Single-Mission: Das Konzept "Bühr-gär-Näh-he"

von Wächter Sidney (GRUND)
Online seit 15. 07. 2001
Die Wache hat das Konzept der "Bühr-gär-Näh-he" für sich entdeckt. Da die SEALS dafür zuviel zu tun haben, wird Rekrut Sidney damit beauftragt. Kann das gut gehen? Und gehören zerstörte Wagen auch dazu?
Dafür vergebene Note: 11

Sidney stand am Hier-gibt's-alles-Platz und schaute genervt um sich. Noch vor einer Stunde hatte sein Ausbilder, FW Gonzo ihn zu sich gerufen und ihm seinen neuen Auftrag erklärt. Sidney erinnerte sich noch genau an seine Worte: "Wieso sollte ich da machen, Sir?"
"Du bist Rekrut und damit noch kein vollständiges Mitglied der Wache. Außerdem haben die anderen Abteilungen zu viel zu tun, insbesondere die S.E.A.L.S., deshalb muss ein Rekrut diesen Job übernehmen."
"Aber warum denn ich? Es gibt doch noch andere! Und ich habe zumindest schon einmal einen Fall gelöst, Sir!"
"Ich weiß, dafür sind wir Ihnen dankbar, vor allem ich, aber dennoch sind sie nur Rekrut. Und es geht um Bühr-gär-Näh-he, das heißt, die Einwohner von Ankh-Morpork sollen wissen, dass es eine Wache gibt, die ihnen hilft. Also gehen Sie jetzt zum Hier-gibt's-alles-Platz und zeigen Sie sich. Sie werden schon rausfinden, was dahinter steckt!"
Sidney hatte dann aufgegeben. Aus diesem Grund stand er jetzt hier.

Er versuchte, seinen Auftrag so gut es ging, zu erfüllen. Deshalb sprach er einen Zombie an, der zufällig vorbeikam: "Entschuldigen, ich bin von der Stadtwache, kann ich Ihnen helfen?"
"Was soll das?" Der Zombie war misstrauisch geworden. In Ankh-Morpork war es nicht normal, dass einem ein völlig fremder Hilfe anbot (auch Bekannte taten das nicht).
"Das soll Ihnen zeigen, dass die Wache Ihnen helfen will."
"Danke, kein Bedarf"
Der Zombie ging weg. Sidney blieb zurück, etwas enttäuscht von seiner Abfuhr. Aber er erinnerte sich an die normale Reaktion in dieser Stadt. Wieder mit neuem Mut sprach er eine junge Frau an: "Kann ich Ihnen helfen, meine Dame?"
"Wobei wollen sie mir helfen?"
"Das wollen Sie lieber nicht wissen", murmelte Sid leise vor sich hin. Laut sagte er: "Das kommt ganz auf Sie an."
"Dann lassen sie mich in Ruhe!"
Fast hätte Sidney ihr nachgerufen, ob sie am Abend Zeit hätte, fand das aber doch zu aufdringlich. Statt dessen ging er auf den nächsten zu.
"Brauchen Sie Hilfe?"
"Gib mir dein Geld und du hast mir sehr geholfen! Und dir auch!", sagte der Mann, als er ein Messer aus einem Winkel seiner Kleidung zog.
"Tut mir leid, da kann ich nicht helfen."
"Wäre aber besser für dich."
Sid hatte genug vom Reden. Er hatte in den Schatten gelernt, sich "durchzusetzen": Er nahm den Dolch des Mannes, schlug ihm seine Faust in den Magen und stach ihm in den Arm. "Das war die Warnung, es nicht noch einmal zu versuchen. Und wenn ich dich je wieder beim Rauben erwische, kannst du dir sicher sein, dass das Messer in deiner Brust steckt." Seine Stimmung hatte sich schlagartig verändert. Zuerst war er enttäuscht, diesen Auftrag zu bekommen, danach erfreut durch das Auftauchen der Frau und nun einfach nur noch zornig. Wäre ihm ein Verbrecher in die Arme gelaufen, wäre in Einzelteilen wieder herausgekommen. In dieser Verfassung sprach er einen anderen Bürger an: "Kann ich Ihnen helfen?"

