

TERRY PRATCHETT

Schweinsgalopp
Fliegende Fetzen

Terry Pratchett, geboren 1948, ist einer der erfolgreichsten Autoren der Gegenwart. Von seinen Romanen wurden weltweit rund 50 Millionen Exemplare verkauft, seine Werke in 34 Sprachen übersetzt. Er lebt mit seiner Frau Lyn in der englischen Grafschaft Wiltshire. Informationen zu Terry Pratchett auch unter www.pratchett-buecher.de und www.pratchett-fanclub.de.

Terry Pratchett bei Goldmann und Manhattan

Die Romane von der bizarren Scheibenwelt:

Voll im Bilde (42129) · Alles Sense! (42130) · Total verhext (42131) · Einfach göttlich (42132) · Echt zauberhaft (43050) · Lords und Ladies (44675) · Helle Barden (44873) · Rollende Steine (43049) · Mummenschanz (45260) · Hohle Köpfe (45398) · Schweinsgalopp (43779) · Fliegende Fetzen (45639) · Heiße Hüpfen (44232) · Ruhig Blut! (44233) · Der fünfte Elefant (41658) · Die volle Wahrheit (45406) · Der Zeitdieb (45739) · Die Nachtwächter (45941) · Weiberregiment (46195) · Ab die Post (54565, 46422) · Klonk! (54616, 46666) · Schöne Scheine (54631, 46809)

Märchen von der Scheibenwelt:

Maurice, der Kater (45513) · Der Winterschmied (54619, 46839) · Kleine freie Männer (46309) · Ein Hut voller Sterne (54608, 46542)

Zwei Scheibenwelt-Romane in einem Band:

Voll im Bild/Alles Sense (13372) · Total verhext/Einfach göttlich (13334) · Lords und Ladies/Helle Barden (13380) · Mummenschanz/Hohle Köpfe (13447) · Schweinsgalopp/Fliegende Fetzen (13468)

Von der Scheibenwelt außerdem erschienen:

Wahre Helden. Ein illustrierter Scheibenwelt-Roman (54531) · Die Kunst der Scheibenwelt (54612) · Das Scheibenwelt-Album. Illustriert von Paul Kidby (44422) · Mort. Der Scheibenwelt-Comic. Illustriert von Graham Higgins (51615) · Schweinsgalopp. Das illustrierte Buch zum großen Film (54633) · Wachen! Wachen! Der Scheibenwelt-Comic. Illustriert von Graham Higgins (54533) · Nanny Oggs Kochbuch. Mit Rezepten von Tina Hannan. Illustriert von Paul Kidby (45050) · Die Straßen von Ankh-Morpork. Eine Scheibenwelt-Karte (24719) · Die Scheibenwelt von A - Z (43263) · Mythen und Legenden der Scheibenwelt (54662) · Witz und Weisheit der Scheibenwelt (47141)

Dazu ist erschienen:

Die gemeine Hauskatze. Illustriert von Gray Jolliffe (45557) · Eine Insel. Roman (54655)

Außerdem sind Johnny-Maxwell-Romane von Terry Pratchett erschienen:

Nur du kannst die Menschheit retten (42633) · Nur du kannst sie verstehen (42634) · Nur du hast den Schlüssel (43817) · Nur du kannst die Menschheit retten/Nur du kannst sie verstehen/Nur du hast den Schlüssel. Drei Romane in einem Band (13358)

Weitere Bücher von Terry Pratchett sind in Vorbereitung.

Terry Pratchett

Schweinsgalopp
Fliegende Fetzen

Zwei Scheibenwelt-Romane
in einem Band

Ins Deutsche übertragen
von Andreas Brandhorst

GOLDMANN

Die Originalausgabe von »Schweinsgalopp« erschien 1996 unter dem Titel »Hogfather«, die von »Fliegende Fetzen« 1997 unter dem Titel »Jingo«, beide bei Victor Gollancz Ltd., London.



Mix
Produktgruppe aus vorbildlich
bewirtschafteten Wäldern und
anderen kontrollierten Herkünften

Zert.-Nr. SGS-COC-001940
www.fsc.org
© 1996 Forest Stewardship Council

Verlagsgruppe Random House FSC-DEU-0100
Das FSC-zertifizierte Papier *Super Snowbright*
für dieses Buch liefert Hellefoss AS, Hokksund, Norwegen.

1. Auflage

Taschenbuchausgabe Mai 2010

Schweinsgalopp

Copyright © der Originalausgabe 1996 by Terry und Lyn Pratchett

Copyright © der deutschsprachigen Ausgabe 1998

by Wilhelm Goldmann Verlag, München,
in der Verlagsgruppe Random House GmbH

Fliegende Fetzen

Copyright © der Originalausgabe 1997 by Terry und Lyn Pratchett

Copyright © der deutschsprachigen Ausgabe 1999

by Wilhelm Goldmann Verlag, München,
in der Verlagsgruppe Random House GmbH

Umschlaggestaltung: UNO Werbeagentur, München

Umschlagillustration: Agentur Schlück/Josh Kirby

NG · Herstellung: sc

Druck und Einband: GGP Media GmbH, Pößneck

Printed in Germany

ISBN: 978-3-442-13468-7

www.goldmann-verlag.de

Schweinsgalopp

Alles beginnt irgendwo, obwohl viele Physiker anderer Meinung sind.

