Single-Mission: Anleitung zum Überleben der Ausbildung zum Ermittler

von Gefreiter Stump von Schwamp (RUM)
Online seit 23. 02. 2003
Stump ist endlich aus G.R.U.N.D. draußen. Jetzt beginnt der Ernst des Wächterlebens...
Dafür vergebene Note: 11

Vorwort
Diese Geschichte spielt während der ersten Tage, die Stump bei R.U.M. ist. Ledamahn ist zu dieser Zeit noch Rekrut.
Außerdem möchte ich noch anmerken, dass ich des öfteren stark übertrieben habe. Und zwar mit Absicht. Wenn man will, so kann man diesen Text auch als leicht übertriebene Darstellungen einer Ausbildung zum Ermittler sehen.

"Stuuuuuump, wir habn dich gleich", rief Larius aus. Er und Honorion versuchten am Dach der geflickten Trommel verzweifelt Stump von der Dachrinne zu ziehen an der er sich klammerte, um nicht auf die Straße zu fallen.
Hätte der Alkohol nicht Stumps Gehirnwindungen versperrt, dann hätte er sich wahrscheinlich etwas wie: wenn ich weiß, dass meine nächste Trinkorgie auf dem Dach der Trommel endet, dann saufe ich das nächste mal nicht mehr so viel, gedacht. Dummerweise war Stumps Gehirn aber dermaßen lahm gelegt, dass er nur noch an etwas schleimiges, rosarotes, das nach Sägespänen roch denken konnte, und das dann auch aus seinen Fingern in die Dachrinne tropfte und sofort wieder verdampfte, da Stump zu wenig Thaumaturgie aufgebracht hatte, um es real genug werden zu lassen [1] .
"Zieht mich doch endlich herauf", entfuhr es Stump, der nur noch mit seinen Fingerspitzen an der Kante hing und verzweifelt nach mehr Halt suchte. Von seinen zwei Wächterkollegen war jedoch kaum Hilfe zu erwarten. Was sie am Dach aufführten, glich mehr einer Ballettaufführung von blutigen Anfängern auf Glatteis als einer Rettungsaktion. "Ich will hier rauuuuuuf!", schrie Stump jetzt. "Leute, ich kann mich nicht mehr länger halten."
"Nur keine Hektik, als ich letzte Woche hier gehangen hab, habt ihr zwei ja auch nicht versucht mich zu retten", warf Honorion ein, der von den dreien der wahrscheinlich Ansprechbarste war.
"Verdammt noch mal, aber du bist ja auch schon tot", maulte Stump Honorion an, der daraufhin sichtlich ein wenig beleidigt war.
"Und nur weil ich schon tot bin, muss man mich nicht retten? Ich will verdammt noch mal die gleichen Rechte wie lebende Personen, auch das Recht darauf gerettet zu werden."
"Jetzt macht mal halblang", warf Larius ein, der inzwischen ein provisorisches aus Kleidungsstücken bestehendes Seil gebastelt hatte und dieses zu Stump warf. "Klammmerrrrrr dich draannn fest, wir siehen dich hoch."
Doch als Stump nach dem Strick greifen wollte, rutschte Honorion aus und zog auch die beiden anderen Wächter mit sich mit. Stump und Larius hatten das Glück auf Honorion zu landen und sich so keine schlimmen Verletzungen zuzufügen, und da Honorion schon vorher tot war, war auch ihm nichts passiert. Eine Beule trug Stump dennoch davon.

Am nächsten Tag fand sich Stump mit einem brummenden Kopf im Büro seines neuen Chefs Humph Meck Dwarf ein. Er hatte sich zwar verspätet, zu seinem Glück jedoch war auch Humph noch nicht da, weil er noch etwas erledigen musste.
Schließlich öffnete sich die Tür und sein Chef kam herein. Er sagte: "Ahhhh, unser neuer Ermittler.

[1]Zauberer und Alkohol in einem Raum führten schon des Öfteren zu tragischen Todesfällen. Nicht selten fanden sich Zauberer im Magen eines Wesens wieder, das sie selbst erschaffen hatten, das aber nicht mehr existierte.

Wie du weißt, musst du, bevor du in Fällen ermitteln darfst zuerst noch deine Ausbildung machen."
"Das ist mir bekannt, Sir, darum bin ich hier", sagte Stump.
"Gut, nur leider haben wir ein Problem."
"Ja, Sir?"
"Unsere einzige Ermittlerin ist erstens im Ausland und zweitens selbst noch in Ausbildung. Sie kann deine Ausbildung also nicht übernehmen..."
Stump hoffte, dass Humph ihn nach Hause gehen lassen würde, und ihn so lange beurlauben würde, bis besagte Ermittlerin aus ihrem Einsatz zurückkam. Doch da hatte er weit gefehlt. Sein Chef sagte nämlich: "Dann werde ich eben deine Ausbildung übernehmen. Ich habe so was eh schon lange nicht mehr gemacht...Was sagst du da, ich wäre nicht dazu fähig...Ich wäre sogar unfähig mir eine andere Jacke zuzulegen...Na warte, ich werds dir zeigen...wie...Ach halt doch einfach die Klappe."
Stump sah erstaunt zu Humph. War er gemeint? Er hatte doch gar nichts gesagt. Sein Chef bemerkte Stumps Blick und sagte dann: "Oh, Entschuldigung, ich habe nicht dich gemeint, wahrscheinlich habe ich vergessen, dir meinen äh...Mitbewohner vorzustellen. Er ist ein Kobold, der sich in meinem Kopf eingenistet hat." Er lächelte und klopfte dann auf seinen Kopf. "Und er ist verdammt frech."

Lektion 1 - Die Kunst des unfallfreien Kaffee Kochens

Humph hatte nicht die geringste Ahnung, womit er beginnen sollte. Außerdem hatte er noch einige Akten zu sortieren und Missionsberichte durchzulesen.
Lass ihn doch einfach Kaffee machen, flüsterte eine Stimme in Humphs Kopf, *dabei kann er auch nichts falsch machen.* Der Oberleutnant musste lächeln.
"Das war heute deine erste gute Idee", sagte er zum Kobold in seinem Kopf. "Nun", sagte Stumps Chef, "dann fangen wir mal mit der Ausbildung an. Bist du bereit?"
"Ja, Sir", sagte Stump.
"Wieso hast du dann deinen Notizblock nicht in der Hand? Du wirst mitschreiben müssen." Stump kramte den Notizblock und einen Bleistift aus seinen Taschen. Dann begann Humph zu reden: "Das erste, was du lernen musst, ist Kaffee zu kochen."
Stump blickte ihn erstaunt an. "Sir, ich trinke keinen Kaffee", meinte er verwundert.
"Nun, das wird sich noch ändern. Wenn du erstmal deine ersten Fälle bearbeiten musst, wirst du sicher auch ab und zu mal länger wach bleiben müssen. Verstanden, Gefreiter?"
"Ja, Sir."
"Also gut, dann kannst du mir ja gleich einen machen."
"Ja, Sir." Stump salutierte kurz, weil er es für angebracht hielt, drehte sich um und bemerkte, dass er nicht mal wusste, wo die Kaffeemaschine stand. "Ähhhhh, Sir?", setzte Stump an.
Humph schien zu wissen, was Stump wollte. Er zeigte mit dem Zeigefinger in das Nebenzimmer. "Drinnen steht sie", sagte er, "und wenn du fertig bist, dann bring mir bitte eine Tasse zum ähhh Kosten."

