte einfach Gold, das er in dem Kometen fand, an irgendwelche armen Leute, die er nicht mal kannte! Plötzlich traf ihn etwas am Kopf. Schmiede blickte sofort nach oben und sah noch einen schnell verschwindenen Schatten. Er betrachtete das Objekt, das ihn am Kopf getroffen hatte. Es war ein Handschuh. Er winkte schnell Jim zu, dieser kam schnellst möglich mit einem professionellen Gang auf ihn zu.
"Was ist?", fragte er Schmiede.
"Psssssst!", ertönte es von überall her.
"Schmiede, was ist los?", flüsterte Jim.
"Mir ist dieser Handschuh auf den Kopf gefallen!", erklärte ihm Schmiede. "Ich hasse es, wenn mir Dinge auf den Kopf fallen!"
"Psssssst!"
"Lass uns zu Gonzo gehen!", flüsterte Jim ihm zu.

Gonzo lag immer noch auf dem Abspielgerät und guckte, mit dem Kopf in die Hände gestütz, den Klicker. Als die Tür hinter ihm aufging. Ersprang auf und drehte sich um, erkannte aber sofort Schmiede's Stimme, der sich darüber aufregte, das jemand von der Decke Handschuhe auf ihn fallenließe.
"Schmiede, beruhig dich!", meinte Jim genervt. "Lass uns lieber den Kerl finden dem der Handschuh gehört! N'abend Gonzo!"
"Tag ihr beiden! Was ist passiert?"
"Mir ist so ein beschi-...", ließ sich Schmiede vernehmen, wurde aber sofort wieder von Jim unterbrochen.
"Ihm issn Handscuh aufn Kopf gefallen und er will nun wissen warum und wie..."
"Ein Handschuh? Hm, der Saal ist ziemlich ho-...", diesmal wurde Gonzo unterbrochen, nicht etwa von einem der beiden anderen Wächter sondern von einem kratzenden Geräusch. Das Geräusch ging von dem Fenster vor der Abspielmaschhine aus...

Achmed war nun genau an der Wand über der Abspielmaschine. Er hangelte sich an seinem Seil hinuter...
Kinderspiel, dachte er sich, ich darf nur nicht in den Lichtstrahl kommen sonst werden die Zuschauer auf mich aufmerksam!
Er nahm sein Messer und begann vorsichtig das Glas vor dem Abspielgerät zu entfernen. Zum Glück hatte er von einer Informations-Quelle erfahren, daß sich keine Aufpasser oder so etwas im Abspielraum befänden.

Die Drei Wächter guckten zum Glas, wie es vorsichtig angehoben und auf das Abspielgerät gelegt wurde.
Jim zog seine Peitsche, Schmiede seine Axt und Gonzo seinen messerscharfen Verstand.

Dann schwank sich eine in schwarz gekleidete Gestalt herein.

"Stop! Eine falsche Bewegung und du bist tot!", ertönte es als Achmed gerade den Boden berührte. Er sah sich schnell um.
Ahh, Ein Mensch und ein Zwerg beide bewaffnet, Standardeinsatz F.

Gonzo war schnell hinter den Mann gesprungen. Der Kerl stand in einer angreifenden Position Schmiede und Jim gegenüber. Gonzo sprang schnell auf den Tisch auf dem die Abspielmaschine stand. Von da aus auf den Kerls Kopf.

Achmed war so überrascht, daß er die Beiden heranstürmenden Wächter gar nicht mehr richtig registrierte. Jim fesselte ihn schnell mit seiner Peitsche und stellte nebenbei Schmiede ein Bein. Schmiede fiel und rammte seine Axt genau neben Achmed in den Tisch. Jim und Gonzo atmeten tief durch, zum Glück hatte Schmiede den Klickerabspieler nicht getroffen, sonst wäre der ganze Saal nur noch eine verkohlte Ruine.
"So du kommst mit auf die Wache!", meinte Gonzo hart zu dem schwarzgekleideter Mann, der immer noch entsetzt auf Schmiede's Axt starrte.
"Nein, tue ich nicht, weil ich nämlich euch töt-...", auch diesmal wurde ein Satz unterbrochen und zwar von Schmiedehammer, dessen Faust gerade Bakannschaft mit Achmeds Kopf gemacht hatte. Schmiede rieb sich seine schmerzende Hand.
"So, der ist er's mal betäubt!"

Die Wächter trugen den bewusstlosen Übeltäter mit auf ins Wachhaus.
"Ich mach ihm erst mal ein Kaputtschino!", meinte Schmiede und stellte sich hinter die Maschine. Jim bettete den Bewusstlosen auf den Tisch in Schmiede's Büro. Schmiede drehte sich um und kippte einen ordentlichen Schwall Kaffee in Achmed.
Der erwachte sofort, hustete und spuckte den Kaffee ins Zimmer. Jim zog die Kapuze des Mannes zurück. Zum Vorschein kam ein ziemlich weißer Mensch.
"Wie heißt du?", fragte Schmiede und bedachte den Gefesselten mit einem wütenden Blick. Niemals zu vor hatte jemand seinen Kaputtschino ausgespuckt.
"Achmed ist mein Name und ich erzähl euch alles, wenn ihr mir bloss nicht dieses Zeug gebt!", flehte Achmed. Schmiede schnappte nach Luft.
"Ich bin ein Halbvampir!", erklärte Achmed schnell, als er Schmiede's Blick sah und sich an das Kino erinnerte. "Ich kann zwar nicht fliegen aber sonst ist habe ich eigentlich alles mit einem echtem Vampir gemeinsam bis auf dass das ich mich am Tage frei bewegen kann!"
"Ich wusste gar nicht, daß es in Klatsch Vampire gibt!", meinte Gonzo nachdenklich.
"Gibt es auch nicht jedenfalls nicht, meines Wissen nach. Ich komme aus Überwald! Meine Eltern nannten mich Achmed, weil der Name in meiner Muttersprache so etwas wie Großer-Mann-reitet-rot-grün-gescheckte-Huhn heißt.", erklärte Achmed.
"Aha", meinte Jim unsicher. "und was hast du im Klickermaxel gemacht?"
"Das darf ich nicht sagen!"
Schmiede hielt demonstrativ die Kaffeekanne hoch.
"Hm,...na ja ich sollte den Klickermaxel sprengen...", meinte der Halbvampir kleinlaut.
Die Wächter sahen sich empört an.
"Aber...warum?", fragte Gonzo schließlich.
"Um Witwenmacher zu töten! Einer seiner Vorfahren hat mich vor hundert und mehr Jahren aus der Assassinengilde geworfen! Weil ich angeblich immer mehr umgebracht habe als nötig! Könnt ihr euch das vorstellen?"
"Eine letzte Frage noch...", meinte Schmiede und reichte dem Ex-Assassinen die Kopien der Ankh-Morporkischen Spione. "Weißt du was das ist?"
Achmed sah die Drei ungläubig an. "Natürlich weiß ich was das ist! Das ist die Karte von einem Strategiespiel namens 'Invasion aus Klatsch'!"
Die Wächter sahen sich an.

"Da wird sich unser Kommandeur ja freuen...", meinte Schmiede.
"Wer erzählts ihm?", fragte Gonzo.
"Strohhalm ziehen!", meinte Jim bestimmt.
Man hörte die Drei noch den Halbvampir ins Gefängnis stecken und Schmiede zetern, daß Jim ihm absichtlich den kürzesten Strohhalm untergejubelt hat und dann begann die wohlbekannteste und geliebteste Zeit der Ankh-Morpork Stadtwache:
Dienstschluß!

ENDE