Die Leute haben immer gewußt, daß die Anfänge der Dinge problematisch sind. So fragen sie sich zum Beispiel, wie der Fahrer des Schneepflugs zur Arbeit kommt oder wo die Autoren von Wörterbüchern die richtige Schreibweise von Wörtern nachschlagen. Dennoch ist der Wunsch allgegenwärtig, in den ausgefransten, verhedderten und verknoteten Netzen der Raum-Zeit einen Punkt zu finden, auf den man deuten und sagen kann, daß hier, genau *hier* alles begann...

Etwas begann, als die Assassinengilde Herrn Kaffeetrinken aufnahm, der die Dinge anders sah als die meisten Leute: Er sah in den meisten Leuten Dinge. (Später meinte Lord Witwenmacher, Präsident der Gilde: »Wir hatten Mitleid mit ihm, weil er schon früh Vater und Mutter verloren hat. Im nachhinein betrachtet, wäre es vermutlich besser gewesen, genauer über diesen Punkt nachzudenken.«)

Viel früher vergaßen die Leute, daß es in den ältesten aller Geschichten früher oder später um Blut geht. Später nahmen sie das Blut heraus, weil sie glaubten, dadurch wären die Geschichten besser für Kinder geeignet – beziehungsweise für die Leute, die sie Kindern vorlasen (Kinder haben nichts gegen Blut, wenn es von den Verdienstvollen* vergossen wird). Anschließend fragten sie sich, was aus den Geschichten wurde.

* Gemeint sind Personen, die es verdienen, Blut zu vergießen. Oder vielleicht auch nicht. Bei manchen Kindern weiß man nie.

Noch früher hockte etwas in der Finsternis tiefer Höhlen und dunkler Wälder und dachte: Was *sind* das für Geschöpfe? Ich werde sie beobachten...

Und noch viel, *viel* früher formte sich die Scheibenwelt. Sie ruht auf dem Rücken von vier Elefanten, die ihrerseits auf dem Panzer der Sternenschildkröte Groß-A'Tuin stehen.

Während sie sich dreht, ergeht es ihr vielleicht wie einem Blinden, der durch ein Haus voller Spinnweben irrt. Möglicherweise verfährt sie sich immer wieder in hochspezialisierten Raum-Zeit-Fäden, die versuchen, in jeder historischen Struktur, mit der sie in Kontakt geraten, Wurzeln zu schlagen – um die betreffende Geschichte zu dehnen und zu verzerren, ihr eine ganz neue Form zu geben.

Aber vielleicht stimmt das alles nicht. Der bekannte Philosoph Didaktylos hat eine alternative Hypothese formuliert: »Dinge passieren einfach, und damit hat es sich.«

Die ältesten und ranghöchsten Zauberer der Unsichtbaren Universität blickten zur Tür.

Wer auch immer sie verriegelt hatte: Es konnte kein Zweifel daran bestehen, daß sie geschlossen bleiben sollte. Dutzende von Bolzen verbanden sie mit dem Türrahmen. Mehrere Bretter waren quer darauf genagelt. Und bis zu diesem Morgen hatte sie sich hinter einem Bücherschrank verborgen.

»Und dann das Schild, Ridcully«, sagte der Dekan. »Du *hast* es doch gelesen, oder? Das Schild mit der Aufschrift: ›Diese Tür darf auf keinen Fall geöffnet werden?‹«

»Natürlich habe ich es gelesen«, erwiderte der Erzkanzler. »Warum möchte ich die Tür wohl öffnen?«

»Äh... warum?« fragte der Dozent für neue Runen.

»Um herauszufinden, warum sie geschlossen bleiben soll.«*

Ridcully winkte Modo zu. Der Zwerg kümmerte sich um den Garten der Universität und erledigte auch andere Arbeiten, fungierte als »Mädchen für alles«. Diesmal hielt er eine Brechstange.

»Also los, Junge.«

Modo salutierte. »Zu Befehl, Herr.«

Während Holz knirschte, fuhr Ridcully fort: »Auf den Bauplänen habe ich gesehen, daß dies hier einst ein Badezimmer gewesen ist. Vor Badezimmern braucht man sich nicht zu fürchten, um Himmels willen. Ich *möchte* ein Badezimmer. Ich hab's satt, mit euch anderen herumzuplanschen. Das ist unhygienisch. Da kann man sich was holen. Mein Vater hat mich darauf hingewiesen. Wenn viele Leute zusammen baden, macht der Warzengnom mit einem kleinen Beutel die Runde.«

»Könnte man ihn mit der Zahnfee vergleichen?« fragte der Dekan voller Sarkasmus.