Als Stump das kleine Nebenzimmer betrat stach ihm das Gerät sofort ins Auge. Die Vorrichtung war weiß und bestand größtenteils aus einer Kanne und einem Dämonen, der darunter schlief.
Stump überlegte: "Was mache ich jetzt?" Er schaute sich den Dämonen genauer an. Das Wesen gab erbärmliche Schnarchlaute von sich und hatte den Mund weit geöffnet. "Ich werde einfach versuchen ein wenig vom Pulver dem Dämonen in den Mund zu geben. Was daraus wird, werden wir ja sehen."
Der Ermittler fand das dunkelbraune Pulver in einem Schrank, der an der Wand hing. Er nahm einen Löffel und ging dann leise zum Dämon. Er schüttete ein wenig von dem Zeug auf den Löffel und schüttete es dem Dämonen so vorsichtig in den Mund wie es nur ging.
"RAAAAAAAAPFÜÜLLLLLLLRRKKKKKKKKRRRRRRRRRRRRRRPFÜÜÜÜÜ WUÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄ!!!", die Gestalt wachte auf. Prustend, spuckend und schreiend gleichzeitig. "Wer hat mir das Zeug in den Mund gesteckt?!", braunes Pulver staubte aus seinem Mund und

seine Augen glühten. Dann erblickte er Stump, die einzige Person im Raum und schrie ihn an: "Na warte Bürschchen, du kannst was erleben!!!" Das kleine Wesen nahm eine Packung Kaffeebohnen, die neben ihm auf dem Tisch standen und nahm die Hälfte davon in den Mund. Dann begann er eine nach der anderen in kurzen Abständen und in weitem Bogen auf Stump zu spucken. Der konnte sich gerade noch hinter einem Tisch in Sicherheit bringen, und hoffte, dass dem Dämonen bald die 'Munition' ausgehen würde.

Zur selben Zeit füllte Humph Meck Dwarf in seinem Büro etwaige Dokumente aus. Er war vom Ton, der klang wie ein regelmäßiges, schnelles Hämmern nicht sonderlich beunruhigt. Vielleicht war der Lärm ja auch nur die schwampianische Art Kaffee zu kochen. Oder etwa nicht? Stump wusste, was zu tun war. Da war er sich sicher. Andererseits: Stump war ein Zauberer. Nach ein wenig Grübeln kam Humph zu dem Entschluss, dass Stump hoffentlich wusste, was zu tun war.
An der Tür zu seinem Büro klopfte jemand an.
"Herein", grummelte Humph.
"Guten Tag, Sir." Es war Thymian, er salutierte. "Ich ähhh möchte nur einen ähhh Kaffee, Sir."
"Gerne, du musst mich nicht erst danach fragen. Geh nur hinein. Und schau bitte mal nach Stump, der ist jetzt schon eine ganze Weile drin. Ich denke, der hat den Kaffeedämonen verärgert." Humph grinste als er das sagte, ohne jedoch zu wissen, dass er Recht hatte.
"Haha, Sir, der war gut. Nun, ich gehe dann mal hinein und mache mir einen Kaffee."
"Mach das", sagte Humph und Thymian öffnete die Tür. Allerdings machte er auch den Fehler, sie gleich danach auch zu schließen.

Stump hockte noch immer hinter dem Tisch, und der Dämon feuerte noch immer erbost seine Kaffeebohnen ab. Da öffnete sich die Tür. Kurze Stille. Eine Person betrat den Raum, und schloss die Tür wieder. Stump erkannte sofort, dass es sich bei der Person um Thymian handelte, der wahrscheinlich durstig war, oder übermüdet, und sich einen Kaffee machen wollte.
"Ahhhhhhhhhhh, was macht der hier!", rief der aufgebrachte Dämon. "Na auch egal, jetzt habe ich halt zwei Ziele." Thymian blickte ein wenig verwirrt, als der Dämon wieder ein paar Kaffeebohnen in sein aufgerissenes Maul fallen ließ und erneut zu feuern begann.
"Thymian, pass auf!", rief Stump, der aus seiner Deckung aufgestanden war, damit Thymian ihn sehen konnte. Seine Worte verfehlten die Wirkung nicht. Thymian konnte gerade noch zu Stump rennen und sich hinhocken. Nicht jedoch Stump, der dadurch eine Ladung der 'Munition' des Dämons an den Kopf bekam, und daraufhin laut aufschrie.
"Aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaahhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh!!! Das verdammte Vieh hat genau auf die Beule geschossen."
Noch bevor die Kreatur dazu kam, eine weitere Salve abzuschießen griff Thymians Hand nach Stump und holte sie zu sich hinunter. Er fragte: "Ähhh Stump, was ist passiert, dass unser Kaffeedämon derart ausflippt?"
Stump überhörte die Frage. Statt zu antworten sagte er: "Wenn das Vieh Krieg will, dann soll es Krieg haben. Mit mir hat es den falschen erwischt." Mit hochrotem Gesicht fragte er dann Thymian: "Thymian, haben wir irgendwas zum Werfen hier?"
Thymian blickte ein wenig verwirrt. Schließlich antwortete er: "Nun, draußen auf dem Gang habe ich ein paar Münzen gefunden."
"Münzen nützen bei diesem Ding wenig. Sind zufällig Messer oder Gabeln draußen herumgelegen?"
"Willst du ihn essen?!"
"Nein, ich will ihm nur zeigen, wer hier der Chef ist."
"Humph."
"Im übertragenem Sinn."
"Achso. Nun, ich hätte da eine Idee..."
Stump hörte Thymian aufmerksam zu. Sein Plan klang durchaus durchdacht.
"...wir warten also darauf, dass er nachladen muss, nehmen den aufgeblasenen Sack mit dem Kaffee und platzen ihn vor seinem Kopf. Er wird nichts mehr sehen und wir können ihn fesseln. Und als Seil können wir die Bänder von den Stiefeln nehmen." Stump nickte. Auf diese Idee wäre er in

hundert Jahren nicht gekommen. Er für seinen Teil hätte den Dämonen lieber mit ein paar Feuerbällen leicht angebraten. Leider hatte er allerdings seinen Zauberstab zu Hause vergessen. Der Dämon musste eine Pause einlegen.
"Jetzt!" rief Thymian und Stump rannte los. Alles verlief wie sie geplant hatten. Nun, fast alles. Thymian hatte während der ganzen Aktion weiter hinter dem Tisch gehockt und nur zugeschaut. Als Stump dann fertig war und den Dämonen verschnürt hatte wie ein Postpaket, kam Thymian und betrachtete die kleine Gestalt, die sich noch immer wild fluchend umher wand.
"Warum bist du nicht mitgekommen?", fragte Stump vorwurfsvoll. "Er hätte mich fast ein zweites Mal getroffen."
"Ich ähhh musste aufpassen, falls der Kerl da noch mal zu spucken begonnen hätte. Ich hätte dich dann gewarnt." Stump konnte sich ein kleines Lächeln nicht verkneifen. Er hätte vorher schon wissen müssen, dass Thymian ein wenig ängstlich war, und deshalb nicht mitkommen würde.
"Was solls, immerhin haben wir ihn jetzt da, wo wir ihn haben wollen", sagte er. Und dann zur Kreatur gewandt: "Und du machst uns jetzt einen Kaffee, und zwar sofort. Anschließend werden wir dir die Fesseln wieder abnehmen und dich allein lassen."
"Aber, ich kann dermaßen zugeschnürt keinen Kaffee machen", weigerte sich der Dämon.
"Nun, dermaßen zugeschnürt kannst du überhaupt nichts machen. Nichts außer Kaffee kochen. Und beeil dich."
"Ich mach ja schon, ich mach ja schon, aber zuerst brauch ich noch einiges."
"Ich höre."
Stump folgte anstandslos den Instruktionen des Kobolds, und stand anschließend mit der ersten Tasse Kaffee da, die er je gemacht hatte. Stolz auf sich selbst stolzierte er durch die Tür.
"Sir", sagte er.
"Ja?"
"Ich habe die gewünschte Tasse Kaffee."
"Na dann lass mal kosten." Stumps Vorgesetzter nahm einen tiefen Schluck und gab sich Mühe ihn nicht sofort wieder auszuspucken.
"Der ähhh ist schon ganz gut", log Humph. Stump strahlte. In Humphs Kopf flüsterte eine leise Stimme: *Warum belügst du ihn?. Warum sagst du nicht, dass das Zeug schmeckt wie gewässerte Jauche?*
"Halt die Klappe", sagte Humph ruhig.
"Wer? Ich? Ich habe doch gar nichts gesagt..."
"Nicht du, der Kobold in meinem Kopf", er klopfte sich wieder auf die Stirn, "nun, kommen wir zu unserem nächsten Ausbildungsteil. Dem..."
Die Tür zum Kaffeezimmer ging auf und Thymian, der eine Tasse Kaffee und die provisorischen Fesseln in der Hand hielt, die Stump vergessen hatte abzunehmen, trat heraus.
Humphs Miene hellte sich auf.
"Ah, Thymian, du kommst gerade rechtzeitig..."

