

# Die drei ??? – Im Netz des Drachen (156)

Script von Monique Carrera

## Track 1 – Das Monster im Wald

*[Titelmusik]*

*[Waldatmosphäre, Schritte]*

**Peter:** Man! Diese Klippenspringer bei den Teufelsfelsen, die waren ja echt atemberaubend.

*[ein Schrei]*

**Peter:** *[verschreckt]* Just... Bob... Woher kam das?

**Bob:** Der Schrei kam von dort hinten, würde ich sagen.

*[eine Frau schreit um Hilfe]*

**Justus:** Los! Hin, Kollegen!

*[hastige Schritte auf Unterholz, Musik setzt ein]*

**Peter:** Da! Da, eine Frau!

**Justus:** Ja.

**Bob:** Miss? Was ist los?

**Frau:** *[hysterisch]* Oh, mein Gott!

**Bob:** Werden Sie verfolgt?

**Frau:** Ein Monster!...

**Bob:** Können wir Ihnen irgendwie helfen?

**Frau:** ... Hier im Wald! Da oben ist ein Monster!

**Justus:** Hä?

**Frau:** Macht, dass ihr weg kommt! Schnell! *[rennt hilfeschreiend weg]*

**Bob:** Laufen Sie doch nicht weg!

**Justus:** Hey!

**Bob:** Oh man, die war ja zu Tode erschrocken.

*[Musik klingt aus]*

**Peter:** *[verängstigt]* Monster. Sie hat etwas von einem Monster gesagt.

**Justus:** Ja. Eine äußerst interessante Bemerkung, der wir unbedingt auf den Grund gehen sollten. Kommt!

*[Schritte]*

**Peter:** Hältst du das wirklich für eine gute Idee, erster? Es wird schon dunkel und wir haben keine Taschenlampen dabei.

**Bob:** Ach, jetzt komm schon, zweiter. Sicher hat sich die Frau nur vor nem Schattenspiel oder einem knorrigen Baum erschrocken.

**Peter:** Na, und warum sehen wir dann nach, wenn da gar nichts ist?

**Justus:** Weil wir, wenn wir Glück haben, vielleicht doch mal auf ein echtes Monster treffen.

**Bob:** Los.

**Peter:** *[nörgelt]* Warum mussten wir nur diese angebliche Abkürzung durch den Pinienwald nehmen? Wir kennen uns hier in Santa Clara doch überhaupt nicht aus!

**Bob:** Hey, wartet mal, Freunde. Ja, da... da vorne hinter diesem massiven Zaun, ist das, ist das 'n Haus?

**Justus:** Ja. Du hast Recht, Bob. Da hat sich jemand sein Haus mitten ins Nirgendwo gebaut. Das sehen wir uns mal aus der Nähe an. Los!

*[Schritte]*

**Peter:** Hey. Ein Zaun aus lauter Speeren.

**Bob:** Wahnsinn.

**Peter:** Dahinter eine riesige Hecke. Da will jemand auf keinen Fall unerwünschten Besuch haben, würde ich sagen.

**Bob:** Äh, ich versuche mal meinen Kopf durch den Zaun zu stecken, durch die Äste zu gucken. *[angestrengt]* Wartet mal, gar nicht so einfach.

*[Büsche rascheln]*

**Peter:** Und?

**Bob:** Das ist ja irre! Das sieht ja hier fast aus, wie 'n Museumsdorf oder so was.

**Peter:** Hä?

**Justus:** Was?

**Bob:** Ja, zwei uralte Häuser, ne Turmruine, ...

**Peter:** Was?

**Bob:** 'N Marktplatz, sogar mit Brunnen.

**Justus:** *[neckisch]* Bob? Schieb deinen Kopf nicht zu tief zwischen die Speere, er könnte stecken bleiben.

*[knurrendes Brüllen]*

**Bob:** *[schreit]* Ah! Hilfe! Hilfe! Aufhören!

**Justus:** Hey!

**Bob:** Lass mich!

**Justus:** Bob, was ist denn?

**Peter:** Bob?

**Justus:** Mann!

**Bob:** *[entgeistert]* Das gibt's doch nicht!

**Peter:** *[erschrocken]* Was... Was war denn das?

**Bob:** *[aufgeregt]* Ich weiß nicht...

**Justus:** Was?

**Bob:** Ich hab nur irgendwie so ne haarige Klaue gesehen, sie hat meinen Arm gepackt, hier, guck mal!

**Justus:** *[entgeistert]* Was?

**Bob:** *[außer Atem]* Und dann waren da... waren da gelb leuchtende Augen. Jetzt ist sie weg.

**Peter:** *[verängstigt]* Das Monster.

**Bob:** Totaler Shit.

**Peter:** Das war das Monster.

**Justus:** Kollegen, wir gehen sofort zur Polizei. Irgend etwas stimmt hier nicht. Daher sollten wir so schnell wie möglich Maßnahmen ergreifen, damit nicht noch mehr Menschen in Gefahr geraten.