»Ich bin hier der Boß und verlange ein eigenes Badezimmer«, sagte Ridcully mit Nachdruck. »Damit dürfte wohl alles geklärt sein. Ich will ein eigenes Bad, und zwar rechtzeitig bis Silvester, kapiert?«

Das ist eine der Schwierigkeiten mit den Anfängen. Wenn man es mit okkulten Sphären zu tun hat, in denen die Zeit große Freiheit genießt, bekommt man die Wirkung manchmal vor der Ursache.

Irgendwo am Rand des akustischen Horizonts erklang ein leises *Klingelingelingeling*, wie von kleinen Silberglöckchen.

* Diese Worte drücken praktisch alles aus, was man über die menschliche Zivilisation wissen muß, vor allem über jene Teile von ihr, die sich nun auf dem Meeresgrund befinden, hinter hohen Sicherheitszäunen liegen oder noch immer qualmen.

Etwa zur selben Zeit, als der Erzkanzler ein eigenes Bad forderte, saß Susanne Sto-Helit im Bett und las im Schein einer Kerze.

Der Frost malte Eisblumen ans Fenster.

Sie mochte den frühen Abend sehr. Wenn sie die Kinder zu Bett gebracht hatte, gab es praktisch nichts mehr zu tun. Frau Gamasche vermied es tunlichst, ihr Anweisungen zu erteilen, obgleich sie ihr Lohn zahlte.

Was natürlich nicht bedeutete, daß der Lohn eine große Rolle spielte. Es kam Susanne in erster Linie darauf an, *sie selbst* zu sein und eine *richtige Arbeit* zu haben. Und die Pflichten einer Gouvernante *waren* richtige Arbeit. Ein wenig knifflig wurde es, als ihre Arbeitgeberin feststellte, daß sich eine Herzogin in ihren Diensten befand. In Frau Gamasches ganz privatem Buch der Regeln (eher eine Broschüre, der Text in ziemlich großer Handschrift) hieß es, daß die vornehmen Leute nicht arbeiteten, sondern auf sehr würdevolle Art faulenzten. Susanne hatte sie mehrmals aufgefordert, nicht vor ihr zu knicksen.

Ein kurzes Flackern ließ sie ihren Kopf drehen.

Die Kerzenflamme brannte jetzt horizontal, zitterte wie in starkem Wind.

Susanne hob den Kopf. Die Gardinen wölbten sich fort vom Fenster, das...

... mit lautem Klappern aufsprang.

Doch es wehte kein Wind.

Zumindest nicht in dieser Welt.

Bilder formten sich vor dem inneren Auge der jungen Frau. Ein roter Ball... Der typische Duft von frisch gefallenem Schnee... Beides löste sich auf, und statt dessen sah Susanne...

»Zähne?« brachte sie hervor. »Schon wieder?«

Sie blinzelte und schloß die Augen. Als sie die Lider einige

Sekunden später wieder hob, war das Fenster geschlossen, und die Gardinen rührten sich nicht. Die Kerzenflamme brannte ganz normal.

O nein, wiederholte es sich etwa? Nach so langer Zeit? Bisher war alles gutgegangen...

»Fufanne?«

Sie blickte sich um. Die Tür war geöffnet worden, und eine kleine Gestalt stand auf der Schwelle, gekleidet in ein Nachthemd.

Susanne seufzte. »Ja, Twyla?«

»Ich habe Angst vor dem Ungeheuer im Keller, Fufanne. Es will mich freffen.«

Susanne schloß das Buch und hob einen mahnden Zeigefinger.

»Was habe ich dir über den Versuch gesagt, auf einschmeichelnde Weise süß zu sein, Twyla?« fragte sie.

»Du hast gesagt, ich soll es lassen«, antwortete das Mädchen. »Du hast gesagt, absichtlich zu lispeln sei eine schlimme Sache und ich wolle damit nur Aufmerksamkeit erregen.«

»Gut. Welches Ungeheuer ist es diesmal?«

»Ein grofes haariges mit...«

Susanne hob erneut den Finger. »Nun?«

»Ein großes haariges mit acht Armen«, sagte Twyla.

»Was, schon wieder? Na schön.«

Susanne stand auf, streifte den Morgenmantel über und versuchte ruhig zu bleiben, während das Mädchen sie beobachtete. *Sie kommen also zurück.* Nicht die Ungeheuer im Keller – die waren kaum ein Problem. Nein, sie meinte die Erinnerungen an zukünftige Ereignisse.

Die junge Herzogin schüttelte den Kopf. Wie schnell man auch weglief: Früher oder später holte man sich selbst ein.