Lektion 2 - Verhören für alle, die das Kochen des Kaffees ohne ernsthafte Verletzungen überstanden haben

Oberleutnant Humph Meck Dwarf und Thymian waren vor die Tür gegangen, um etwas zu besprechen. Stump wusste zwar nicht, worum es in ihrem Gespräch ging, er konnte sich aber denken, dass es irgendetwas mit seiner Ausbildung zu tun hatte. Während er auf die beiden wartete, schaute sich Stump das Büro noch einmal genauer an. Auch Humph hatte einen Kaffeedämonen. Seiner schien allerdings weniger aggressiv zu sein, als jener, der Stump im Nebenzimmer das Leben schwer gemacht hatte. Außerdem befanden sich allerlei Ribbons und sonstige Abzeichen im Zimmer. Stump fielen dazu die Worte 'pompös' und 'imposant' ein. Als er sich weiter umsah, und das Waffenarsenal seines Chefs betrachtete außerdem noch 'gefährlich' und 'paranoid'. Hiermit hätte man ein gesamtes F.R.O.G.-Team ausrüsten können.
Schließlich öffnete sich die Tür und Humph und Thymian betraten den Raum wieder. Humph hatte den Arm auf Thymians Schulter gelegt, und wirkte dabei wie ein Staubsaugervertreter, der gerade

ein besonders lukratives Geschäft abgeschlossen hatte.
"Also", begann der Oberleutnant, "Stump, wir werden jetzt einen Verhör inszenieren. Und zwar mit allem, was dazugehört." Stump begann genauer hinzuhören, jetzt würde die Ausbildung erst richtig beginnen.
"Wirklich mit allem was dazugehört?", fragte er ein wenig ungläubig.
"Ja, wirklich."
"Auch mit der Ich-leuchte-dir-solange-ins-Gesicht-bis-du-gestehst-Methode?"
Humph nickte. Er hatte lange überlegen müssen, ob er Stump damit auf Thymian loslassen dürfe, rang sich aber schließlich zu dieser, wie er hoffte richtigen, Entscheidung durch. Seiner Meinung nach konnte es nicht wirklich gefährlich sein, jemandem einen leuchtenden Gegenstand vor die Augen zu halten und darauf zu hoffen, dass der Verhörte endlich irgendwas sagte, in der Hoffnung man würde ihm das Ding endlich aus dem Gesicht entfernen [2] .
"Ich habe Thymian einige Informationen gegeben, und du wirst sie aus ihm herausquetschen müssen. Hier ist der Dämon für die Ich-leuchte-dir-solange-ins-Gesicht-bis-du-gestehst-Methode. Sei bitte vorsichtig mit ihm. Er ist sehr empfindlich." Das Wesen wurde von Stump auf den Tisch gestellt, wo es sogleich mit seiner Arbeit begann: Es öffnete den Mund und ein Lichtstrahl, der an der Wand auftraf und die Silhouette von besonders spitzen Zähnen zeigte, schoss heraus.
"Setz dich bitte, Thymian", sagte Stump und deutete auf den Stuhl. Thymian ging Stumps Aufforderung nach und ging zum Sessel, wo er sofort vom Dämon geblendet wurde.
"Nun, ich habe gehört", begann Stump, "ich habe gehört..." Was hatte er gehört? Hilfe suchend blickte er zu Humph, der ihn grinsend aufklärte.
"Der Mann steht unter Verdacht, jemanden erstochen zu haben. Und zwar auf offener Straße in der Sonnengasse. Außerdem haben dir vorher einige Zeugen versichert, dass er es war. Ich denke, dies reicht an Informationen."
Stump nickte.
"Nun, ich habe gehört, dass Sie jemanden erstochen haben. Stimmt das?"
"Nein."
"Wirklich nicht?"
"Wirklich nicht."
"Nun, wir haben Zeugen, die das bestätigen können. Was sagen Sie dazu?"
"Ein paar Leute die sagen, dass sie mich gesehen haben sollen, haben noch gar nichts zu bedeuten."
"Nein?"
"Nein."
"Und wie kommt es dass so viele Menschen Sie gesehen haben?"
"Nun, hierbei handelt es sich eindeutig um ein Komplott, das gegen meine Person gerichtet ist."
Stump war verblüfft. Thymian war ein recht guter Schauspieler. Das war ihm bei seinem Job bei RUM sicherlich behilflich. Stump fuhr fort: "Das soll also alles ein Komplott sein?"
"Ja, das soll es."
"Und aus welchem Grund, wenn ich fragen darf."
"Nun, ich bin in meiner Nachbarschaft nicht gerade beliebt."
"Wieso das?"
"Ich bin eben ein wenig äh... schlauer als die anderen."
"Und deshalb will man Sie aus dem Weg schaffen? Das klingt ein wenig unrealistisch."
"Dies ist Ankh-Morpork. Hier ist nichts unrealistisch."
Er hatte Recht.
"...Und alle Menschen, die Sie gesehen haben wollen waren am Komplott beteiligt?"
"Alle."
Stump verlor ein wenig die Fassung. Thymian, der ihm gegenüber saß schien überaus desinteressiert zu sein.

[2]Die Ich-leuchte-dir-solange-ins-Gesicht-bis-du-gestehst-Methode gibt es im gesamten Multiversum und auf jedem Planeten mit funktionierendem Polizeisystem. Der einzige Unterschied bei der Durchführung besteht lediglich darin, dass die Materialien, die beim Verhör eingesetzt werden variieren. Auf dem Planeten Mitnuakrogh beispielsweise werden die Lampen durch glühende, radioaktive Eisenisotope ersetzt, die dem Verhörten in jedes der einhundertundsiebenundsechzig Augen gestoßen werden, was zumeist allerdings schlimme Folgen für das arme Wesen auf dem Verhörstuhl hat.