*[Musik setzt ein]*

**Peter:** Ja. Kommt. Weg hier!

*[Schritte auf Unterholz]*

*[Musik]*

## Track 2 – Schwierige Jungs

*[Musik]*

**Erzähler:** Dreiig Minuten spter betraten die drei Detektive das Bro des Sheriffs von Santa Clara.

*[Trenquietschen, Schritte]*

**Justus:** Guten Abend.

**Bob:** 'N Abend.

**Peter:** Hallo.

**Justus:** Wir mssen unbedingt mit Ihnen sprechen, Sheriff.

**Sheriff Picket:** So? Worum geht es denn?

**Erzhler:** Die drei Detektive schilderten Sheriff Picket, was geschehen war. Doch seltsamerweise schien ihn die Geschichte berhaupt nicht zu beeindrucken. Mit amsiertem Gesichtsausdruck hrte er zu, spielte dabei gedankenverloren mit seinem Siegelring und schlrfte seinen Kaffee.

**Sheriff Picket:** *[trinkt zunchst etwas Kaffee]* Ach, da macht euch mal keine Sorgen, ihr drei.

**Bob:** Was?

**Peter:** Wie? Keine Sorgen, aber *[stotternd]* da, da oben...

**Sheriff Picket:** ...spukt es schon seit geraumer Zeit. Huhu! *[lacht]* Ich wei davon. Und ein mal wurde sogar schon Anzeige deswegen erstattet. Wir sind rauf und haben uns umgesehen.

**Bob:** Ja, aber, man hat mir ja wirklich...

**Sheriff Picket:** Wenn Ihr mich fragt, machen sich ein paar vorwitzige Teenager einen Spa daraus, die Leute zu erschrecken.

**Justus:** Wie lange geht das denn da oben schon so, Sheriff?.

**Sheriff Picket:** Tja, so fnf, sechs Wochen, wrde ich sagen. Seit Baron weggezogen ist, klar. Seit dem haben die Kerle da oben sturmfreie Bude und veranstalten ihren Schabernack.

**Bob:** Sie sagten gerade, Baron. Baron? Doch nicht etwa Stephen Baron.

**Sheriff Picket:** Doch, doch. Genau der.

**Justus:** H?

**Peter:** Der Gamepapst?

**Bob:** Stephen Baron?

**Peter:** Der wohnt da oben?

**Justus:** Stephen Baron. Hatte er nicht einen Autounfall? Ich meine, etwas darüber gelesen zu haben, ich, äh...

**Sheriff Picket:** *[fällt Justus ins Wort]* Ja, ja, ja, ja, das ist richtig. Einen ziemlich schweren sogar.

**Justus:** Aha.

**Sheriff Picket:** Das dürfte jetzt ein Jahr her sein. Er war lange von der Bildfläche verschwunden. Dann hat man ihn noch ein paar Mal im Rollstuhl gesehen und vor ungefähr sechs Wochen ist er da oben ausgezogen.

**Justus:** Hö...

**Bob:** Mhm und wieso?

**Sheriff Picket:** Keine Ahnung. Es geht das Gerücht um, dass er schwer krank ist und das er sich deshalb irgendwohin zurückgezogen hat.

**Justus:** Wer könnte uns denn zu Barons Anwesen und seinem Verbleib etwas näheres sagen, Sheriff Picket?

**Sheriff Picket:** Tja, eigentlich weiß ich niemanden. Baron lebte sehr zurückgezogen und hatte mit niemandem aus Santa Clara Kontakt. Das einzige, was mir einfällt und wo ihr es mal versuchen könntet, sind die schwierigen Jungs.

**Justus:** Hä?

**Peter:** Was für Jungs?

**Sheriff Picket:** Das sind die von der Organisation Sternenleiter. Sie kümmert sich um mittellose Jugendliche. Kaufinteressenten für das Anwesen sollen sich an sie wenden. Vielleicht kann man euch dort weiterhelfen.

*[Musik]*

### Track 3 – Der schwarze Ritter

*[Musik]*

**Erzähler:** Die Stiftung Sternenleiter hatte sich im Erdgeschoss eines kleinen, weißen Hauses am Stadtrand von Malibu eingerichtet. *[Schritte]* Nachdem Justus geläutet hatte, empfing sie ein Mr. Ryan Holbrooke an der Tür *[Türöffnen und -schließen]* und führte die drei Detektive in sein Büro.

*[Jazzmusik im Hintergrund]*

**Mr. Holbrooke:** Setzt euch doch.

**Peter:** Ja, danke.

**Bob:** Danke.

**Mr. Holbrooke:** Also, ihr hattet auch Ärger da oben bei dem Grundstück von Mr. Baron.

**Peter:** Äh, auch? Wieso, war schon mal jemand deswegen bei Ihnen?

**Mr. Holbrooke:** So ist es. Zwei Interessenten. Sie hatten wegen des Anwesens angerufen und wollten sich erst mal die Umgebung ansehen, bevor wir den ersten Termin vereinbarten. Doch dazu kam es dann nicht mehr. Ich hab aber auch noch von zwei anderen Vorfällen gehört. Jemand hat behauptet, von einem Gabeul, oder so ähnlich angefallen zu sein.