Mit Ungeheuern konnte man leicht fertig werden. Das

hatte Susanne inzwischen gelernt. Sie nahm den Schürhaken aus dem Kamin des Kinderzimmers und ging die Hintertreppe hinunter, gefolgt von Twyla.

Familie Gamasche veranstaltete eine Abendgesellschaft. Gedämpfte Stimmen drangen aus dem Eßzimmer.

Als Susanne vorbeischlich, öffnete sich die Tür, und gelbes Licht fiel in den Flur.

»Meine Güte!« ertönte es. »Hier ist eine junge Frau im Nachthemd, und sie hat einen *Schürhaken* in der Hand!«

Silhouetten zeichneten sich vor dem hellen Hintergrund ab, und Susanne erkannte die besorgte Miene von Frau Gamasche.

»Susanne? Äh... was machst du hier?«

Die Gouvernante blickte kurz auf den Schürhaken und sah dann wieder zu der Frau. »Twyla fürchtet sich vor einem Ungeheuer im Keller, Frau Gamasche.«

»Und du willst es mit dem Schürhaken angreifen?« spekulierte ein Gast. Es roch nach Brandy und Zigarren.

»Ja«, erwiderte Susanne schlicht.

»Susanne ist unsere Gouvernante«, erklärte Frau Gamasche. »Äh... ich habe euch von ihr erzählt.«

Die aus dem Eßzimmer starrenden Gesichter veränderten sich und brachten so etwas wie amüsierten Respekt zum Ausdruck.

»Sie kämpft mit Schürhaken gegen Ungeheuer?« fragte jemand.

»Eigentlich gar keine schlechte Idee«, meinte jemand anders. »Das Kind hat sich in den Kopf gesetzt, es gäbe ein Ungeheuer im Keller. Sie geht mit einem Schürhaken hinunter und macht ein bißchen Lärm, und alles ist in bester Ordnung. Die junge Dame hat Phantasie. Sehr vernünftig und modern.«

»Hast du so etwas vor, Susanne?« fragte Frau Gamasche, die noch immer recht besorgt wirkte.

»Ja, Frau Gamasche«, bestätigte Susanne gehorsam.

»Das muß ich mir ansehen, bei Io! Man erlebt nicht jeden Tag, wie Ungeheuer von einer jungen Frau verprügelt werden«, sagte der Mann hinter ihr. Seide raschelte, und Wolken aus Zigarrenrauch trieben in den Flur, als die Gäste das Esszimmer verließen.

Susanne seufzte erneut und ging zur Kellertreppe. Twyla setzte sich in aller Seelenruhe auf die oberste Stufe und schlang die Arme um ihre Knie.

Eine Tür schwang auf und fiel wieder zu.

Es war kurz still, und dann erklang ein gräßlicher Schrei. Eine Frau sank ohnmächtig zu Boden, und einem Mann fiel die Zigarre aus der Hand.

»Es besteht kein Grund zur Besorgnis«, sagte Twyla gelassen. »Susanne gewinnt immer. Gleich ist alles in Ordnung.«

Es pochte und klirrte. Kurz darauf surrte etwas, und schließlich blubberte es.

Susanne öffnete die Tür und hob einen Schürhaken, der in mehreren rechten Winkeln geknickt war. Nervöser Applaus erhob sich.

»Ausgezeichnet«, kommentierte ein Gast. »Sehr psychologisch. Gute Idee. Das mit dem krummen Schürhaken, meine ich. Ich schätze, jetzt hast du keine Angst mehr, Kleine, oder?«

»Nein«, antwortete Twyla.

»*Sehr* psychologisch.«

»Susanne sagt immer, man soll sich nicht fürchten, sondern wütend werden«, erklärte Twyla.

»Äh... danke, Susanne.« Frau Gamasche schien einem Nervenzusammenbruch nahe zu sein. »Und... äh... Sir Geoffrey und die anderen, wenn ihr euch jetzt bitte zum Wohnzimmer begeben würdet... äh... ich meine zum Salon...«

Die Abendgesellschaft wanderte erneut durch den Flur. Bevor sie die Tür schloß, hörte Susanne noch: »Wirklich enorm überzeugend, wie sie den Schürhaken verbogen hat und so...«

Sie wartete.

»Sind sie alle weg, Twyla?«

»Ja.«

»Gut.« Susanne kehrte in den Keller zurück und zog etwas Haariges mit acht Beinen hervor. Irgendwie gelang es ihr, das Geschöpf die Treppe hochzuzerren und durch den Flur bis zum Hinterhof zu ziehen. Dort gab sie ihm einen letzten Tritt – bis zum nächsten Morgen hatte es sich bestimmt aufgelöst.

»So verfahren wir mit Ungeheuern«, sagte sie.

Twyla beobachtete alles.

»Und jetzt wird's Zeit für dich.« Susanne hob das Mädchen hoch.