"Möchtest du ein Würstchen im Brötchen?"
Ohne es zu bemerken, war er in Schnappers offene Arme gelaufen.
"Oh, hallo, TMSIDR! Nein, danke, ich brauch nichts"
Sid entfernte sich gerade wieder, als er einen Mann sah, der verzweifelt aussah. Auch auf dieses neue "Opfer" ging er freundlich zu.
"Soll ich Ihnen helfen?"
"Ja, find meine Räder!"
Der Mann stand vor einem Karren ohne Räder. Sogar das Pferd war noch angespannt.
"Ist das Ihr Wagen?"
"Würde es mich sonst so aufregen?" Der Mann war ziemlich sauer.
"Wann haben Sie den Wagen hier abgestellt?"
"Vor ungefähr einer Viertelstunde."
"Ich werde gleich Ihre Räder suchen."
"Das will ich auch hoffen!"
Sidney freute sich trotz der Stimmlage des Mannes, dass er einen richtigen Fall hatte. Sofort suchte er die Umgebung ab. Dennoch fiel ihm kein Rad auf. Mangels Inn-Dieh-Zieh-Jenn (Das hatte ihm FW Gonzo einmal erklärt, dabei kam es auf kleine Sachen an) nahm er seinen eigentlichen Auftrag wieder auf.

Nach kurzer Zeit war er an einen Wagen geraten, dessen Besitzer sich über die fehlenden Achsen beklagte. Die Räder waren diesmal fein säuberlich danebengelegt. Auch diesmal versprach der Rekrut, sich um den Fall zu kümmern. Auf dem Weg zurück zum HGAP (Hier-gibt's-alles-Platz) fand er einen dritten kaputten Wagen, dessen Besitzerin vor ihm stand und verzweifelte. Freundlich wie immer (zumindest seit er Bühr-gär-Näh-he darstellen sollte) fragte er nach Problemen. Die Frau erläuterte ihm mit Hilfe von viel
en Schimpfworten, dass ihrer Kutsche der Kutschbock fehlte.

Direkt nach dem dritten Vorfall begab sich Sidney zurück zur Wache, um seinem Ausbilder davon zu erzählen.

Mit den Worten "Und was soll ich jetzt tun, Sir?" schloss Sid seinen Bericht.
"Ich schlage vor, du kümmerst dich darum. Die S.E.A.L.S. haben ja zur Zeit zu viel zu tun und die wären ja dafür zuständig."
"Danke, Sir. Ich werde sofort damit anfangen."
Er ging aus dem Büro seinen Vorgesetzten und gleich wieder zum HGAP. Als er dort angekommen war, sah er sofort die Bescherung: Weitere Wagen waren teilweise zerstört und Teile davon gestohlen worden. Um Informationen zu bekommen, fragte er die Besitzer der Karren und zufällig herumstehende Menschen (etc.), wobei letztere nichts sagten, sondern sich nur über alles mögliche beschwerten.

Nach den Gesprächen wusste er nicht mehr als vorher, da einzelne ihre Nachbarn, Intimfeinde oder ähnliches als Täter nannten. Oder sie erzählten von Göttern, Dämonen oder ähnlichem (auch der Klempnergilde), die die Diebstähle an den Kutschen verursacht haben sollen. Als Sid schon wieder zur Wache wollte, um seinen Bericht abzugeben und das ganze an die S.E.A.L.S. abzuwälzen, bemerkte er einen Schemen, der sich mit einem Wagen abgab. Es sah so aus, als ob er die Seitenwände abmontieren wollte.

Sidney lief los. Der Schemen hatte ihn aber scheinbar auch bemerkt, sprang auf und verschwand in der Menge. Einige Male konnte ihn Sid dennoch erkennen und lief ihm hinterher, stand letzten Endes aber dennoch wieder ohne irgendetwas da. Da die Nacht auch schon langsam anbrach (Die Befragungen hatten sehr lang gedauert), ging er zu seiner Wohnung, einer heruntergekommenen Absteige nahe bei den Schatten. Das lag daran, dass er sich nichts besseres leisten konnte (der Lohn als Rekrut ist niedrig) und auch nicht wollte. Er beschloss, am Nächsten Tag weiter zu

machen.

An eben diesem Tag (es war ein wunderbarer Oktotag, die Sonne strahlend hell, keine Wolke, das hieß, es war verdammt heiß in Ankh-Morpork und der Geruch, äh Gestank des Flusses war besonders grausam) schaute Sidney als erstes auf der Wache vorbei, um FW Gonzo von allem zu berichten, und vor allem, um sich einen Karren auszuborgen. In der Nacht hatte er erkannt, dass er dem geheimnisvollen Täter am leichtesten auf die Spur käme, wenn er einen Karren beobachten würde.