*[Jazzmusik klingt aus]*

**Justus:** Äh, Gargoyle eine Art hundeköpfiger Dämon mit mächtigen Schwingen und dreifingrigen Klauen.

**Mr. Holbrooke:** Ja, ja, das war es. Ich hoffe, euch ist nichts passiert.

**Bob:** Na ja, wir sind mit einem Schrecken davon gekommen.

**Peter:** Ja. Gerade eben.

**Mr. Holbrooke:** Das kann ich mir vorstellen. Und jetzt wollt ihr Anzeige erstatten?

**Justus:** Also, deswegen sind wir nicht zu Ihnen gekommen, Mr. Holbrooke. Uns interessieren viel mehr die Umstände und Hintergründe, die mit diesen sonderbaren Vorkommnissen in Zusammenhang stehen.

*[eine Tür wird geöffnet und geschlossen]*

**Cole Benedict:** Hi Ryan. Ich brauch mal schnell einen Aktenordner. Bis später.

*[eine Tür wird geöffnet und geschlossen]*

**Mr. Holbrooke:** Das war Cole Benedict, mein Sekretär.

**Justus:** Aha.

**Mr. Holbrooke:** Wo, äh, waren wir stehen geblieben?

*[Jazzmusik setzt wieder ein]*

**Justus:** Äh, wir würden gerne einiges über das Anwesen und über Mr. Baron erfahren. Zum Beispiel, ob die Gerüchte um seine Erkrankung der Wahrheit entsprechen und ob er deswegen seinen Besitz in Santa Clara verkaufen will.

**Mr. Holbrooke:** Nun ja, dass Mr. Baron sterbenskrank ist, stimmt. Deshalb hat er sich auf irgendeine Insel in Europa zurückgezogen und die Abwicklung des Verkaufs von seinem Anwesen uns übertragen. Aber, warum wollt ihr das eigentlich wissen? Ihr habt doch sicher kein Interesse an Dragoncourt.

**Peter:** Dragoncourt?

**Mr. Holbrooke:** So heißt Mr. Barons Anwesen.

**Peter:** Ach so.

**Justus:** Mr. Holbrooke, der Grund, weshalb wir uns für diese Geschichte interessieren, ist dieser. Darf ich Ihnen unsere Karte geben?

**Mr. Holbrooke:** *[liest]* Die drei Detektive. Wir übernehmen jeden Fall. Drei Fragezeichen. Erster Detektiv Justus Jonas...

**Justus:** Ja.

**Mr. Holbrooke:** ...zweiter Detektiv Peter Shaw...

**Peter:** Mhm.

**Mr. Holbrooke:** ...Recherchen und Archiv Bob Andrews. Detektive also. In wessen Auftrag arbeitet ihr?

**Justus:** Noch arbeiten wir für niemand, aber wenn Sie wollen, ermitteln wir gern in Ihrem Auftrag. Diese Vorfälle scheinen Sie doch ziemlich zu belasten.

**Mr. Holbrooke:** Das kann man wohl sagen. Dragoncourt entwickelt sich allmählich zum reinsten Alptraum für uns. Nicht nur, dass immer weniger Leute am Kauf interessiert sind, jetzt werden auch noch erste Stimmen laut, die behaupten, dass unsere Jungs hinter dem Spuk stecken. Unsere schwierigen Jungs. Den erhofften Geldsegen können wir uns jetzt wohl abschminken.

**Bob:** Wie ist das mit dem Geldsegen gemeint?

**Mr. Holbrooke:** Mr. Baron schenkt den Verkaufserlös der Stiftung.

**Peter:** Tatsächlich?

*[Justus und Bob erstaunen]*

**Peter:** Und warum?

**Mr. Holbrooke:** *[zögerlich]* Weil, ähm... vielleicht weil Mr. Baron selbst aus ärmlichen Verhältnissen stammt. Außerdem hat er keine Verwandten.

**Justus:** Haben Sie denn nie mit ihm darüber gesprochen?

**Mrs. Holbrooke:** Ich habe Mr. Baron nie zu Gesicht bekommen. Alle Informationen, Urkunden, Unterlagen und Aufträge wurden uns von seinem Anwalt auf schriftlichem Weg übermittelt.