»Kann ich den Schürhaken mit in mein Zimmer nehmen?«

»Meinetwegen.«

»Er tötet doch nur Ungeheuer, nicht wahr...?« fragte Twyla müde, als Susanne sie durchs Haus trug.

»Ja«, sagte die Gouvernante. »Alle Arten von Ungeheuern.«

Sie legte das Mädchen neben seinen Bruder und lehnte den Schürhaken an den Spielzeugschrank.

Das Objekt bestand aus billigem Metall und hatte einen Knauf aus Messing. Susanne hätte es zu gern an der früheren Gouvernante der Kinder ausprobiert.

»G'Nacht.«

»Gute Nacht.«

Susanne zog sich wieder in ihr kleines Schlafzimmer zurück, ging dort zu Bett und warf einen argwöhnischen Blick zum Fenster.

Es wäre schön gewesen zu glauben, daß sie sich alles nur

eingebildet hatte. Unglücklicherweise wäre das auch ziemlich dumm gewesen. Seit fast zwei Jahren bin ich normal, dachte Susanne. Seit fast zwei Jahren komme ich gut in der richtigen Welt zurecht, ohne mich jemals an die Zukunft zu erinnern...

Vielleicht steckte doch nicht mehr dahinter als ein Wachtraum. (Aber selbst Träume konnten die Realität widerspiegeln...)

Sie versuchte, den kleinen Wachsbuschel zu ignorieren, der verriet, daß die Kerze für wenige Sekunden im Wind gebrannt hatte.

Während Susanne versuchte einzuschlafen, saß Lord Witwenmacher in seinem Arbeitszimmer und erledigte Schreibarbeiten.

Lord Witwenmacher war ein Mörder. Besser gesagt: Er war ein Assassine. Dieser feine Unterschied trennte einfache Halunken, die Leute für Geld umbrachten, von ehrenwerten Gentlemen, deren Dienste gelegentlich von anderen ehrenwerten Gentlemen in Anspruch genommen wurden. In den meisten Fällen ging es darum, gegen Entgelt unangenehme Rasierklingen aus der Zuckerwatte des Lebens zu entfernen.

Die Mitglieder der Assasinengilde hielten sich für kultivierte Männer, die gute Musik, erlesenes Essen und hohe Literatur schätzten. Sie kannten den Wert des menschlichen Lebens, in den meisten Fällen bis auf den letzten Pfennig.

Lord Witwenmachers Arbeitszimmer war mit Eichenholz vertäfelt und mit einem dicken Teppich geschmückt. Die alten Möbel wirkten auf eine Weise abgenutzt, die nur im Verlauf von Jahrhunderten eintritt. Es waren *gereifte* Möbel.

Ein Feuer brannte im Kamin. Davor schliefen zwei Hunde und bildeten ein Knäuel, das für alle besonders haarigen Hunde im Multiversum typisch ist.

Abgesehen von einem gelegentlichen Hundeschnarchen und leisem Knacken im Kamin, erklang nur das dumpfe Kratzen von Lord Witwenmachers Feder, die emsig übers Pergament strich. Dazu tickte die Großvateruhr an der Tür. Es waren kleine, private Geräusche, denen es mühelos gelang, der Stille mehr Tiefe zu geben.

Bis sich jemand räusperte.

Solch ein Räuspern sollte nicht etwa störende Keksreste oder dergleichen entfernen. Sein Zweck bestand vielmehr darin, möglichst höflich auf die Präsenz des betreffenden Halses hinzuweisen.

Witwenmacher hörte auf zu schreiben, hob jedoch nicht den Kopf.

Nach einigen nachdenklichen Sekunden sagte er in neutralem Tonfall: »Die Türen sind verschlossen und die Fenster verriegelt. Die beiden Hunde schlafen weiterhin. Die quiet-schenden Dielen sind still geblieben. Andere kleine Dinge, auf die ich hier nicht näher eingehen möchte, haben in keiner Weise reagiert. Das schränkt die Möglichkeiten stark ein. Ich bezweifle, daß du ein Geist bist, und Götter kündigen sich normalerweise nicht so höflich an. Du könntest natürlich der Tod sein, aber ich glaube kaum, daß der sich mit solchen Feinheiten aufhält. Außerdem fühle ich mich recht gut. Hmm.«

Etwas schwebte vor seinem Schreibtisch.

»Meine Zähne sind in einem guten Zustand – du kannst also nicht die Zahnfee sein. Ich bin immer der Ansicht gewesen, daß man auf die Dienste des Sandmanns verzichten kann, wenn man vor dem Schlafengehen einen doppelten Brandy trinkt. Und da mit mir auch ansonsten alles in Ordnung ist, erwarte ich nicht den Besuch von Des Alten Mannes Schwierigkeiten. Hmm.«

Die Gestalt schwebte ein wenig näher.

