

Animood Adventures

Klappe die Erste

Von abgemeldet

Kapitel 3: Dritter Akt

Doch das junge Glück soll nicht von langer Dauer sein.

Dunkle Wolken ziehen sich über den Himmel der Stadt und der schneidende Wind, der durch die Gassen fegt, bringt Bedrohung und Unheil. Auf dem Innenhof des Wohnblocks steigt Nebel auf, verdichtet sich zu einer verschwommenen Gestalt und nach dem Verwehen der letzten Schwaden manifestiert sich mit einem bösen Lachen ein (schon wieder) bemantelter Mann.

Seine stechenden Augen scannen die ganze Umgebung ab, bevor er an einer Regenrinne (es gibt *immer* Regenrinnen an Häusern, in die eingebrochen werden soll) zu einem Fenster im vierten Stock hochklettert. Und nein, sein Mantel ist ihm dabei nicht im Weg.

Das Fenster ist verschlossen, doch ein kurzes Aufglimmen eines goldenen Ringes später schwingt es von alleine auf. (Nach außen. So dass der böse Mann wieder nach unten genockt wird und noch einmal hochklettern muss. Diesmal fluchend. Aber diese Missgeschick würde er in den späteren Erzählungen seiner Heldentaten niemals erwähnen.)

Sein Opfer liegt friedlich schlummernd im Bett, tief in seine Katzi-Bettwäsche eingekuschelt. Leise schleicht sich der Dieb heran und greift dann vorsichtig unter das Kopfkissen.

Kurzer Exkurs: Es ist eine alte Regel, dass Wertsachen nachts immer unter dem Kopfkissen aufbewahrt werden müssen. Diese Regel wurde 1356 in das Gesetzbuch der Stadt eingeschrieben, auf Drängen der Diebesgilde, die den damaligen Bürgermeister mit vorgehaltenen Dolchen und dem Vertilgen seines Lieblingskuchens vor seinen Augen von der Notwendigkeit dieser Regelung "überzeugte". Außerdem war es auch insofern von Vorteil für die Bestohlenen, dass das Zimmer nicht erst durchwühlt und halbzerstört werden musste, bis die Diebe an die Schätze kamen. Da allerdings der Teil der Meisterdiebe, die gerne mit Köpfchen arbeiteten, sich nun der Herausforderung ihres Jobs beraubt fühlten, kam es damals zu einem großen Bruch in der Gilde. Aber das ist ein gänzlich anderes Thema, dass in aller Ausführlichkeit in den städtischen Annalen der großen Bibliothek nachgelesen werden kann.

Zurück zu unserem Schurken, der inzwischen schon drei verschiedene Manuskripte, ein Foto von einem komischen rothaarigen Typ mit Fliegerbrille und ein durchgelesenes Exemplar von *"Bis(s) zum Morgengrauen"* unter dem Kissen hervorgeholt hat, aber immer noch nicht das, weswegen er eigentlich hergekommen ist.

Und da unser Schurke nicht allzu geduldig ist, hebt er nun kurzentschlossen das ganze Kissen einfach hoch. Et voila, ganz hinten liegt sie: Die wertvolle Baby-Dragon-Duel-Monsters-Karte, die er unbedingt noch in seiner Sammlung haben muss. Triumphierend wird die Karte ergriffen und in die Höhe gehalten.

Erst fünf Sekunden später fällt dem Dieb auf, dass das vormals schlafende Opfer nun hellwach, mit zu Schlitzen zusammengezogenen Augen und einem bitterböse funkelnden Blick im Bett sitzt.

Doch leider hilft das nicht viel gegen ein gezücktes Messer, das das arme kleine Schatzi zwar nicht mehr am Schreien hindern kann, aber mitten in den Bauch trifft.

Schatzi bricht zusammen (in einer höchst dramatisch wirkenden Ketchup-Blut-Pfütze), doch bevor sie vollends in der Schwärze versinkt, hört sie erst noch ein höhnisches "Hah! Bald ist meine Sammlung vollendet! Ich brauche nun nur noch den *Blue Eyes White Dragon* von Kaiba und den *Schwarzen Rotaugendrachen* von Wheeler und den *Hüter der Festung* von Yugi und den *Spieldrache der Harpyien* von Mai, aber bald, bald werde ich alle Drachen in meinem Deck vereinigt haben! Und dann wird Yami Bakura unschlagbar sein!",

gefolgt von einer Tür, die aufgerissen wird, einem entsetzten "Oh Gott!", schnellen, sich nähernden Schritten,

einem komischen Wooschgeräusch (*für unsere Leser: das war der Mantel unseres Schurken beim Sprung aus dem Fenster*),

einem "Du Bastard! Bleib stehen! Komm zurück! Ich reiße dir persönlich die Haut ab und verfüttere deine Eingeweide an meine Kannibalenmeerschwinchen!" und einem Schwall weiterer eloquenter Flüche, Drohungen und Beschimpfungen.

