Drei Diebe

Drei Diebe

Verfasser unbekannt

"Das Problem mit den Dieben heutzutage", hob Lledos an, "ist ihr Mangel an technischen Fertigkeiten. Ich weiß, es gibt unter Dieben keine Ehre und es hat sie nie gegeben, aber es gab einmal so etwas wie Stolz, Können und zumindest ein Grundmaß an Kreativität. Und genau das treibt jeden von uns mit ein wenig Sinn für Geschichte zur Verzweiflung."

Imalyn stellte seinen Krug Greef krachend auf die grobe Tischplatte und erwiderte höhnisch: "Was wollt Ihr eigentlich von uns, B'vek? Ihr fragt uns: 'Was tut ihr, wenn ihr eine Wache seht?' und ich sage, 'Ich ramm ihr 'n Messer in den Rücken.' Was wär' Euch lieber? Soll'n wir sie etwa zu 'ner Partie Schlacht rausfordern?"

"So viel Ehrgeiz und so wenig Bildung", seufzte Lledos. "Meine lieben Freunde, es geht hier nicht darum, irgendeinen unbedarften Nord-Ankömmling auszurauben, gerade nachdem er die Fähre verlassen hat. Das Gildenhaus der Schuster mag nicht gerade Furcht einflößend klingen, aber heute Abend, wenn dort sämtliche eingenommenen Abgaben zwischengelagert werden, bevor man sie zur Bank bringt, wird das Sicherheitsnetz enger sein als ein Kwama-Hintern. Wenn ihr versucht, alle abzustechen, die euch in die Quere kommen, schafft ihr es nie bis zur Stahlkammer."

"Dann erklärt uns doch bitte mal, was genau wir stattdessen tun sollen", sprach Galsiah ruhig, um den erregten Ton zu besänftigen. Die meisten Stammgäste des Clubs

Pech und Schwefel in Tel Aruhn waren zwar schlau genug, um wegzuhören, aber sie wollte trotzdem lieber kein Risiko eingehen.

"Nur der gemeine Dieb", antwortete Ledos, der langsam in Fahrt kam, während er sich noch etwas Greef nachschenkte, "jagt seinem Gegner einfach einen Dolch in den Rücken. Das mag ihn zwar töten, aber oft genug hat er dabei noch die Gelegenheit, einen Schrei auszustoßen, und außerdem wird sein Angreifer dabei über und über mit Blut besudelt. Gar nicht gut. Wenn man ihm aber gekonnt die Kehle durchschneidet, erzielt man das gleiche Ergebnis, allerdings ohne Lärm zu verursachen und man bleibt auch noch relativ sauber dabei. Und wir wollen doch nicht, dass die Leute nach dem Überfall eine Horde blutgetränkter Schlächter durch die Straßen rennen sehen. Selbst in Tel Aruhn dürften die Leute bei solch einem Anblick Verdacht schöpfen."

"Sein Opfer im Schlaf oder ruhend zu erwischen, ist natürlich das Allerbeste. Man hält ihm mit einer Hand den Mund zu, mit dem Daumen unter dem Kinn, und mit der anderen schlitzt man ihm die Kehle auf, wobei der Kopf schnell zur Seite gedreht werden muss, um kein Blut abzukommen. Wenn ihr den Kopf nicht schnell genug dreht, trifft euch die volle Ladung. Wer auf Nummer sicher gehen will, sollte es also besser erwürgen, um keine meterhohen Blutfontänen zu riskieren, die bei lebenden Opfern zwangsläufig auftreten."

"Ein sehr guter Freund von mir aus Gnisis, dessen Namen ich besser nicht erwähnen werde, schwört auf die Würg-und-Schlitz-Methode. Dabei packt man das Opfer hinterrücks am Hals und schlägt seinen Schädel gegen die nächste Wand. Sobald es bewusstlos ist, durchtrennt man ihm, immer noch von hinten, die Kehle - diese Technik minimiert das Risiko, sich Blutflecken einzuhandeln, praktisch auf Null."

"Bei der klassischen Technik, die weniger Kraftaufwand bedarf als die meines Freundes, hält man dem Opfer den Mund zu und durchtrennt den Hals mit drei oder vier kräftigen

Streichen, ganz so als würde man Geige spielen. Dazu benötigt man kaum Kraft, und obwohl es nicht ganz blutlos zugeht, spritzt alles nach vorne weg und kann euch nicht treffen."