»Ein Gnom könnte vielleicht durch ein Mauseloch kriechen, aber ich habe dort unten Fallen aufgestellt«, fuhr Witwenmacher fort. »Schwarze Männer sind dazu fähig, durch Wände zu gehen, aber sie zeigen sich nicht gern. Offen gestanden: Ich bin ratlos. Hmm?«

Er sah auf.

Eine graue Kutte hing in der Luft. Jemand schien in ihr zu stecken, denn sie hatte eine klar ausgeprägte Form, doch die entsprechende Person blieb unsichtbar.

Es prickelte in Witwenmacher, als er dachte: Vielleicht blieb der Besucher unsichtbar, weil er sich im physischen Sinne an einem ganz anderen Ort aufhielt.

»Guten Abend«, sagte er.

Guten Abend, Lord Witwenmacher, erwiderte die Kutte.

Das Gehirn des Assassinen nahm die Worte zur Kenntnis, doch seine Ohren schworen, sie nicht gehört zu haben.

Nun, man wurde nicht zum Präsidenten der Assassinen-gilde, indem man sich leicht Angst einjagen ließ. Außerdem war die Erscheinung nicht furchterregend. Sie wirkte eher... langweilig. Wenn monotone Tristheit Form gewinnen konnte, würde sie sich für diese Gestalt entscheiden.

»Du scheinst ein Phantom zu sein«, sagte Witwenmacher.

Eine Antwort erreichte den Kopf des Assassinen: Unser Wesen steht hier nicht zur Debatte. Wir haben einen Auftrag für dich.

»Möchtest du jemanden inhumieren lassen?« fragte Witwenmacher.

Wir möchten, daß eine gewisse Existenz beendet wird.

Witwenmacher dachte darüber nach. Es war nicht so ungewöhnlich, wie es auf den ersten Blick erscheinen mochte. Es gab Präzedenzfälle. Jeder konnte die Dienste der Gilde kaufen. Einige Zombies hatten Gildenmitglieder bezahlt, um Rechnungen mit ihren Mördern zu begleichen. Lord Wit-

wenmacher hielt die Gilde für das beste Beispiel praktischer Demokratie. Man brauchte weder Intelligenz noch einen hohen gesellschaftlichen Rang oder Schönheit beziehungsweise Charme, um ihre Dienste in Anspruch zu nehmen. Man brauchte nur Geld, und das stand – im Gegensatz zu den genannten Eigenschaften – allen zur Verfügung. Abgesehen von den Armen, aber einigen Leuten konnte man eben nicht helfen.

Eine Existenz beenden... Witwenmacher fand diese Ausdrucksweise seltsam.

»Wir können...«, begann er.

Die Bezahlung wird der Schwierigkeit des Auftrags angemessen sein.

»Unsere Gebühren...«

Wir bezahlen drei Millionen Ankh-Morpork-Dollar.

Witwenmacher lehnte sich zurück. Das war viermal mehr als das bisher höchste von einem Gildenmitglied erzielte Honorar – und in *jenem* Fall hatte sich der Auftrag auf eine ganze Familie sowie einige übernachtende Gäste bezogen.

»Und es sollen keine Fragen gestellt werden, nehme ich an?« vermutete Witwenmacher.

Es werden keine Fragen beantwortet.

»Aber wenn die Höhe des Honorars dem Schwierigkeitsgrad entspricht... Ist der Klient gut geschützt?«

Überhaupt nicht. Doch es dürfte fast unmöglich sein, ihn mit konventionellen Waffen zu tilgen.

Witwenmacher nickte. Darin sah er kaum ein Problem. Im Lauf der Zeit hatte die Gilde einige recht ungewöhnliche Waffen entwickelt. Tilgen? Wieder eine seltsame Ausdrucksweise.

»Wir würden gern wissen, für wen wir arbeiten«, sagte er. Das glauben wir.

»Ich meine, wir müssen deinen Namen erfahren. Bezie-

hungsweise eure Namen – wobei ich euch versichern darf, daß wir diese Informationen streng vertraulich behandeln. Wir brauchen die Angaben für unsere Akten.«

Wir sind die ... Revisoren.

»Ach? Und was überprüft ihr?«

Alles.

»Ich glaube, wir müssen etwas mehr über euch erfahren.«

Wir sind diejenigen mit den drei Millionen Dollar.

Witwenmacher beugte sich dieser Logik, auch wenn sie ihm nicht gefiel. Mit drei Millionen Dollar konnte man sich viele nicht gestellte Fragen kaufen.

»Wie ihr meint«, erwiderte er. »Nun, da ihr neue Kunden seid, bitten wir um Zahlung im voraus.«

Wie du wünschst. Das Gold befindet sich jetzt in eurem Tresor.

»Ihr meint, das Gold wird sich bald in unserem Tresor befinden«, sagte Witwenmacher.

Nein. Es hat immer in eurem Tresor gelegen. Das wissen wir, weil wir es gerade dort untergebracht haben.

Witwenmacher beobachtete die leere Kutte einige Sekunden und wandte den Blick nicht von ihr ab, als er nach dem Sprachrohr griff.