"...Und wenn ich ihnen sage, dass sich über einhundert Menschen dort befanden?"
Stump begann wild mit den Händen zu gestikulieren.
Im nächsten Moment stellte Stump dann mit schmerzender Sicherheit fest, dass das Gerücht, Dämonen hätten Zähne so scharf wie Pfeilspitzen nicht immer richtig war. Bei manchen Exemplaren schienen die Kauwerkzeuge wie geschliffene Diamanten ausgebildet zu sein.
"Thymian", presste Stump aus zusammengebissenen Zähnen heraus, "ich denke, wir haben ein Problem." Sekundenbruchteile später fiel Stump zu Boden. Der Dämon schien Stumps Hand wohl mit seinem Essen verwechselt zu haben. Das Wesen biss fester zu, als ein Kleinkind, dem man den Lutscher geklaut hatte.
Thymian war starr vor Schreck. Er wusste nicht, was jetzt zu tun war.
Glücklicherweise hatte Humph MeckDwarf beim Verhör zugesehen und reagierte sofort, indem er Thymian dazu brachte, ihm dabei zu helfen Stump aus dem Zimmer und zum nächsten Sanitäter zu tragen.
Stump erlebte die nächsten Minuten als eine Welt aus beinahe unerträglichem Schmerz und farbig leuchtenden Schafen, die zu tanzen schienen. Die Wächter, die ihnen über den Weg liefen konnte er nur noch als verzerrte Schemen wahrnehmen. Die Beeinträchtigung seines Sehvermögens half ihm dabei, die Zähne des Dämonen noch intensiver zu spüren.
Toifel, grüß mir das Sonnenmurmeltier, dachte er sich, aber nur dann, wenn es nicht gerade Erdhügel im runden Meer weg frisst.
Plötzlich schoss ihm ein Huhn entgegen, dass sich selbst den Kopf abhackte. Er halluzinierte, aber er merkte es nicht. Sämtliche Dinge um ihn herum wirkten überaus real. Er dachte, er könne schweben. Die Endorphine hatten zu wirken begonnen. Aber was war mit den Wesen, die ihn verfolgten? Sie waren hinter ihm und vor ihm und über ihm und unter ihm und....
Sie waren überall.
Auf seiner Reise durch die Welt des Irrsinns kam er auch kurz in der Realität vorbei, und verspürte wieder heftige Schmerzen. Und er hörte das Zufallen einer Tür. Hatten Thymian und sein Chef ihn etwa schon zur Krankenstation getragen?
Die letzten Worte, die er wahrnahm, bevor er wieder in die unendlichen Weiten der geistigen Verwirrung abtauchte klangen so ähnlich wie: "Du weißt nicht zufällig, ob Dämonen giftig sind?"

"Es heißt, Stump habe Glück gehabt, und wird wohl jeden Moment wieder aufwachen", sagte Humph, als er mit leicht besorgtem Gesichtsausdruck durch die Tür zu Stumps Krankenzimmer kam, in dem Thymian neben dem Bett stand. "Ich möchte, dass du hier bleibst und ihm, wenn er aufwacht, erklärst, was passiert ist."
"Ja, Sir." Thymian salutierte leicht. Humph Meck Dwarf schritt zur Tür hinaus.

Stumps Trip durch den Wahnsinn schien allmählich beendet zu sein. Er verabschiedete sich von dem netten Sandhändler, der am Strand wohnte und freilich nur in Stumps mentalen Irrsinnssphären existierte, und machte sich auf den Weg zurück zu seinem eigenen Selbst. Interessant, dachte er sich und ließ den Sand, den er um sagenhaft günstige zweiundvierzig Irrwitzdollar erworben hatte, [3] durch die Finger laufen. Er sah den einzelnen Sandkörnern nach, wie sie vom Wind fort geblasen wurden, anschließend von der glücklichen Hälfte eines Schweins [4] in bunte Schmetterlinge verwandelt wurden und dem schwarzen Sonnenuntergang entgegen flogen.
Schade, dass ich nicht für immer hier bleiben kann, dachte er.
Dann öffnete sein Körper, der sich in Ankh-Morpork befand die Augen, und Stumps Geist verschmolz wieder mit seinem Gehirn.

"Wo bin ich?", fragte Stump Thymian, der neben seinem Bett stand.
"Du bist auf der Krankenstation, weil dich ein Dämon gebissen hat", antwortete Thymian. Er war erleichtert darüber, dass Stump wieder zu sich gekommen war.

[3]Zitat des Verkäufers: "Damit treibst du dich selbst in den Ruin."
[4]Die andere Hälfte wird wohl beim Metzger sein und nicht glücklich, dachte Stump

Stump blickte auf seinen linken Arm, der bandagiert war und sagte dann: "Oh, ich erinnere mich."
"Gut", sagte Thymian. Er fügte hinzu: "Der Chef hat gesagt, dass du dir morgen frei nehmen sollst. Natürlich wird er von deinem Urlaub abgezogen."
Stump seufzte. Bisher hatte er nicht einmal etwas von seinem Recht auf Urlaub gewusst.
"Das werde ich tun", sagte er. Danach warteten er und Thymian darauf, dass endlich ein Sanitäter kam, der ihn entließ. Als er die Krankenstation verließ war die Sonne schon untergegangen und der Vollmond leuchtete über Ankh-Morpork.

Ein freier Tag

Klopf
Stump lag in seinem Bett und rührte sich nicht von der Stelle
Klopf
Der Wächter, der das Klopfen, der draußen stehenden Person offensichtlich nicht hören konnte, drehte sich im Bett um. Unglücklicherweise schlug seine bandagierte Hand dabei an einer Kante seiner Schlafstätte an und ein stechender Schmerz durchfuhr erst die verwundete Stelle, dann den ganzen Körper. Mit einem Mal war der Gefreite hellwach: Er sprang fluchend auf und gab seinem Nachtlager einen Tritt. Dabei ließ er allerdings den Faktor, dass das Bett aus Holz bestand, und dass Holz beizeiten überaus hart sein kann außer Acht.
Das Ergebnis war, dass jetzt nicht nur Stumps Hand, sondern auch sein rechter Fuß schmerzte.
Klopfdi klopf klopf klopf
Das Pochen an der Tür klang jetzt rhythmisch. Offenbar hatte die Person, die sich vor der Tür befand Gefallen daran gefunden.
Klopfklopfklopfklopf
"Ich komm ja schon!", rief Stump, schlüpfte schnell in seinen Morgenmantel und öffnete die Tür. Als er aufmachte sah er Larius und Honorion vor sich stehen, beide schienen schon etwas angeheitert zu sein und Larius setzte ungeachtet der Tatsache, dass die Tür schon offen war das Klopfen fort. Und zwar auf Stumps Kopf.
"Larius, falls du es noch nicht gemerkt hast, die Tür ist offen!", herrschte Stump ihn an. Larius hörte auf, auf Stump einzuhämmern. Er schritt ein wenig zurück.
"'schullige," sagte er. An seiner Fahne erkannte Stump, dass er wohl die ganze Nacht durch getrunken haben musste.
"Was macht ihr eigentlich hier. Habt ihr nicht Dienst oder so?"
Honorion ergriff das Wort: "Nun, wir habben gesdern wieda mal ein bisschen gedrunken, und dann dachten wir uns: 'Der arme Stumb, der is gans allein su Hause, wir könnden ihn doch besuchen kommen und ihn auf einen gute Besserungstrunk einladen.'"
"Einladen", wiederholte Larius, dessen Augen jeweils ein anderes Objekt anzuvisieren schienen.
"...und wir habm dir sogar was mitgebbbracht", setzte Honorion fort und hielt Stump eine Rumflasche unter die Nase.
Der Behälter war bis auf Luft und einige wenige Geruchspartikel, die sich aus der Flasche zwängen wollten, leer.
Stump blickte darauf und sagte dann: "Es ist ähhhhhh überaus nett von euch, aber da ist nichts drin."
Honorion grinste, wie jemand eben grinste, der unter Alkoholeinfluss stand.
"Das stimmd nicht gans. Wenn wir sie auffüllen, dann is sie wieder voll", sagte er und fügte hinzu: "Du könntesd uns eigendlich hereinlassen."
Stump seufzte. "Na gut", sagte er, "kommt herein, aber Honorion, pass auf, dass Larius nicht noch einmal auf den Teppich...."
Würg
"...kotzt..."
Larius grinste unschuldig. Neben ihm befand sich eine Lache Erbrochenes, die damit begann, sich in Stumps Teppich einzuarbeiten.
"'Schulligung", sagte er, "kann ja mal passieren, oder?"