In der Wache in der Kröselstraße erklärte er FW Gonzo von seinem Vorhaben. Da dieser zunächst abgeneigt schien, phantasierte Sidney etwas über die Wichtigkeit der Aufgabe, über das Vertrauen der Bürger zu der Wache, über die Enttäuschung der Bürger über die Wache wegen den Karren, falls er keinen bekäme und der Fall deshalb nicht gelöst werden würde [1]. Als sein Ausbilder dann doch nachgab und Sid einen Wagen überließ (der Frau Willichnicht einmal gestört hatte und deshalb, um ihr zu entgehen, schnell konfisziert worden war), dachte er über die Gründe seines Rekruten nach, ihm einen Karren zu überlassen. Er fragte sich, ob Sidney nicht doch in der falschen Stadt war, von wegen "Vertrauen der Bürger".

Sid jedoch stand inzwischen am HGAP. Er dachte sich, wenn die anderen Wägen hier zerstört worden wären, wird auch der nächste Diebstahl hier stattfinden. Er hatte den Wagen mitten auf den Platz gestellt und sich in einiger Entfernung unauffällig an einem Marktstand postiert.
Schon bald kam der Besitzer des Standes zu ihm und fragte, was er hier mache. Um genau zu sein, forderte er Sidney auf, vom Stand wegzugehen [2]. Unter Androhung einer Strafe durch Paragraph 523 schaffte er es jedoch, den Händler loszuwerden [3]. Er widmete sich wieder der intensiven Beobachtung des Karren.

Nach einiger Zeit (also 10 Minuten) sah er wirklich jemanden, der sich an dem Wagen zu schaffen machte. Sid beschloss bei sich, dem vermeintlichen Dieb noch ein wenig zuzusehen und dann einzugreifen.
Der Dieb hatte ziemlich schnell einige Teile abgebaut, die niemand genau beschreiben könnte, und ging mit dem Diebesgut nun weg. Der Rekrut verließ seinen Beobachtungsposten und verfolgte den Täter. Dieser ging zielstrebig zu einer Karrenreparaturstätte, die die Bewegungsmittel auch herstellte. Sid notierte sich die Adresse und den Namen der Werkstatt und ging zurück zur Wache.

Dort fragte er FW Gonzo nach Einzelheiten über die Firma. Da er keine hatte (Sidney beschloss, ihm irgendwann später die Einrichtung eines Archives für Firmen und ähnliches vorzuschlagen.), musste der Wächter notgedrungen selbst welche beschaffen. Aus diesem Grund besuchte er die Werkstatt erneut und sah sich dort um. Außerdem befragte er den Inhaber: "Entschuldigen Sie, ist diese Firma neu hier?"
"Ja, aber wir sind genauso gut wie andere. Wenn nicht besser."
"Sie stellen auch Karren selbst her?"
"Ja, möchten Sie einen?"
"Nein, danke."

Nach diesem Gespräch ging er zum Eimer, um dort bei ein paar Bieren ungestört nachdenken zu können. Als er später tatsächlich eine Idee hatte, wankte er zum Wachhaus, um erneut mit seinem Vorgesetztem zu sprechen. [4]

Nach dem Gespräch mit FW Gonzo, in dem er seine Idee erläuterte und ihm einen Vorschlag machte, besorgten sie sich einen weiteren (vollständigen) Karren und fuhren mit diesem zum HGAP. Sidney versteckte FW Gonzo unter einer Plane an der Ablage auf dem Wagen und ging wieder zu dem Marktstand, an dem er auch schon vorher wartete. Wie erwartet, kam wenig später wieder ein Schemen, der an dem Wagen herumfummelte. Sid schaute gespannt zu, ob alles so