**Justus:** Aha.

**Bob:** Um noch einmal auf den Spuk zurück zu kommen, Mr. Holbrooke, wann genau begann das eigentlich?

**Mr. Holbrooke:** Wartet. Wenn ich mich nicht irre genau einen Tag nachdem äh... Moment... *[blättert]* Zusammen mit unserer Immobilienanzeige in der L.A. Post ist dieser Brief hier erschienen. Es hat sich herausgestellt, dass er am selben Tag in verschiedenen Zeitungen und auf diversen Onlineplattformen veröffentlicht worden ist. Und danach ging der ganze Monsterzirkus los.

**Justus:** Von wem stammt der Brief?

**Mr. Holbrooke:** Ich weiß es nicht. Hier, ihr könnt ihn lesen.

**Justus:** Hm... Hört zu, Kollegen: *[liest vor]* „Es ist an der Zeit, ein Geheimnis zu lüften, das schwer auf meiner Seele lastet. Ein Frevel, der einst an Liebenden verübt. Die Höhle des Drachen birgt meine Schuld. Nimm an das Quest, dass dich hinter den schwarzen Bergen zum Haus des Hexers führt. Tritt ein, wenn du die Antwort weißt. Im Haus weist ein silberner Blick dir den Weg in beiden Welten deren Tor nur der zwanzigste Sohn Leonardos im Maul des Gnoms öffnet. Der gespaltene Weg dich sodann über luftige Leitern im eisigen Flug und durch atemlose Dunkelheit dort hin führt, wohin am Ende jeder gelangen soll. Möge Gott mit dir sein und mir verzeihen. Der schwarze Ritter.“

**Bob:** Der schwarze Ritter. Haben Sie eine Ahnung, wer damit gemeint sein könnte, Mr. Holbrooke?

**Mr. Holbrooke:** Der schwarze Ritter ist nicht nur eine Figur aus Barons Onlinespiel „Das Land der Drachen“, sondern der zentrale Avatar schlecht hin. Wenn man so will, der König seines virtuellen Landes.

**Peter:** *[stotternd]* Avatar?

**Justus:** Ach, Peter, darunter versteht man eine künstliche Figur in der virtuellen Welt, mit der sich ein echter Spieler gewissermaßen darstellt, das weiß doch jeder.

**Peter:** Ach so, ja. Also, der Brief ist zeitgleich mit der Annonce zum Verkauf von Barons Haus erschienen. Und einen Tag danach begann der Spuk? Ist doch seltsam, oder?

**Bob:** Da gibt's so einiges, was seltsam ist.



**Mr. Holbrooke:** Na, und glaubt ihr jetzt immer noch, dass ihr uns helfen könnt?

**Bob:** Ja...

**Justus:** Wir tun, was wir können. Und wir haben einige Erfahrungen, gerade in Fällen solcher Art vorzuweisen.

**Mr. Holbrooke:** In Ordnung. Ich engagiere euch. Findet heraus, was auf Dragoncourt los ist. Und deshalb schlage ich vor, dass wir jetzt auf direktem Weg dort hin fahren.

**Peter:** *[entgeistert]* Wie? Jetzt gleich?

**Mr. Holbrooke:** Je früher der Fall geklärt ist, desto besser. Also? Worauf warten wir noch?

**Justus:** Ja.

**Peter:** Na gut.

**Bob:** OK.

*[Musik]*

## Track 4 – Dragoncourt

*[Musik, Vögel zwitschern]*

**Erzähler:** Nachdem Mr. Holbrooke hinter einem Mauerstein ein verstecktes Zahlenschloss zu Mr. Barons Anwesen aktiviert hatte *[Piepen, Quietschen, ein Tor öffnet sich]* öffneten sich die Tore zu einer anderen Welt. Und die drei Fragezeichen erblickten, was die Dunkelheit und der Zaun am Abend zuvor verborgen hatten.

*[Waldstimmung, ein Bach rauscht, die Jungen staunen]*

**Peter:** *[begeistert]* Och! Wow! Sind wir hier im Mittelalter gelandet? Schwarze Felsen, ein Bach, Häuser im Fachwerkstil...

**Bob:** Ja, und das Hauptgebäude da hinten, ist das 'n... ist das 'n Schloss, ne Burg, 'n Palast oder...?

**Justus:** Wohl alles zugleich, Kollegen. Hier hat Baron seiner Phantasie freien Lauf gelassen und die Gebäude aus etlichen Märchen und Sagen miteinander kombiniert.

**Mr. Holbrooke:** Kommt, Jungs. Ich zeige euch zunächst das Haus.

**Peter:** Ja.

**Mr. Holbrooke:** Auf dem gesamten Areal befinden sich Bewegungsmelder. Ohne die richtige Kombination für das Zahlenschloss am Tor oder am Haupthaus geht sofort eine Sirene los und in Malibu wird die Polizei alarmiert.