"Einmal", erwiderte Stump, "aber nicht zweimal innerhalb eines Monats." [5]
Larius schaute betreten zu Boden.
"Aber ich wollte es doch nich'", schluchzte er, und wirkte dabei, als würde er jeden Moment anfangen zu weinen.
"Niemand wollte das!" schrie Stump ihn an. "Der Teppich hat die Wohnung erst so richtig gemütlich gemacht."
"Ach, dass hast du beim letzten auch gesagt, den ich dir vollgereiert habe."
"Aber dieser Teppich hat sie noch gemütlicher gemacht."
"Jaja, ich werd ihn dir schon ersetzen."
"Hoffentlich. Und jetzt geht ihr zwei am besten nach draußen", sagte Stump und schob sie aus seiner Wohnung.

Danach warf er den Teppich beim Fenster hinaus, wo er den beiden torkelnden Wächtern, die Stump soeben aus seinem Heim befördert hatte, vor die Füße fiel. Den restliche Nachmittag versuchten die beiden das Mobiliar schweben zu lassen. Ihrer Auffassung nach müsste etwas, das vom Himmel kommt auch wieder hinauf können. Außerdem brauchten sie etwas, um nach Hause zu kommen. Ihre eigenen Beine begannen nämlich allmählich zu streiken.

Von all dem, was unten passierte kriegte Stump allerdings kaum etwas mit. Er warf einen Blick auf seine Uhr, bemerkte, dass es schon später Nachmittag war, kam zu dem Entschluss, dass er für diesen Tag nichts mehr beginnen konnte und legte sich wieder ins Bett, um am nächsten Morgen in aller Frische wieder im Wachhaus zu sein. Von weitem hörte er Stimmen. Er hatte allerdings keine Lust ihnen zu lauschen. Hätte er ihnen allerdings zugehört, so hätte er Sätze wie "Ich glaube es schwebt schon ein bisschen, blas noch ein bisschen fester!" hören können.
Stattdessen nahm er nur ein gedämpftes und undefinierbares Brabbeln wahr, das ihn in einen tiefen Schlaf geleitete.

Lektion 3 - Das Bespitzeln von lebenden Personen

"Na, Stump, hast du dich gut erholt?", fragte Humph seinen Ermittler, als er das Büro betrat.
"Danke Sir, mir geht es glänzend", antwortete Stump, der soeben sechzehn Stunden geschlafen hatte.
"Nun, dann können wir ja mit deiner Ausbildung fortfahren."
"Ja, Sir."
"Kommen wir nun zum observieren von Personen."
Stump musste schlucken. So früh hatte er das nicht erwartet.
"Von ähhhhh lebenden Personen?", fragte der Gefreite in einem unsicheren Ton.
"Nun, sie müssen nicht wirklich *leben*. Du darfst durchaus auch Untoten nachspionieren." Stump blickte zweifelnd. Humph sah das und fragte: "Was ist?"
"Nun, ich dachte, ich könnte zuerst Trockenübungen oder so machen."
"Trockenübungen?"
"Mit den Puppen auf die die Rekruten immer einschlagen zum Beispiel. Ich ähhhh könnte die doch beobachten. Die bewegen sich auch nicht ganz so viel wie Menschen."
Humph musste lachen. In seinem Kopf lachte etwas mit. Kichernd fragte ihn Murphy: *Hast du jemals einen dermaßen faulen Menschen ausgebildet?*
"Halt die Klappe", befahl Humph.
"Sir, ich hab gar nichts gesagt", sprach Stump verdutzt. Humph klopfte sich wieder auf den Kopf, um zu zeigen, dass es für den Kobold in seinem Kopf galt.
"Ich habe die Erfahrung gemacht, dass es wirksamer ist, gleich mit der Praxis anzufangen", erklärte Humph. "Am besten wäre es, wenn du gleich beginnst. Wie wärs, wenn du..." der Oberleutnant

[5]Larius' Mageninhalt hatte nur knappe sieben Tage zuvor schon einmal seinen Freiheitsdrang auf Stumps Teppich ausgelebt. Damals war er nach einer Partie in Stumps Wohnung zu betrunken gewesen, um nach Hause zu gehen und Stump hatte ihn bei sich übernachten lassen.

bewegte sich in Richtung Fenster und zeigte dann auf eine beliebige Person, "...ihn beobachtest."
"Sir?"
"Ja?"
"Das ist Ledamahn."
"...und weiter?"
"Ich wollte nur anmerken, dass es verdammt weh tut, von ihm geschlagen zu werden."
Weichei, schallte es aus Humphs Kopf.
"Nun, das sollte dich hoffentlich dazu anspornen, umso mehr aufzupassen, wenn du ihn verfolgst. In der Mittagspause möchte ich deinen Bericht haben. Noch Fragen?"
"Was ist, wenn er einen Auslandseinsatz hat, und nach Überwald muss?"
"Erstens, ist er ein Rekrut und hat keine Auslandseinsätze, und zweitens verfolgst du ihn dann eben nach Überwald. Verstanden?"
"Jawohl, Sir."
"Dann geh jetzt."
Stump zog sich seine 'Zivilkleidung' an, rannte aus dem Wachhaus und verfolgte Ledamahn in einem gewissen Respektabstand. Währenddessen nahm er sich Notizen über alles, was der Rekrut tat:

10:30 Verfolgte Berson gäht zu ainem Marcktstand und spricht mit der Verkeuferin.

10:45 Berson hat das Gespräch bäendet und einen Abfel gekauft.

11:00 Zielberson bädritt eine Kneipe.

11:05 Er besdällt sich ain Bier und tringt es. Wehrrenddessen unterhäld är sich mit Wird. Ausserdem beschwärt er sich über die Bierpreise

11:45 Värfolgdär ferlasst Lokal und geht tsum Plads der Gebrochenen Monde.

11:55 Bärson unterhälld sich mid Treibe-Mich-Selbst-In-Den-Ruin Schnapper, und kaufd ein Würstchen von ihm ab.

12:05 Bärson beginnt mit dem Versuch das Würstchen su essen.

12:07 Värfolgdär verabschietet sich von seinem Mageninhalt. Möglicherweise hätte er tas Wüstchen doch nicht essen sollen.

12:13 Siebenundfierzig Minuden vor der Middagsbause betritt Zielbärson die 'Trommel'

12:15 Verfolgdär bästählt sich ein Bier, schimbft wieder über die Bierpraise, und setzt sich an ainen Tisch mit andären Wächdern

12:30 Bin schon swei Stunten unerkannd hintär der Bärson her. Das blaibt hoffentlich auch so.

12:47 Bärson bästelld sich ein sweites Bier.

12:57 Värfolgder erhäbt sich vom Disch. Er muss anschainend pinkeln.

12:59 Bärson hat mich anschainend bämärkt. Ich werde bässer gehen

13:00 Schmerz

13:01 Mämo an mich sälbst: man sollte niemanden, der stärkär isst als man sälbst in sibilär Klaitung

bis zum Abort värfolgen. Bärson hat sich allärtings entschuldigt, und bis auf maine linge Hant, die jetzt noch mähr Schmärzt als vorher ist alles gut.