Die Hände, die sie hochheben, und das panische "Scheiße, du bist verletzt, oh Fuck! Warte, warte, ich hol einen Arz-..." nimmt sie schon nicht mehr wahr.

(Anmerkung der Redaktion: Sorgfältigste Untersuchungen im gesamten Mangaspektrum, Hollywoodfilmen und epischen Romanen haben ergeben, dass Verletzte immer noch lächerlich lange bei (Halb-)Bewusstsein sind, bevor sie sterben/ohmächtig werden. Das oben Beschriebene ist damit also keinesfalls unlogisch.)

Schatzi kommt im Krankenhaus wieder zu sich. Rechts neben sich komische piepsende Geräte, am Fußende ein Riesenstrauß weißer Lilien (der musste von ihrer Schwester sein, die raffte es nie, dass man weiße Lilien nur bei Beerdigungen mitbrachte) und links neben sich auf der Bettdecke ein roter Wuschelkopf, offensichtlich am Schlafen. Bei soviel Niedlichkeit konnte Schatzi nicht widerstehen und musste einfach durch die Haare wuscheln, worauf besagter Wuschel dann aufwachte und ihr in einem Anfall von extremer OOCness beglückt um den Hals fiel.

Das darauffolgende Gespräch wird aus platzsparenden Gründen abgekürzt (und weil der Autor das hier eigentlich als kurze Story geplant hatte), Hauptinhalt wie folgt:

"Yeah, es geht dir gut!" - "Was ist passiert? Was wollte der?" - "Der Kerl war Yami Bakura?!? Na warte, der wird geschnetzelt und filettiert und ausgestopft und ich frag Mello, ob er ihn in die Luft jagt, und... oh, hi, Mello, nein, ich kann jetzt nicht die Mafia bespitzeln, ich muss einen Schurken jagen, weil der die Duel Monsters Karte meiner Freun~, äh, Mitbewohnerin geklaut hat und... was? Äh, Yami Bakura oder so... wie, du kommst mit? Für den gibt's Kopfgeld? Du meinst Kohle? Woah, cool, thanks mann..." - "Ich muss jetzt weg, keine Sorge, ich bring dir deine Karte wieder und wehe, dir geht's nicht wieder gut, wenn ich zurück bin, und hier, mein Gameboy, gegen die Langeweile, bye!"

Es folgt nun eine gnadenlose Hetzjagd über den ganzen Kontinent, ein Wettrennen mit der Bebop, weil die das Kopfgeld auch brauchen, eine Verbündung von Yami Bakura mit Yami Malik (aus sehr diffusen Gründen, Ersterer will Letzteren eigentlich nur um seinen Milleniumsgegenstand erleichtern, dasselbe vice versa), eine Verbündung der Bebop mit Matt und Mello mit dem Deal, die Kohle einfach zu teilen, und ein entsetzlicher, gnadenloser, heldenhafter Kampf auf Leben und Tod, der mit der schämlichen Niederlage und Verbannung der Yamis ins Schattenreich und einer satten Bebopcrew endet.

Matt schiebt seinen Gewinn als Danke an Mello ab, der den sofortigen Abgang seines besten Kumpels nach Hause leicht misstrauisch beäugt, und kann dann einem strahlenden Schatzi die Baby Dragon Karte wieder in die Hand drücken. Dass diese eingerissen, schmutzig, zerkratzt und kaum noch lesbar ist, ist beiden total schnuppe. Es gibt ein Festmahl (Sushiservice von Sanjis Schwanenbistro), Matt wird von Kaiba am Telefon fertiggemacht, weil er sich keinen Urlaub genommen hat, und zu fünf Wochen unbezahlten Überstunden verdonnert (was Matt nicht so wirklich stört) und wir verlassen die beiden mit Anbruch der Nacht.

Die Reste des Essens stehen wieder vergessen in der Küche.
Der Name auf dem Küchenplan: *Schatzi*.