**Justus:** Aha.

**Peter:** Verstehe.

**Bob:** Praktisch.

**Mr. Holbrooke:** So.

*[Piep- und Tippgeräusche, eine Tür öffnet sich]*

**Mr. Holbrooke:** So. Dann mal rein in die gute Stube.

**Justus:** Ja.

**Peter:** Ja.

*[das Rauschen des Baches verklingt, Schritte]*

**Peter:** Bin gespannt.

**Mr. Holbrooke:** Hier im Haus müsst ihr besonders vorsichtig sein.

**Justus:** Aha.

**Mr. Holbrooke:** Überall sind Vorrichtungen, die ungebetenen Gästen das Leben sehr schwer machen können.

**Bob:** Aha.

**Justus:** Ach ja? Wie denn zum Beispiel?

**Mr. Holbrooke:** Bleibt mal stehen. Wenn ich zum Beispiel diese Bodenfliese hier betrete, dann...

*[Quietschen, Schleifen, die Jungen erstaunen]*

**Peter:** Die Fliesen gleiten zur Seite.

**Justus:** Da führt eine steile Rutsche in die Tiefe.

**Peter:** Ist ja unglaublich!

**Bob:** Ja.

**Mr. Holbrooke:** Und von diesen Fallen gibt es hier drinnen und draußen auf dem Grundstück noch viel mehr.

**Justus:** Ach...

**Mr. Holbrooke:** Einbrecher haben hier nichts zu lachen. Kommt weiter, aber immer schön bei mir bleiben.

*[Schritte]*

**Bob:** Ja.

**Peter:** Ja, auf jeden Fall.

**Justus:** OK.

**Mr. Holbrooke:** Baron hat sein Anwesen in vielerlei Hinsicht dem Land der Drachen nachgestaltet. Manches Detail findet sich genau so, sowohl im Computerspiel, als auch hier auf Dragoncourt wieder. Das Moor, das Spiegelabyrinth, oder die Schlangengrube im westlichen Wehrturm.

**Peter:** Schlangengrube...

**Bob:** Das hört sich ja toll an.

**Mr. Holbrooke:** Ich führe euch erst mal durchs ganze Haus. Draußen geht's dann weiter mit der Kampfarena und dem Areal mit Treibsand, das allerdings nur einen Meter tief ist, was jedoch als vorübergehendes Gefängnis für einen Einbrecher völlig ausreicht.

**Peter:** Mhm. Der Arme.

*[Musik]*

Track 5 – In der Falle

*[Musik]*

**Erzähler:** Die drei Detektive kamen sich vor, wie in einem Traum. Allmählich wurde ihnen klar, wie exzentrisch Stephen Baron sein musste. Gegen Ende der Führung umrundeten sie einen der Teiche und schritten durch hohes Gras.

*[Musik klingt aus, Schritte auf Gras, Zischen, dramatische Musik]*

**Peter:** *[erschreckt]* Was war das?

**Justus:** Das... das kam aus der Richtung.

**Bob:** Ja, los, zweiter, hin! Wir sind gleich zurück, Just!

*[hastige Schritte]*

**Justus:** OK.

**Peter:** Sieh dir das an, Bob! Eine... eine Pyramide.

**Bob:** Ja.

**Peter:** Die Stufen führen zu einer Aussichtsplattform.

**Bob:** Das ist 'n Opferaltar.

**Peter:** Aber wer oder was hat da eben so unheimlich gezischt?

**Bob:** Das werden wir hoffentlich gleich wissen. Du gehst links rum und ich geh rechts rum.

**Peter:** Äh, sollten wir nicht besser zusammen bleiben?

*[Musik klingt aus]*

**Bob:** Nein. Auf gar keinen Fall. Du links, ich rechts, bis gleich.

*[Schritte, plötzliches Rascheln, dramatische Musik]*

**Bob:** *[schreiend]* Aah! Verdammter Mist! Wo bin ich denn hier gelandet? Ha... Ist das ne Bärenfalle? Oh man! Wie komme ich denn hier wieder raus? Überhaupt nicht. Mensch! *[rufend]* Peter! Peter! Hier bin ich! *[Schritte nähern sich, Bob wird unruhig]* Peter? Zweiter, bist du das? *[Schritte nähern sich]* Jetzt hör mal auf mit dem Quatsch. Der Sturz war schon übel genug!

*[Lautes Brüllen, schlagartige, dramatische Musik, Bob schreit]*

*[Musik]*

## Track 6 – Im Land des Drachen

*[Musikwechsel]*

*[Blacky krächzt hin und wieder, Schrottplatzgeräusche im Hintergrund]*

**Bob:** Ich sag euch, Freunde... Obwohl das wahrscheinlich nur ne Monstermaske war, hab ich nen Riesenschrecken bekommen.

**Peter:** Hm. Ich hab den Typen ja noch davonlaufen sehen.

**Bob:** Ja.

**Peter:** Ich bin hinterher, aber plötzlich war er weg. Wie vom Erdboden verschluckt.

**Justus:** Also, der Kerl muss die Zahlenkombination in Erfahrung gebracht haben. Sonst wäre er nicht unbemerkt aufs Grundstück gekommen.