13:02 Bäricht Ände

Stump legte seine Notizen Humph Meck Dwarf vor, der über die zu Papier gebrachten Qualen sichtlich amüsiert war.
"Nun", meinte der Abteilungsleiter von R.U.M., "der Bericht ist gut und du hast alles aufgeschrieben, was passiert ist. Weniger gut ist allerdings, dass du dich hast erwischen lassen. Du hattest noch mal Glück im Unglück, dass Ledamahn dich rechtzeitig erkannt hat und aufgehört hat, auf dich einzuschlagen. Aber na gut, das wirst du wohl auch noch lernen."
Stump rieb sich die immer noch schmerzende Schulter.
"Sir?", setzte Stump an.
"Ja?"
"Kann ich jetzt endlich Pause machen?"
"Oh, ja. Komm aber rechtzeitig wieder zurück. Deine Ausbildung geht am Nachmittag weiter."
Stump seufzte. "Ja, Sir", sagte er und verließ danach Humphs Büro, um etwas Essbares zu sich zu nehmen. Am Platz der Gebrochenen Monde hätte er Schnapper beinahe ein Würstchen abgekauft. Jedoch erinnerte er sich dann wieder an den sich übergebenden Ledamahn und entschied sich kurzfristig dafür, seiner Gesundheit etwas Gutes zu tun und bei Harga ein Alles-Was-Du-Essen-Kannst-Menü zu verdrücken. [6]

Lektion 4 - Vom Observieren von Gebäuden und Liebespaaren, die sich davon gestört fühlen

Nachdem er sich mit dem Fleisch aus Hargas Rippenstube voll gestopft hatte, machte Stump sich wieder auf den Weg zu Humphs Büro. Als er den Raum betrat gab es für ihn allerdings eine Überraschung: Auf Humphs Schreibtisch lag ein Zettel auf dem folgendes zu entziffern war:
An Stump
Ich bin am Nachmittag leider nicht da. Deshalb wird Vinni dich bei der nächsten Lektion unterstützen. Wende dich bitte an ihn. Normalerweise müsste er in seinem Büro anzufinden sein.
Stump warf Humphs Botschaft in den Papierkorb unter seinem Schreibtisch und suchte nach Vinnis Arbeitszimmer. Schließlich fand er es auch.
"Herein", rief eine freundliche Stimme. Stump ging der Aufforderung nach und öffnete die Tür. Vinni saß an seinem Schreibtisch und bearbeitete einen Aktenstapel.
"Guten Tag, Sir", sagte Stump, als er auf Vinni zutrat. Der Korporal blickte auf und sah Stump.
"Warst du nicht einmal einer meiner Rekruten, als ich Irina Lanfear vertreten habe?", fragte er.
"Ja, Sir."
Vinni war es noch nicht gewohnt, dass man ihn 'Sir' nannte und meinte deshalb: "Sag bitte Vinni zu mir."
"Ja Si... äh Vinni."
Vinni lächelte. Bisher hatte noch fast jeder der von G.R.U.N.D. zu R.U.M. kam Schwierigkeiten damit gehabt, ihn sofort 'Vinni' zu nennen.
"Nun, Humph hat mir gesagt, dass du noch kein Büro hast. Also soll ich dir als erstes dein Büro zeigen, und dann soll ich mit dir die nächste Lektion durchmachen", erklärte der Korporal.
"Ich kriege ein Büro?"
"Natürlich. Es ist gleich neben meinem. Komm mit."
Stump folgte Vinni in ein kleines Zimmer. In der Mitte stand ein Schreibtisch, auf dem genug Staub gelagert war, um eine große Fliege darin zu versenken und mit den Spinnennetzen, die sich an den Wänden befanden hätte man halb Djelibeby mumifizieren können. [7]
"Na, was hältst du davon?", fragte Vinni Stump.

[6]Im Gegensatz zu Schnappers Würstchen sind Hargas Rippchen eine Wohltat für den Körper. Nicht nur aus dem Grund, dass man zumindest vermutet zu wissen, dass die Rippchen, die Harga zubereitet vom Schwein sind. Auch wenn böse Zungen anderes behaupten.

[7]Natürlich werden die Menschen in Djelibeby nicht mit Spinnennetzen mumifiziert. Das Beispiel sollte nur ein Vergleich sein.

Der Gefreite, der gerade Staub und tote Fliegen vom Schreibtisch pustete, antwortete: "Nun, ich finde es ganz nett hier."
Vinni reichte Stump noch einen Schreibtischpoliturlappen. "Hier bitte", meinte er, "den kriegt bei uns jeder, wenn er in ein neues Büro kommt. Ich äh glaube, du wirst ihn brauchen."
Stump bedankte sich bei Vinni und folgte ihm danach wieder ins Büro des Korporals. Dieser setzte sich hin und sagte dann: "So, das hätten wir dann geklärt. Kommen wir jetzt zu deiner nächsten Lektion. Du sollst ein Gebäude überwachen."
"Du äh meinst, so wie einen Menschen?"
"Genau. Jetzt sollte dein Augenmerk allerdings vor allem auf das gerichtet sein, was im Haus vorgeht, wer es betritt und wer es verlässt."
"Das hört sich einfach an."
"Ist es auch. Begib dich jetzt in die Wasserlotstraße und überwache dort das Haus mit der Nummer vierunddreißig. Bring mir deinen Bericht dann bitte um achtzehn Uhr vorbei."
"Gut", sagte Stump und nachdem er wieder seine Zivilkleidung angezogen hatte, verließ er das Wachhaus in Richtung Wasserlotstraße.

Stump hatte keine Probleme das Gebäude zu finden. Das Bauwerk war mehrstöckig und innen befanden sich mehrere Wohnungen. Auf der Straße vor dem Haus gingen mehrere Menschen emsig hin und her. Stump dachte, dass er wohl kaum Schwierigkeiten damit haben dürfte, unentdeckt davor zu verweilen, und sich alle Begebenheiten im Haus zu notieren. Er wusste allerdings nicht, wie sehr er sich da irrte.

In den ersten zweiundfünfzig Minuten von Stumps Observierung gab es kaum außergewöhnliche Vorkommnisse. Nun, einige Personen verließen das Haus, einige Personen betraten es. Außerdem hinterließ ein Hund eine Markierung an einer Hausecke. Stump notierte fleißig mit. Außerdem bereute er es, keine Sitzgelegenheit mitgenommen zu haben und er spielte mit dem Gedanken, sich für den nächsten Auftrag einen Klappstuhl und ein Fernglas zu kaufen. [7a]
Als eine gewisse Langeweile Stump um siebzehn Uhr fünfundvierzig überkam, hatte er die überaus originelle Idee, sich näher an das Haus zu wagen und ein wenig durch die Fenster zu spähen. Schließlich war er ja von der Stadtwache und durfte solche Dinge machen. Er schlich sich also von Fenster zu Fenster, blickte in die Wohnungen der Menschen und notierte was er sah: In einer Wohnung beobachtete er einen Ehestreit, der wohl bald gewalttätige Ausmaße annehmen würde, und dachte sich: *Da werden die von S.U.S.I. bald was zu tun haben.*
Der Blick durch ein anderes Fenster zeigte eine scheinbar glückliche Familie beim Essen. Wäre Stump zehn Minuten später gekommen, hätte er eine leicht kränkelnde Familie vorgefunden. Die Würstchen, die die Mutter auf den Tisch setzte kamen nämlich von Schnapper.
Schließlich gelangte er an ein Fenster durch das er ein junges Paar beobachten konnte, dass sich scheinbar auf den Akt der Fortpflanzung vorbereitete.
Das ist doch mal interessant, dachte er, und bereitete sich darauf vor, etwas länger vor diesem Fenster stehen zu bleiben. Allerdings hatte er nicht damit gerechnet, dass die beiden Menschen im Haus doch recht gut sehen konnten und ihn bemerkten. Die Frau begann zu kreischen, und der Mann rannte aus dem Zimmer und kam zwei Sekunden später aus dem Haus, um Stump kräftig zu verprügeln.
Die zwei Sekunden, die der Mann benötigte, um aus dem Gebäude zu laufen waren nicht genug Zeit für Stump zu verschwinden. Also versuchte er es damit, sich als Wächter auszugeben, der er ja auch war.
"Ähhhhhh, halt, stehenbleiben, Stadtwache!", rief Stump ängstlich.
"Von mir aus kannst du auch der Patrizier sein! Niemand stört mich und meine Freundin!"
Sekundenbruchteile später hatte Stumps Auge einen Zusammenstoß mit einer überaus großen Faust. Die Schmerzen, die er verspürte waren ungefähr so groß wie die von Ledamahns Hieben.