laufen würde wie gedacht.
Und wirklich konnte er bald den Feldwebel sehen, wie er auf den Schemen sprang.
Als der Schemen wieder verschwand, wollte Sid ihm zuerst folgen, dann aber verwandelte er sich, nach einer kurzen Diskussion mit sich selbst (es widerstrebte ihm immer noch, sich in einen Wolf zu verwandeln) er sich und lief zu der Werkstatt.
Er betrat sie (was mit Pfoten relativ schwierig war) und sah sich um. Der Inhaber kam nicht auf ihn zu [5]. Überrascht davon, dass er den blauen Gnom nirgends entdecken konnte, sah er sich noch einmal um und verließ das Haus dann wieder.
Wieder auf der Straße konnte er einen Ruf hören: "Rekrut Sidney, komm her!"
Sid sah sich nach seinem Ausbilder um.
"Hey, hier!"
FW Gonzo stand neben einem Eingang, der groß genug für eine Kutsche war. Der Rekrut trottete auf ihn zu.
"Wächter, der Mann hat mich dorthin mitgenommen. Er hat auch nichts gemerkt." Der Gnom kam sich sonderbar vor. Er erzählte einem Neuling, was er gerade erfahren hatte. Er fühlte sich in seine Anfangszeit zurückversetzt.
Sidney versuchte sich, noch immer in Wolfsform, verständlich zu machen und dem Feldwebel zu erklären, er müsse zurück ,seine Kleidung holen und sich zurückverwandeln. (es war relativ schwer, mit Pfoten Scharade zu spielen.) Irgendwie schaffte er es jedoch, so dass Gonzo nun auf ihn wartete.

Wenig später kam der nun menschlich aussehende Werwolf zurück.
"Gehen wir rein, Sir?"
"Ja, sicher, was sollen wir denn sonst tun? Karten spielen?" FW Gonzo versuchte, seinen Rang klar zu machen.
"Okay, Sir"
Die Wächter klopften an das Tor, an dem Gonzo aufgetaucht war.
"Ja?"
"Können wir kurz rein?"
"Wieso?"
"Wir sind von der Wache und haben ein paar Fragen."
"Wenn's sein muss..."
Jemand öffnete das Tor ein Stück und ließ die beiden ein.
Sofort sahen sie sich um. An einem dunklen Eck am anderen Ende der Halle bemerkten sie einige Stapel mit verschiedene Wagenteile. Die Wächter schritten darauf zu (auch Gonzo, es war irgendwie schwer, selbstsicher auszusehen, wenn man auf der Schulter eines anderen steht.).
"Was ist das?"
"das sind Ersatzteile"
"Woher haben Sie die?"
"Daher und dorther"
"Ah ja!"
Die Wächter schritten nun zum eigentlichen Laden zurück.
"Kann ich Ihnen helfen?"
"Ich verhafte Sie. Sie werden beschuldigt, Wagen von anderen bestohlen zu haben und aus den gestohlenen Teilen neu Wägen gebaut zu haben oder sie als Ersatzteile benutzt zu haben."
"ich gestehe. Aber woher wussten Sie..."

Später, in FW Gonzo's Büro:
"Gut gemacht, Rekrut. Aber eine Frage noch:"
"Ja, Sir?"
"Wie schaffen Sie es, in jedem Auftrag ein Verbrechen zu erkennen?"
"Sir?"
"Sie hatten den Auftrag, Bühr-gär-Näh-he zu vollziehen. Aber Sie entdeckten einen Diebstahl und

das Ergebnis kennen wir ja."
"Zufall, Sir. Glaube ich."
[1] Okay, wir sind in Ankh-Morpork. Hier vertrauen die Bürger der Wache nicht, hier sind Karren unwichtig (was man auch daran sieht, dass ein Rekrut an den Fall gesetzt wurde) und hier können die Bürger nicht enttäuscht sein, da sie die Wache nur als Nervtöter wahrnehmen. Es hieß ja, er phantasierte.
[2] Um noch genauer zu sein, seine Worte waren: "Hau ab, du dummer Wächter, lass dich nie wieder an meinem Stand sehen, oder du kannst deinen Kopf getrennt von dir aufbewahren.
[3] Der Händler wusste nämlich nicht, dass Paragraph 523 sich mit dem Diebstahl von Assassinenwerkzeug handelte. Dieser Paragraph wird übrigens nie verwendet, da er kaum Diebe gibt, die Assassinen bestehlen und der Rest, der es doch tut, wird nur als Leiche wiedergesehen.
[4] Wie in Klickern wird hier die Idee nicht verraten, da sonst die Spannung weg wäre.
[5] Wer fragt schon gerne einen 1,20 Meter großen Wolf, der gerade das Maul aufreißt und man die gebleckten Zähne sieht, ob er etwas brauche oder wolle?