**Peter:** Aber woher kennt er den Code?

**Justus:** Tja. Noch tappe ich vollkommen im Dunkeln.

**Bob:** Und, äh, was tippst du da gerade in die Tastatur ein, erster?

**Justus:** Ich logge uns in das Spiel „Land der Drachen“ ein.

**Peter:** Ach...

**Bob:** Aha.

**Justus:** OK. Die Anmeldung ist abgeschlossen. So, wir können rein. Kommt, setzt euch dazu.

**Bob:** Mhm.

**Peter:** Gut. Musstest du denn was dafür bezahlen?

*[Musik des Computerspieles]*

**Justus:** Nein, das Spiel ist kostenlos. Ich vermute aber, dass es sich über Attribute, Fähigkeiten, Eigenschaften und solche Dinge finanziert, die man für seinen Avatar kaufen kann.

**Bob:** Na, dann lass uns doch nen einfachen Avatar basteln. Wir wollen uns ja nur mal kurz drin umsehen.

**Peter:** Ja.

**Justus:** Ich klicke uns ins Menü, warte mal - Da. Wie wär's mit einem Waldläufer?

**Peter:** Ja, Waldläufer, super! Dann können wir wenigstens schell vor den Monstern abhauen.

**Justus:** OK.

*[Spielmusik]*

**Erzähler:** Einige Klicks später war ein Waldläufer namens Scarlok fertig, und die drei Detektive konnten das Land des Drachen betreten. Es gab zwei Möglichkeiten, sich im Spiel mit anderen Figuren zu unterhalten. Über einen Chat und über Internettelefonie. Wie das ging, erklärte ihnen ein Mitspieler namens Zyklon. Nach ein paar Klicks konnte sich Justus über ein Mikrofon mit der Figur unterhalten.

*[Blacky krächzt hin und wieder, Schrottplatzgeräusche im Hintergrund]*

**Justus:** Also, Zyklon, wir machen uns dann mal auf den Weg.

**Zyklon:** *[über den Computer]* Nimm dich in Acht, Scarlok. Nicht jeder hier drin ist so friedlich gesinnt, wie ich.

**Justus:** Danke für deine Tipps. Äh, Zyklon, sagen dir eigentlich die schwarzen Berge und das Haus des Hexers etwas?

**Zyklon:** Ja, sicher. Aber das sind Orte, die du als Neuling unbedingt meiden solltest. Dort ist es sehr gefährlich.

**Justus:** Inwiefern?

**Zyklon:** Seltsame Gestalten, äußerst aggressive Monster, tückische Fallen. Du solltest da noch nicht hingehen.

**Justus:** Habe verstanden. Aber, wenn ich später mal hin will, wo liegen denn diese Orte?

**Zyklon:** Im Osten. Hinter dem Wald von Hrecha, jenseits des Sees ohne Weg. Da beginnen die schwarzen Berge. Und auf der anderen Seite am Fuß des Teufelskopfes, des höchsten Gipfels, liegt das Haus des Hexers. Von hier aus sind es zwei Tagesmärsche.

**Peter:** Höh... Zwei Tage? Ja, wenn man sonst nichts zu tun hat...

*[Musik kommt wieder in den Vordergrund]*

**Erzähler:** Aber es dauerte nur zwei Stunden, bis die Jungen an dem angegebenen Ort waren. Im Wald von Hrecha, fanden die drei Detektive eine Flasche, der mit viel Rauch ein Dschinn entstieg.

**AI Dahab:** *[über den Computer]* Ihr habt AI Dahab befreit. Also gewähre ich euch drei Wünsche.

**Justus:** Dann bring uns zunächst zum Haus des Hexers, AI Dahab.

**AI Dahab:** So sei es.

*[Musik wechselt]*

**Bob:** Na, das ging ja fix.

**Peter:** Hey! Das ist doch das Fachwerkhaus, das wir auf Dragoncourt gesehen haben.

*[Spielmusik setzt wieder ein]*

**Bob:** Auf jeden Fall sieht es fast genauso aus.

**Justus:** Nja. Es gibt noch eine Parallele, Kollegen. Seht euch die Tür an, oder besser gesagt, die Figur in der Mitte des Türblatts.

**Bob:** Ja. Ne Fratze. Das könnte 'n Gnom sein, oder 'n Troll?

**Peter:** Hey, wartet mal. Genau so ein steinernes Monster befindet sich vor dem Dragoncourt-Anwesen am Eingangstor.

**Bob:** Ja.

**Justus:** Du hast Recht, zweiter. Wartet mal. Wie war das gleich in dem Brief, den uns Mr. Holbrooke mitgegeben hat? Moment... *[kramt, Musik klingt aus]* Hier. *[liest]* „Deren Tor nur der zwanzigste Sohn Leonardos im Maul des Gnoms öffnet.“ Hä... Maul des Gnoms. Es dürfte klar sein, dass wir durch diese Tür da müssen.