[7a]Er glaubte sich an ein Angebot Schnappers erinnern zu können.

Der Mann schlug weiter auf ihn ein. Durch einen Treffer in Stumps Magengrube setzte die Atmung des Gefreiten kurzzeitig aus und er sackte zusammen.
Ich werde jetzt sterben, dachte Stump und sah vor seinem geistigen Auge schon ein zwei Meter hohes Skelett. Doch plötzlich ließ der Mann ab von Stump. Der Ermittler blieb noch kurz am Boden liegen, raffte sich dann auf und ein Blick auf seine Taschenuhr sagte ihm, dass es Zeit war, zum Wachhaus zurückzukehren.

Zurück in Vinnis Büro legte Stump seinen Bericht vor. Der Grund für sein blaues Auge war allerdings nicht in seinen Notizen angeführt und auf Vinnis Frage, wie das zustande gekommen war, antwortete Stump mit: "Nun, ich bin gestolpert, und habe mein Auge wohl irgendwo angeschlagen."
Vinni glaubte ihm.
"Gut", sagte der Korporal schließlich, "du hast nun auch diese Lektion erfolgreich bestanden. Für heute kannst du Schluss machen und morgen wird Humph dich wieder ausbilden."
Stump salutierte und verließ dann das Büro. Bei sich zu Hause suchte er dann nach irgendetwas kaltem, um es auf die Wunde legen zu können. Da er aber nichts anderes zu Hause hatte, als Rum- und Schnapsflaschen, die in einem Eimer mit kaltem Wasser gekühlt wurden, musste eine von ihnen diese Arbeit verrichten. Auch diese Methode schien zu helfen, und am nächsten Tag würde von seinem blauen Auge kaum mehr etwas zu sehen sein.

Lektion 5 - Selbstverteidigung für Ermittler

Als Stump aufwachte stieg ein scharfer Schnapsgeruch in seine Nase. Er öffnete die Augen und bemerkte, dass sich der Verschluss der Kappe selbstständig gemacht hatte, aufgegangen war und sich schließlich freudig über sein Bett und seinen Schlafanzug verteilt hatte. Sein nächster Blick galt der Uhr, die ihm sagte, dass er in zehn Minuten beim Wachhaus sein musste.
"Verdammt", fluchte er, als er bemerkte, dass auch ihm ein gewisser Alkoholgeruch anhaftete und er keine Zeit hatte, sich zu waschen. Also zog er sich so schnell er konnte die Uniform an, riss ein Fenster auf, ließ seine Bettdecke aus ihm heraushängen und rannte dann so schnell er konnte zum Wachhaus.
Dort angekommen sprintete er ins Büro seines Chefs. Während seines Weges bemerkte er nicht, dass alle Wächter, die an ihm vorbeigingen die Nase vom Alkoholgeruch verzogen.
"Hhhhh. Melde mich zum Dienst, Sir", hechelte Stump als er im Arbeitszimmer seines Chefs angekommen war.
"Ah, Stump. Nun, ich hoffe, du bist bereit für eine weitere Lektion", sagte Humph und verzog gleich darauf die Nase. "Hast du etwa Alkohol getrunken?"
"Nein, Sir. Eine äh Schnapsflasche ist in meinem Bett ausgeronnen."
"Gehst du immer mit Schnapsflaschen ins Bett?"
"Nein, Sir. Ich äh hatte ein blaues Auge und äh ich wollte es kühlen. Dummerweise war kein Eis mehr da."
Humph lächelte, als er das hörte.
"Nun", sagte der Abteilungsleiter von R.U.M., "Du äh solltest dich besser in die Duschräume begeben und dir den Gestank vom Körper waschen. Mit diesem Geruch kann ich dich nicht in den Übungsraum lassen."
"In den Übungsraum?"
"Ja. Wir machen heute Selbstverteidigung für Ermittler. Also, ich will dich in zehn Minuten gewaschen im Übungsraum sehen."
"Ja, Sir."

Stump ging den Aufforderungen des Oberleutnants nach und fand sich dann in der besagten Räumlichkeit ein. Humph wartete schon auf den Gefreiten.
"Also gut, Stump. Die Grundzüge der Selbstverteidigung habt ihr ja schon während der Grundausbildung durchgemacht."
"Ja, Sir." Stump unterließ es, darauf hinzuweisen, dass er nicht sonderlich gut darin gewesen war,