"Weiß man bereits, dass man demnächst ein paar Hälse durchschneiden wird, gibt es keinen Grund, sich nicht entsprechend darauf vorzubereiten, indem man ein wenig Zusatzausrüstung mitnimmt. Die besten Kehlenschlitzer, die ich kenne, präparieren das Heft ihrer Klinge gewöhnlich mit ein wenig wattiertem Stoff, um keine blutigen Ärmel zu bekommen. Für unser Unternehmen ist diese Methode ungeeignet, aber wenn man sicher ist, dass man nur ein, zwei Leute rasieren muss, gibt es nichts Besseres, als ihnen einen Sack über den Kopf zu stülpen, ihn ordentlich zuzuziehen, und ihnen dann den Todesstoß zu versetzen."

Imalyn musste laut auflachen: "Kann ich das mal demonstriert bekommen?"

"Schon bald", sprach Kledos. "Sofern Galsiah ihre Hausaufgaben erledigt hat."

Galsiah brachte die frisch gestohlene Karte des Gildenhauses zum Vorschein und sie machten sich an die Ausarbeitung ihres Plans.

Die letzten Stunden waren für alle äußerst aufwühlend gewesen. Binnen nicht einmal eines Tages hatten sie sich getroffen, einen Plan geschmiedet, die nötigen Hilfsmittel gekauft oder gestohlen und standen nun kurz davor, ihr Vorhaben in die Tat umzusetzen. Keiner von ihnen war sich darüber im Klaren, ob die beiden anderen von Selbstvertrauen oder Einfalt getrieben wurden, aber dennoch waren ihre Schicksale nun vereint. Das Gildenhaus würde ausgeraubt werden.

Bei Sonnenuntergang näherten sich Lledos, Galsiah und Imalyn dem Gildenhaus der Schuster am Ostrand der Stadt. Um ihren Geruch vor den Wachwölfen zu verbergen, teilte Galsiah Steinblumen-Essenz aus, als die drei die Mauer überstiegen. Außerdem übernahm sie die Vorhut, und Lledos war zutiefst beeindruckt. Ihrer relativen Unerfahrenheit zum Trotze bewegte sie sich mit großem Geschick durch die Schatten.

Auch Lledos bewies sein Können wieder und wieder, wobei sich die Wachen so von einander unterschieden, dass er Gelegenheit hatte, sämtliche Methoden des lautlosen Meuchelns vorzuführen, die er im Laufe der Jahre entwickelt hatte.

Imalyn öffnete die Stahlkammer auf seine ureigenste, systematische Weise. Während die Zahlenscheiben unter seinen Fingern rotierten, stimmte er leise ein altes, schmutziges Trinklied über die neunundneunzig Geliebten Boethiahs an. Er behauptete, dabei könne er sich besser auf die komplizierten Kombinationen konzentrieren. In Sekundenschnelle war die Schatzkammer geöffnet und das Gold in ihren Händen.

Sie verließen das Gildenhaus eine Stunde, nachdem sie es betreten hatten. Kein Alarm war erklungen, das Gold war fort und der Steinboden war von Leichen übersät, die in ihrem eigenen Blut lagen.

"Gut gemacht, meine Freunde. Sehr gut. Ihr lernt schnell", lobte Lledos, während er die Goldstücke in den eingenähten Ärmeltaschen seiner Tunika verschwinden ließ. Sie waren so gefertigt, dass sie weder Klimpern noch ungewöhnliche Beulen erkennen ließen. "Wir treffen uns morgen Abend im Pech und Schwefel zum Aufteilen der Beute."

Die Gruppe trennte sich. Der einzige, der den unauffälligsten Weg durch die Kanalisation kannte, war Lledos. Er schlüpfte in einen Schacht und verschwand im Untergrund. Galsiah warf ihren Schal um und schmierte sich Dreck ins Gesicht, um einer alten f'lah Wahrsagerin möglichste ähnlich zu sehen, und ging nach Norden. Imalyn machte sich gen Osten auf, in den Park, im Vertrauen, dass seine außergewöhnlichen Sinne ihn vor der Stadtwache bewahren würden.

Und jetzt werde ich ihnen die wichtigste aller Lektionen beibringen, dachte Lledos, während er durch das morastige Tunnellabyrinth watete. Sein Guar erwartete ihn dort, wo er es zurückgelassen hatte, bei den Stadttoren, und knabberte gleichmütig an dem Hustengrasbusch, an den es angebunden war.