**Peter:** Wozu wir aber die Frage des Hexers lösen müssen.

**Justus:** Im Spiel ist aber kein Hexer, der eine Frage stellt.

**Bob:** Ja, und wir sollten da keinesfalls so einfach reinfassen. Das riecht verdammt nach ner Falle.

**Peter:** Na, dann klick doch mal unseren Flaschengeist an, erster.

**Justus:** Probieren kann ich es ja mal. Hä?

*[Musik des Flaschengeistes, Spielmusik setzt wieder ein]*

**Al Dahab:** Du hast mich gerufen, Gebieter?

**Justus:** So ist es, Al Dahab. Unser zweiter Wunsch lautet: Fasse in das Maul des Gnoms und hole heraus, was du darin findest.

**Al Dahab:** Zu Befehl, Gebieter. Hier dein dritter Wunsch.

*[Zischen und Klimpern]*

**Bob:** Goldener Schlüssel.

**Peter:** *[entsetzt]* Der Dschinn fliegt weg! Aber... Hey, das waren doch nur zwei Wünsche.

**Bob:** Ja, also ins Maul fassen und raus holen was da drin ist, das hatte wohl als zwei Wünsche gezählt.

**Justus:** Ach, egal. Wir haben den Schlüssel. Ich klicke ihn an und schließe die Tür auf.

*[Quietschen]*

**Bob:** OK.

**Peter:** Haha. Dann mal rein in die gute Stube.

**Bob:** Hach... spärlich eingerichtetes Zimmer. Zwei Fackeln an der Wand. Und da hinten Gemälde. Geh mal näher ran, Just.

**Justus:** Moment. Ein prunkvoll gekleidetes Adelspaar. Es sitzt unter einem purpurnen Baldachin und blickt in die Ferne.

**Peter:** Das Bild passt ja überhaupt nicht hier rein.

**Bob:** Stimmt.

**Justus:** Und ich bin mir sicher, dass ich es schon auf Dragoncourt gesehen habe.

**Bob:** Ja, Moment mal, ja genau. Das hängt im Haupthaus in einem der Gänge.

*[Brüllen, Spielmusikwechsel]*

**Peter:** Wer kommt denn da ins Zimmer?

**Justus:** Ein Gargoyle.

**Bob:** Es ist genau der selbe Gargoyle, den ich auf Dragoncourt gesehen habe, als ich in der Erdgrube gefangen war.

**Peter:** Wie heißt denn der? Ach, man, ist die Schrift klein! Syrox!

**Bob:** Lauf aus dem Zimmer, Just! Du musst unseren Scarlok in Sicherheit bringen, schnell!

**Peter:** Vorsicht, erster!

*[ein Schlag]*

**Bob:** Ach, nein, jetzt hat er uns ausgeknockt mit nem Morgenstern.

*[Zischen]*

**Justus:** Unsere Spielfigur löst sich auf.

**Peter:** Was war das denn?

**Justus:** Jemand, der nicht will, dass man ihm in die Quere kommt. Weder im Spiel noch auf Dragoncourt. Vielleicht jemand, der mit der Entschlüsselung des Briefes weiter ist, als wir.

*[Spielmusik setzt wieder ein]*

**Peter:** Hm... Er hat die Tür des Hexers überwunden und kennt die Zahlenkombination von Dragoncourt.



**Bob:** Ja, vielleicht steht der Code eventuell in verschlüsselter Form in dem Brief.

**Peter:** Ja, ja, ich guck ja schon.

**Justus:** Wir sollten gleich nach Dragoncourt zurück fahren und dort einiges überprüfen. Ich habe nämlich das Gefühl, dass wir noch mehr Übereinstimmungen zwischen den beiden Welten finden werden. Wir müssen herausfinden, was dahinter steckt. Und, was der Brief damit zu tun hat.

**Peter:** Ja.

*[Musik]*

## Track 7 – Zwei Welten

*[Musik]*

**Erzähler:** Kurze Zeit später parkte der dritte Detektiv seinen Käfer neben der Einfahrt zu Dragoncourt. Die Jungen stiegen aus und liefen als erstes zu dem steinernen Gnom in der Mauer.

*[Schritte]*

**Peter:** Jetzt haben wir aber keinen Dschinn, der für uns da reinfasst.

**Bob:** *[grinsend]* Freiwillige vor.

**Justus:** Ich mach's. Geht mal ein Stück zur Seite.

*[Justus stöhnt angestrengt]*

**Peter:** Und? Ist da was?

**Justus:** Eine Zahlentastatur. Ich versuch mal die sechs, sieben, sechs, fünf.

**Bob:** Das ist die selbe Kombination, die Mr. Holbrooke in die Tastatur hinter dem Mauerstein eingegeben hat.

**Peter:** Ja, und was hat das alles mit dem Leonardo da sonst was und seinem zwanzigsten Sohn zu tun, von denen im Brief des schwarzen Ritters die Rede ist? Das ist doch total schräg.