»Herr Zählgut?« fragte er, nachdem er hineingepfiffen hatte. »Ah, gut. Nun, wieviel Geld haben wir derzeit im Tresor? Oh, ungefähr. Sag mir einfach, wie viele Millionen es sind.« Er hielt das Sprachrohr weg vom Ohr, wartete eine Zeitlang und sprach dann erneut hinein. »Nun, sei so gut und sieh trotzdem nach.«

Witwenmacher hängte das Sprachrohr an den Haken und legte die Hände flach auf den Schreibtisch.

»Kann ich euch etwas zu trinken anbieten, während wir warten?«

Ja.

Witwenmacher stand nicht ohne eine gewisse Erleichterung auf und ging zum alten, kostbaren Getränkeschrank. Dort verharrte seine Hand kurz über den Karaffen, deren Etiketten Aufschriften wie Mur, Nig, Trop und Yksihw trugen.*

»Was möchtet ihr trinken?« fragte er und überlegte, wo sich der Mund der Revisoren befinden mochte. Die Hand wandte sich der kleinsten Karaffe zu – auf ihrem Etikett stand Tfig.

Wir trinken nicht.

»Aber eben habt ihr doch gesagt, daß ich euch etwas zu trinken anbieten kann...«

Ja. Wir glauben, daß du dazu fähig bist.

»Oh.« Witwenmacher zögerte kurz, blickte auf die Whisky-Karaffe hinunter und überlegte es sich dann anders.

Das Sprachrohr pffif.

»Ja, Herr Zählgut? Ach? Tatsächlich? Ich habe häufig die eine oder andere Münze unter Sofakissen gefunden, ich finde es erstaunlich, wie... Nein, nein, ich wollte nicht... Ja, ich *hatte* Grund zu der Annahme... Nein, es liegt mir fern, irgendwelche Vorwürfe gegen dich zu erheben... Nein, ich glaube kaum, daß... Ja, geh nur und leg dich hin, gute Idee. Danke.«

Witwenmacher hängt das Sprachrohr erneut an den Haken. Die Kutte hatte sich nicht gerührt.

»Wir müssen natürlich wissen, wann, wo und *wer*«, sagte er.

* Es ist traurig und peinlich, daß hochwohlgeborene Leute ihre Bediensteten zu täuschen versuchten, indem sie Spirituosenskaraffen mit *rückwärts geschriebenen* Worten beschrifteten. Darüber hinaus gibt es in der Geschichte zahlreiche Beispiele für politisch bewußte Butler, die durchaus darauf vertrauen durften, daß ihre Arbeitgeber den Whisky selbst dann tranken, wenn er mit Niru gestreckt war.

Die Kutte nickte. Der Ort ist auf keiner Karte angegeben. Wir möchten, daß der Auftrag innerhalb einer Woche erledigt wird. Das ist sehr wichtig. Was das Wer betrifft...

Eine Zeichnung erschien auf Witwenmachers Schreibtisch, und in seinem Kopf bildeten sich die Worte: Nennen wir ihn den Dicken.

»Soll das ein Witz sein?« fragte Witwenmacher.

Wir machen keine Witze.

Nein, das habe ich auch nicht erwartet, dachte der Assassine. Seine Finger trommelten auf den Schreibtisch.

»Viele Leute würden sagen, daß diese... Person gar nicht existiert«, meinte er.

Er muß existieren. Wie solltest du sonst sein Bild erkennen können? Man schreibt ihm viele Briefe.

»Nun, ja, er existiert in *gewisser Weise*...«

In gewisser Weise existiert alles. In diesem Fall interessiert uns vor allem das Ende der Existenz.

»Es dürfte schwierig sein, ihn zu finden.«

Wende dich an eine der Personen auf der Straße. Bestimmt kann man dir seine ungefähre Adresse nennen.

»Ja, schon.« Witwenmacher fragte sich, wie man die Leute auf der Straße als »Personen« bezeichnen konnte. »Aber ihr habt vorhin selbst darauf hingewiesen: Ich bezweifle, daß mir jemand den Ort auf einer Karte zeigen kann. Und selbst wenn das möglich wäre... Wie soll man den Dicken inhu-
mieren? Vielleicht mit einem Glas vergiftetem Sherry?«

Die Kutte lächelte nicht – ihr fehlte das Gesicht.

Wir fürchten, du hast unsere Anweisungen falsch verstanden, ertönte es in Witwenmachers Kopf.

Das ging ihm gegen den Strich. Assassinen nahmen keine Anweisungen entgegen. Man beauftragte oder engagierte sie, aber man erteilte ihnen keine *Anweisungen*. Die blieben Bediensteten vorbehalten.

»Was habe ich falsch verstanden?« fragte er.
Wir bezahlen. Du findest die Mittel und Wege.
Die Kutte löste sich auf.