Pfeile oder Messer auf die Strohpuppen und Zielscheiben zu schießen. Und was den Umgang mit dem Schwert betraf... Nun, Stump hatte es immerhin am richtigen Ende in der Hand gehalten.
"Wir werden nicht wirklich viel Neues machen. Betrachte diese Lektion einfach als Auffrischung deiner Kenntnisse."
Wieder einmal meldete sich Murphy zu Wort: *Oder als ein neueres Aussetzen in Lebensgefahr.*
Humph ignorierte diese Bemerkung einfach und begann zu erklären: "Also gut. Siehst du diese Strohpuppe?"
"Ja, Sir."
"Ich werde sie gleich in Bewegung setzen und du sollst sie möglichst schnell kampfunfähig machen."
"Ja, Sir." Ein leichtes Zittern war in Stumps Stimme zu erkennen.
"Was ist? Hast du Angst vor einer Strohpuppe? Soll ich dir vielleicht vormachen, wie es geht?", fragte Humph sarkastisch.
"Nun, das wäre gar nicht schlecht, Sir."
Humph seufzte.
"Na gut", sagte er, betätigte einen Hebel und schritt auf die Puppe zu.
Humph nahm einen Wurfstern aus dem Gürtel, zielte kurz und schoss der sich hin und her bewegenden Strohfigur dorthin, wo normalerweise das rechte Auge gewesen wäre.
"Hast du gesehen, wie es geht?"
Stump nickte.
"Dann versuch du es jetzt."
"Sir?", fragte Stump zaghaft.
"Was ist denn jetzt schon wieder?" Humph klang ein wenig verärgert und ungeduldig.
"Ich habe nichts, dass ich auf das Ziel schießen kann."
"Du hast kein kleines Messer oder etwas Ähnliches?"
"Nun, um ganz genau zu sein: ich habe überhaupt keine Waffe. Nur meinen Zauberstab. Und den habe ich zu Hause vergessen."
"Oh. Nun, eigentlich verleihe ich meine Wurfsterne ja nicht wirklich gern. Aber bei dir mache ich heute eine Ausnahme. Und bitte erinnere mich daran, später noch mit dir die Waffenkammer aufzusuchen."
"Werde ich tun, Sir. Und danke", Stump nahm sich das Wurfgeschoss, das Humph ihm gab, und ging dann auf die sich immer noch bewegende Strohpuppe zu.
Stump zielte, was angesichts des beweglichen Ziels gar nicht so einfach war: er ließ seine Wurfhand mit der Zickzackbewegung der Puppe mitschwingen.
Irgendwann holte er aus und schoss. Der Wurfstern verfehlte allerdings die Puppe und flog gegen die Wand, wo er stecken blieb.
Humph grinste.
"Nun, immerhin hast du in die richtige Richtung geschossen. Nicht jeder schafft das", sagte er aufmunternd zu Stump, der ein wenig verlegen dreinschaute.
Ein Blinder zum Beispiel, Humph ignorierte Murphy wieder.
Dann setzte der Abteilungsleiter fort: "Machen wir jetzt mit dem Nahkampf weiter. Ich äh denke, ich werde dir wieder zeigen, wie es geht."
"Ja, Sir."
Humph griff sich wieder sein Schwert und ging auf die Puppe zu. Er hieb ihr zielsicher in den Standfuß. Wäre das Übungsgerät ein Mensch gewesen, so wäre es zu Boden gefallen und hätte sich kaum noch bewegt. So allerdings bewegte es sich weiterhin von einer Richtung in die andere.
"Siehst du? Du solltest darauf achten, dass er danach noch lebt. Wenn er tot ist, dann nützt er dir nur wenig. Dann kannst du ihn nicht mehr verhören. Hier hast du das Schwert."
Stump nahm es und hielt es in einem gewissen Respektabstand, um sich nicht plötzlich aus Versehen den Kopf abzuschlagen, von seinem Körper weg. Zaghaft schritt er auf die immer noch schwingende Puppe zu und setzte zum Schlag an.
Auf den Standfuß, auf den Standfuß, dachte er sich, *mach es wie beim Holzfällen.*
Dieser Gedanke hatte einen entscheidenden Fehler: Stump hatte noch nie in seinem Leben einen

Baum gefällt.
Das kann doch gar nicht so schwer sein, dachte er sich und schlug zu. Das Schwert in Stumps Hand machte sich daraufhin selbstständig: es traf die Puppe an der Schulter und blieb darin stecken. Stump versuchte das Schwert herauszuziehen, und schaffte es schließlich auch unter enormen Kraftaufwand. Jedoch konnte er es danach nicht mehr kontrollieren und es beschrieb eine Kurve um die Puppe, die im sich bewegendem Standfuß endete. Hinter dem Schwerthieb steckte genug Kraft, den Holzpflock zu durchtrennen. Und das tat er auch. Mit einem Krachen fiel die Übungspuppe zu Boden.
Für Humph, der das Schauspiel beobachtet hatte, wirkte alles wie ein Grotesker Tanz, und er sagte: "Nun, du hast einen ziemlich äh eigenwilligen Kampfstil. Aber ich bin sicher, du wirst ihn noch äh perfektionieren. Ich denke, wir können diese Lektion jetzt abschließen."
Stump keuchte.
"Danke, Sir", hechelte er, "äh, Sie haben gesagt, ich solle Sie noch daran erinnern, dass ich noch eine Waffe benötige."
"Ach ja, stimmt, nun, komm mit."

Stump folgte seinem Chef bis zur Waffenkammer. Dort erklärte Humph ihm, dass er jede, der sich hier befindlichen Waffen haben könne. Stump schaute sich um, und bemerkte, dass die meisten der Kampfgeräte bereits rostig waren, andere waren abgebrochen, oder ihnen fehlte ein Griff. Schließlich entschied sich der Gefreite für einen Dolch und einige kleine Wurfmesser. Und zwar in der Hoffnung, dass er sie möglichst nie brauchen würde.
"Nach der Mittagspause möchte ich dich bitte in meinem Büro sprechen", sagte der Abteilungsleiter von R.U.M. zu Stump und verließ dann die Waffenkammer. Stump tat es ihm gleich.

Als der Ermittler in Ausbildung sich nach dem Essen in Humphs Büro einfand, sagte sein Chef zu ihm: "Nun Stump, ich denke, du hast deine Ausbildung jetzt beendet. Ich habe dir alles beigebracht, was ein Ermittler wissen muss. Nun, fast alles. Natürlich mangelt es dir noch an Erfahrung. Aber dieser Missstand wird höchstwahrscheinlich schnell behoben. Es gibt dort draußen genügend Verbrechen, die nur darauf warten, dass sie geklärt werden."
Während Humph das sprach, ging er, die Hände hinter dem Rücken zum Fenster und blickte auf die Strassen von Ankh-Morpork. Stumps Meinung nach wirkte es ziemlich professionell.
"Sir?"
"Ja, Stump?"
"Bin ich jetzt wirklich fertig?"
"Ja."
"Kann ich jetzt das 'in Ausbildung' aus 'Ermittler in Ausbildung' streichen?"
"Ja."
"Kann ich jetzt endlich echte Fälle übernehmen?"
"Ja."
"Kann ich mir den restlichen Tag frei nehmen?"
"J-... Nein. Ich denke, es ist besser, wenn du dich erst mal mit den ganzen Räumlichkeiten im Gebäude vertraut machst."
Stump seufzte. "Ja, Sir."
"Gut. Ich denke, du kannst gehen."
"Ja, Sir."
"Und lass bitte das 'Sir' weg. Nenn mich einfach Humph."
"Ja, Si.. äh Humph."
"Na gut. Gefreiter, abtreten."
"Ja, Si.. Humph."

Als Stump die Tür hinter sich geschlossen hatte, begann Murphy in Humphs Kopf zu reden: *Du willst ihn doch nicht wirklich auf die Verbrechen in Ankh-Morpork lassen? Ich meine, der ist einer der tollpatschigsten Menschen, die ich jemals gesehen habe.*

"Halt die Klappe, Murphy", sagte Humph mit einem Anflug von Lächeln, er war froh, dass er Stumps Ausbildung endlich hinter sich gebracht hatte. "Ich denke, der Junge hat Potenzial. Zumindest hoffe ich das."

Epilog

Als Stump nach der Arbeit nach Hause kam und bemerkte, dass man ihm die aus dem Fenster hängende Bettdecke gestohlen hatte, kam er zu dem Entschluss, dass es sich nicht lohnte, zu dieser Tageszeit noch eine neue zu kaufen.
Stattdessen kontaktierte er einige andere Wächter, um mit ihnen das Ende seiner Ausbildung zum Ermittler in Form einer Tour durch Ankh-Morporks Lokale zu feiern. Ihre Feier endete wieder einmal auf dem Dach der Trommel.

Nachwort

Ich danke: Atera, Irina Lanfear und Honorion, die sich wieder dazu bereit erklärt haben, meine Testleser zu spielen. Ich möchte mich außerdem bei Humph Meck Dwarf, D-N-T Vinni, Larius Garde, Thymian Pech, Honorion und Ledamahn dafür bedanken, dass sie mir erlaubt haben, die Charaktere in meiner Geschichte zu benutzen. Spezieller Dank gebührt meinem Abteilungsleiter Humph Meck Dwarf, Kommandeur Rince und Rascaal Ohnedurst, die mich während der Arbeit an dieser Mission nicht unter Druck gesetzt haben.
Danke, Leute

Während der Entstehung dieser Geschichte sind keine Dämonen zu Schaden gekommen.