Auf der Straße nach Vivec dachte er an Galsiah und Imalyn. Gut möglich, dass man sie bereits gefasst und zum Verhör gebracht hatte. Es war wirklich eine Schande, dass er nicht dabei sein konnte. Wer würde unter dem Druck der Befragung wohl zuerst zusammenbrechen? Sicher war Imalyn der Stärkere der beiden, aber in Galsiah steckten unzweifelhaft verborgene Reserven. Es war reine Neugier: Sie dachten, er hieße Lledos und würde sie im Pech und Schwefel treffen. Die Behörden würden niemals auf die Idee kommen, dass sie nach einem Dunmer namens Sathis suchen müssten, der viele Meilen entfernt in Vivec seinen neu gewonnenen Reichtum feiern würde.

Als er sein Reittier voran trieb und die Morgendämmerung einsetzte, stellte Sathis sich Galsiah und Imalyn nicht beim Verhör, sondern den ungetrübten, tiefen Schlaf der Ungerechten schlafend vor. Wie sie davon träumten, was sie sich von ihrem Anteil alles kaufen würden. Beide würden bereits in aller Frühe erwachen und zum Pech und Schwefel eilen. Er konnte sie deutlich vor sich sehen: Imalyn, der seiner Vorfreude lachend und lautstark Ausdruck verlieh, und Galsiah, die ihn zurechtwies, keine ungewollte Aufmerksamkeit auf sie zu ziehen. Sie würden einige Krüge Greef leeren, vielleicht ein Mahl bestellen - ein großes - und warten. Die Stunden würden vergehen und ihre Hochstimmung mit sich nehmen. Mit den Symptomen, die jeder Verratene zur Schau trägt: Nervosität, Zweifel, Fassungslosigkeit, Wut.

Die Sonne stand bereits hoch am Himmel, als Sathis den Stall seines Hauses am Stadtrand von Vivec erreichte. Er band sein Guar an und füllte dessen Futtertrog. Der Rest des Stalles war leer. Seine Diener würden erst am Nachmittag aus Gnisis vom Fest der Heiligen Kilms zurückkehren. Es waren gute Leute und er behandelte sie ebenso, aber aus Erfahrung wusste er, dass Diener redeten. Wenn sie seine Abwesenheit mit Diebstählen in anderen Städten in Verbindung brächten, so wäre es nur eine Frage der Zeit, bevor sie ihn den Behörden melden oder erpressen würden. Schließlich waren auch sie nur Menschen. Auf lange Sicht war es am besten, ihnen jedes Mal eine Woche bezahlten Urlaub zu geben, wenn er geschäftlich die Stadt verließ.

Er verstaute das Gold im Geldschrank seines Arbeitszimmers und ging nach oben. Sein Zeitplan war knapp gewesen, aber Sathis hatte ein paar Stunden Ruhe für sich eingeplant, bevor seine Leute zurückkehrten. Sein Bett war angenehm weich und warm im Vergleich zu der furchtbaren Matratze, mit der er in seinem Quartier in Tel Aruhn hatte vorlieb nehmen müssen.

Kurz darauf erwachte Sathis aus einem Albtraum. Als er die Augen öffnete, glaubte er für einen Moment, ganz in der Nähe immer noch Imalyns Stimme zu hören, wie er die neunundneunzig Geliebten Boethiahs besang. Er lag still in seinem Bett und lauschte, aber außer dem gewohnten Knarren und Ächzen seines alten Hauses war kein Geräusch zu hören. Das Licht der Nachmittagssonne fiel in einzelnen Strahlen durch sein Schlafzimmerfenster und fing den Staub ein. Er schloss die Augen.

Der Gesang kehrte zurück und Sathis hörte die Tür des Geldschranks in seinem Arbeitszimmer aufschwingen. Der Duft von Steinblumen drang an seine Nase und er öffnete die Augen. Nur spärliches Sonnenlicht vermochte die Fasern des Leinensackes zu durchdringen.

Eine starke Frauenhand bedeckte seinen Mund und er spürte den Druck eines Daumens unter seinem Kinn. Genau in dem Moment, als sein Kopf zur Seite gedreht wurde, hörte er Galsiahs gewohnt ruhige Stimme: "Danke für die Lektion, Sathis."

Drei Diebe

FormId	skyrim.esm:01B276
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01B276
Editor ID	SkillSneak1
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBookLarge01
Value (gold)	75
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Schleichen
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftThiefSpecial
Locations	6
Leveled lists	0
Scripts	0

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.