»Wie kann ich Kontakt mit euch aufnehmen?« erkundigte sich Witwenmacher.

Wir setzen uns mit *dir* in Verbindung. Wir wissen, wo du bist. Wir wissen, wo alle sind.

Die Gestalt verschwand. Einen Augenblick später sprang die Tür auf, und der Gildenschatzmeister Zählgut erschien. Er schien völlig außer sich zu sein.

»Entschuldige bitte, Herr, aber ich *mußte* zu dir kommen!« Er warf einige kleine Scheiben auf den Schreibtisch.
»Sieh dir das an!«

Witwenmacher griff nach einer der gelben Scheiben. Das Ding sah wie eine Münze aus, aber...

»Kein Nennbetrag!« entfuhr es Zählgut. »Weder Kopf noch Zahl! Nichts! Es sind einfach nur Scheiben, ohne irgendeine Prägung!«

Witwenmacher öffnete den Mund, um »Sind sie wertlos?« zu fragen. Ein Teil von ihm gab sich dieser Hoffnung hin. Wenn sie – wer auch immer *sie* waren – mit wertlosem Metall bezahlt hatten, gab es keinen Vertrag. Doch hier konnte von Wertlosigkeit nicht die Rede sein. Assassinen lernten sehr früh, Geld als solches zu erkennen.

»Kleine Scheiben«, sagte Witwenmacher. »Aus Gold.«
Zählgut nickte stumm.

»Daran gibt es nichts auszusetzen«, stellte der Gildenpräsident fest.

»Bestimmt steckt *Magie* dahinter!« ereiferte sich Zählgut.
»Und wir akzeptieren kein magisches Geld!«

Witwenmacher ließ die Münze – die Scheibe – auf den Schreibtisch fallen. Sie verursachte ein angemessenes, nach kostbarem Metall klingendes Geräusch. Nein, dies war kein

magisches Geld. Magisches Geld sollte den Betrachter täuschen. Diese Scheiben hingegen hielten sich nicht damit auf, etwas so Banales wie von Menschen erfundene Währung nachzuahmen. *Dies ist Gold*, teilten sie den Fingern mit. *Willst du uns oder nicht?*

Witwenmacher nahm Platz und überlegte, während Zählgut stand und sich Sorgen machte.

»Wir nehmen das Geld«, sagte er schließlich.

»Aber...«

»Danke, Herr Zählgut«, sagte Witwenmacher. »Es ist meine Entscheidung.« Eine Zeitlang starrte er ins Leere, dann lächelte er. »Ist Herr Kaffeetrinken noch im Haus?«

Zählgut wich zurück. »Ich dachte, der Rat hätte beschlossen, ihm die Mitgliedschaft in der Gilde abzuerkennen«, sagte er steif. »Nach der Sache mit...«

»Herr Kaffeetrinken sieht die Welt nicht so wie andere Leute.« Witwenmacher griff nach dem Bild auf dem Schreibtisch und betrachtete es nachdenklich.

»Ja, *das* steht fest.«

»Bitte schick ihn zu mir.«

Witwenmacher wußte: Die Gilde zog alle Arten von Leuten an. Er fragte sich, welchen Reiz sie auf Zählgut ausgeübt hatte. Man konnte sich kaum vorstellen, daß er jemandem ein Messer ins Herz stach – dadurch konnte Blut auf die Brieftasche des Opfers geraten. Herr Kaffeetrinken hingegen...

Nun, die Gilde nahm Jungen auf und gewährte ihnen eine hervorragende Erziehung. Zufälligerweise lehrte sie auch, wie man tötete, auf eine saubere, leidenschaftslose Art, für Geld und zum Wohle der Gesellschaft – zumindest zum Wohle jener Teile der Gesellschaft, die Geld besaßen – und gab es eigentlich andere?

Manchmal kam es vor, daß jemand wie Herr Kaffeetrinken zu ihnen kam, für den Geld etwas Nebensächliches war.



Terry Pratchett

Schweinsgalopp/Fliegende Fetzen

Zwei Scheibenwelt-Romane in einem Band

Taschenbuch, Broschur, 864 Seiten, 13,5 x 20,6 cm

ISBN: 978-3-442-13468-7

Goldmann

Erscheinungstermin: April 2010

„Schweinsgalopp“: Als der Schneevater eines Winters verschollen bleibt, muss Gevatter TOD einspringen. Das fröhliche „Ho-ho-ho“ bringt er bald ganz gut heraus, doch eine endgültige Lösung ist das nicht. TOD hat schließlich auch noch etwas anderes zu tun ...

„Fliegende Fetzen“: Ein neues Land taucht auf im Runden Meer der Scheibenwelt. Die Bewohner von Ankh-Morpork sind der Meinung, dass die Insel ihnen gehört, doch das glauben auch die Bewohner von Klatsch, und schon fliegen die Fetzen ...



[Der Titel im Katalog](#)