Single-Mission: Defkon IV

von Oberfeldwebel VidG Schmiedehammer (RUM)
Online seit 29. 08. 2001
Defkon IV wird in GRUND asugerufen! Jemand bedient sich am gutbehüteten Kaffeevorrat!
Dafür vergebene Note: 12

Das sollte sein neues Büro sein? Na ja... alles schwarz und voller Knochenmuster, wenn das keine Rekruten abschreckte.
Schmiede ließ sich in seinen schwarzen Sessel fallen, welcher mit Totenköpfen bestickt war.
Es war Kitschig, aber der Feldwebel würde sich hüten, dies Kommandeur Tod zu erklären.
Neben seinem Schreibtisch stand ein Aktenordner - natürlich schwarz und mit Knochen verziert - Schmiede zog die oberste Schublade auf und seufzte als kleine Fledermäuse flatternd heraus flogen und ihre Runden im Zimmer drehten.
Er nahm eine Akte heraus und öffnete die nächste Schublade, drei schwarze riesige Ratten verließen ihre Unterkunft und schnappten nach den Fledermäusen...

Chief-Korporal Zaddam Boschnigg hielt zielstrebig auf das Zimmer seines Ausbilder Kollegen Voll-in-die-Grütze Schmiedehammer zu. Er wollte grade an die Tür klopfen, als er aus dem inneren unidentifizierbare Geräusche und einen erstickten Schrei vernahm. Zaddams Vampir-Instinkte ließen ihn einen Schritt zur Seite treten.
Kurz darauf flog die Tür auf und ein Rudel Wölfe stürmte heraus, dicht gefolgt von Fledermäusen und Ratten. Er hätte nie gedacht, das so viele Tiere in ein mittelkleines Büro passten, aber er wurde getäuscht, als eine kleine Herde monströser Bären - sich gegenseitig zerfleischend - den Raum verließen.
Vorsichtig streckte seinen Kopf durch die Tür und sah, wie Schmiede mit einem Arm versuchte den Aktenschrank aus dem Fenster zu hieven.
"Alles klar, Schmiede?", fragte Zad besorgt.
"Ja, ja. Klar! Ging mir noch nie besser!", schrie der Zwerg hysterisch zurück.
Der Schrank verließ das Gebäude und erschlug einen Bären, ganz zur Freude des stinkenden alten Ron und seinen Freunden.
"So, jetzt können wir reden...", seufzte Schmiede und holte *vorsichtig* Nähgarn und Nadeln aus einer Schublade im Schreibtisch hervor.
Zaddam drehte sich um und schloss die Tür (sie knarrte gespenstisch).
"Ich glaube wir sollten Tod mal drauf hinweisen, das nicht alle von uns Untod sind...", grinste Zaddam.
Schmiede ließ sich auf seinen Sessel fallen, eine kleine Staubwolke erhob sich.
"Weswegen *hust* bist du hier?"
Zaddams Gesicht verwandelte sich zu einem Meer in dem Orkane wüten.
"Das unfassbare ist eingetroffen! Es ist durfte nicht passieren! Wir sitzen total in der Klemme! Jemand muss uns retten!", der Vampir schrie schon fast.
"Schon wieder?", fragte Schmiede einigermaßen gelassen.
"Ja, Defkon IV!", erwiderte Zad keuchend.
Schmiedes Gesicht wurde kalkweiß. "Nimmt das gar kein Ende?", flüsterte er. "Defkon IV? Verdammt!"
"Wer muss gehen?", Schmiede sah ihn verschreckt an.
"Du", grinste Zad.
"Verdammt, wir müssen den Kerl aufhalten der sich an unserem Kaffeevorrat bedient!"
Schmiede fluchte ausgiebig.
Defkon IV war mit der schlimmste Alarm den die Wache zu bieten hatte, er war gleichgestellt mit der Eroberung der Stadt. Es war der maximale Kaffeeverlust!!

Jemand stahl seit einer Woche jeden Tag, den Kaffeevorrat der Abteilung GRUND! Es war äußerst Besorgnis erregend...
Schmiede machte sich seufzend auf den Weg. Unterwegs nahm er einige Beschwerden entgegen, die ein paar Wölfe und Bären betrafen.

Wenig Später:
Der Zwerg stellte die 50 Kilo Kaffee "a la Wächtör" ab und machte sich eine schöne Tasse Kaputtschino.
Jetzt galt es daran den Übeltäter zu ergreifen (Nach einer Diskussion mit Lavaelous, der eindeutig bessere Beiträge lieferte, konnte er Schmiede überzeugen, diesen Fall zu bearbeiten).
Also, der Kaffee, war in der Kaffeekammer gelagert, diese war mit zehn Zentimeter dickem Stahl verkleidet, die Tür hatte ein magisches Sicherheitsschloss zu dem nur die Ausbilder einen Schlüssel hatten.
Unbehagen erfüllte Schmiede bei dem Gedanken, einer der Wache könnte es gewesen sein.
Er beschloss in der Kammer Wache zu halten.
Also suchte er sich seine Ausrüstung zusammen: einen großen Eimer Wasser, eine Kaputtschinomaschine und einen Stuhl.
Er öffnete die Tür auf und stellte seine Sachen hinein. Dann schloss er die Tür wieder.
Ihm viel nach einer halben Stunde auf, das er nicht in der Kaffeekammer saß, sondern davor.
Also schloss er sie noch mal auf und setzte sich hinein. Allerdings konnte man die Tür nicht von Innen schließen. Es war eine intellektuelle Herausforderung, an der er bis zum späten Nachmittag grübelte.
Dann trat er auf den Gang und sah sich um. Niemand zu sehen! Schnell räumte er Tische aus den noch leerstehenden Büros und stapelte sie auf einen Stuhl, am Stuhlbein befestigte er ein Band.
Schnell setzte er sich wieder in die Kammer und zog am Band.
Es gab ein mächtiges Gerumpel und die Tür viel ins Schloss zugedrückt von einer Schreibtischlawine.
Wenig später hörte er jemanden fluchen, er glaubte die Stimme von Rekrut McHumph zu erkennen, der gleich von einer anderen Stimme abkommandiert wurde die Unordnung zu beseitigen.
Schmiede grinste Schadenfroh und überlegte wie er wieder hieraus kommen sollte, da die Tür ja nur von außen geöffnet werden konnte.
Nach längerem überlegen kam er zu dem Schluss, das er spätestens Morgenfrüh wieder draußen war...
Ein neues Problem ergab sich, da der Kaffeedämon dazu neigte philosophische Gespräche über den Sinn der Kaputtschinoherstellung zu führen.
Der Feldwebel war nun vollends überfordert und hatte zu allem Überguss noch die Schokostreuselchen vergessen.
"Verdammter Mist", murmelte Schmiede.
"Alles klar, Boss?", fragte der Dämon fürsorglich.
"Halt den Mund!", antwortete der Zwergen-Zombie genervt.
"In Ordnung, Boss!"
Es war einige Minuten still.
"Boss? Weißt du wie Kaffeebohnen hergestellt werden?"
"Nein"
"Es ist ein kompliziertes Ritual: Mit Liebe werden sie angepflanzt auf großen Plahntaschen! Sie werden einzeln gepflückt und nach jeder der Plahntasche entnommenen Bohne, betet das gesamte Pflück-Tiehm! Danach wird jede Kaffeebohne einzeln von Hand abgewaschen und gesäubert, nach Ankh-Morpork verschifft...", erzählte der Dämon verträumt.
"Woher weißt du das?", fragte Schmiede, jetzt doch erstaunt über das Wissen des Dämons.
"Ich les die Rückseiten der Kaffeepackungen..."
Plötzlich kratzte es hinter der Tür. Schnell nahm Schmiede seine Ausrüstung und kroch ins riesige Regal.
Gerade noch rechtzeitig, als die Tür aufsprang.

Und jemand schnell anfing die Kaffeepackungen, die einzeln im Regal standen, auszuräumen.
Schmiede befreite den Kaffeedämon und ließ ihn laufen mit den leisen Worten: "Lenk es ab!"
Der Kaffeedämon nickte und lief durch die Kaffeekammer - jodelnd - Schmiede taten die Ohren weh und er verfluchte den, der Dämonen aus Quirm gekauft hatte.
Die Gestalt drehte sich zu dem Dämon um. Der Zwerg nutzte die Chance und schoss aus dem Regal hervor, er klammerte sich an den Beinen fest.
Beide lagen sie auf dem Boden, beide Gestalten rappelten sich schnell wieder auf, beide zogen ihre Waffen, beiden schrieen den Dämon an er solle aufhören zu jodeln.
"Vogel!", brachte Schmiede verblüfft heraus.
"Feldwebel Dingsbums!", erwiderte die kleine Gestalt namens Vogel ebenso verblüfft.
"Leg die Spielzeugarmbrust beiseite und komm mit!", befahl Schmiede und hob kopfschüttelnd den falschen Bart auf, den Heraldimir Vogel verloren hatte.

Bericht von Feldwebel VidG Schmiedehammer (Die Fehler wurden weitmöglichst korrigiert Anm. des Autors):
Der Täter und Auslöser Defkon IV war Heraldimir Vogel, ein unlizenzierter Dieb, der schon wegen unlizenziertem Schmuggel vorbestraft war.
Er hatte sich als die Putzfrau Rasputin verkleidet um sich freien Zugriff auf den Kaffeevorrat der Abteilung GRUND zu schaffen.
Nach eigenen Aussagen ist er unzurechnungsfähig und muss in die Psychiatrie (oder so ähnlich). Da es in Ankh-Morpork allerdings noch keine gibt, hat er sich bereiterklärt irgendwann einmal soziale Arbeit zu verrichten!
Der Kaffee ist wieder aufgetaucht, auf seinem kleinen Fischkutter "Brauner Stern", er (der Kaffee) sollte wohl nach Klatsch geschmuggelt werden.
Wenn man mich fragt, der Mann hat einen Knall!
Mit freundlichen Grüßen und so weiter,
Feldwebel VidG Schmiedehammer