**Justus:** Schräg? Schief?

**Peter:** Hä?

**Justus:** Pisa. *[euphorisch]* Peter, du bist ein Genie!

**Bob:** Was?

**Peter:** Ich?

**Justus:** Leonardo da Pisa, auch genannt, Fibonacci. Er lebte um 1200 und ist vor allem für die unendliche Fibonacci-Folge bekannt, bei der sich die jeweils folgende Zahl aus der Summe der beiden vorhergehenden Zahlen ergibt. Und wenn man jetzt, Moment... Moment, Moment, Ruhe...  
Ja! Ja. Die zwanzigste Zahl dieser Folge ist die sechs, sieben, sechs, fünf.

**Bob:** Wirklich? Also, dann, dann will der Brief tatsächlich eine Parallele zwischen dem Land der Drachen und Dragoncourt herstellen.

**Justus:** Aha.

**Bob:** Ja, jetzt müssen wir nur noch wissen, wer ihn geschrieben hat und, ja, warum.

**Peter:** Vielleicht Steven Baron selbst.

**Bob:** Ach, welchen Grund sollte er dazu haben? Er will das Haus los werden. Da hat er sicher kein Interesse daran, dass sich da oben irgendwelche Online-Freaks rumtreiben.

**Peter:** Ja, wer weiß denn sonst noch so gut über Dragoncourt bescheid? Und was hat dieser Jemand vor?

**Justus:** Er möchte auf irgendetwas aufmerksam machen. Solange Baron auf Dragoncourt wohnte, hatte er keine Möglichkeit, dieses Geheimnis zu offenbaren.

**Peter:** Ja.

**Bob:** Aber warum der Brief? Warum dieses Rätsel?

**Justus:** Das werden wir herausfinden.

*[Piep- und Tippgeräusche, ein Tor öffnet sich quietschend]*

**Justus:** Kommt, Kollegen!

**Bob:** Äh, erster? Wonach suchen wir eigentlich?

**Justus:** Nach weiteren Hinweisen. Vor allem solchen, die uns im Hinblick auf den Brief mehr Klarheit verschaffen. Gespaltener Weg, Luftige Leitern, ihr wisst schon.

*[Musik setzt ein]*

**Peter:** Äha.

**Justus:** Und, wir sollten herausfinden, ob wir einen Blick auf das Gemälde im Haus des Hexers werfen können.

**Peter:** Gut, Los.

*[Schritte, Musik]*

**Erzähler:** Doch obwohl die drei Detektive einen großen Teil des Grundstücks erkundeten, stießen sie auf keinen weiteren Anhaltspunkt. Als das Tageslicht allmählich schwand, machten sie sich auf den Weg zum Haupthaus um das Gemälde in Augenschein zu nehmen. Und dort wartete eine Überraschung auf sie.

**Peter:** Kollegen! Seht doch! Die Tür, sie steht sperrangelweit offen!

**Bob:** Vielleicht ist Mr. Holbrooke auch noch mal hier her gekommen.

*[Musik klingt aus]*

**Justus:** Das werden wir gleich wissen. Kommt.

*[Schritte]*

**Bob:** *[rufend]* Mr. Holbrooke? Hallo?

**Peter:** *[leise]* Merkwürdig.

**Justus:** Wir müssen jetzt das Hexenhaus suchen, das wir aus dem Spiel kennen.

**Bob:** Ja.  
Da drüben. Da ist es.

**Justus:** Ja.

**Peter:** Da geht's lang. Hoffentlich ist nicht abgeschlossen.  
*[Schritte]*

**Bob:** Und?

**Justus:** Das Glück ist auf unserer Seite.

**Bob:** So... Ach...

**Peter:** *[erschrocken]* Das Bild... Das Bild, es ist weg!

**Justus:** Hier hat es gehangen. Ich bin mir ganz sicher. Man sieht auch deutlich den hellen, rechteckigen Fleck an der Wand.

**Bob:** Was hat denn das zu bedeuten?  
*[die Jungen erschrecken, Musik setzt ein]*

**Peter:** *[leise]* Da kommt jemand.

**Bob:** *[leise]* Ja.

**Justus:** *[leise]* Schnell! Wir müssen uns verstecken.

**Peter:** Ja.

**Justus:** Hinter den Vorhang!  
*[hastige Schritte]*

**Peter:** *[flüsternd]* Kannst du was sehen, Just? Wer kommt denn da?

**Justus:** *[flüsternd]* Es ist Cole Benedict, Holbrookes Sekretär.  
*[feste Schritte, Musik klingt aus]*

**Bob:** Und? Ist er wieder weg?

**Justus:** Ja. Er hat die leere Stelle an der Wand gesehen und ist gleich weiter gelaufen.  
*[wieder nähern sich Schritte]*

**Bob:** Wer kommt denn da jetzt?

*[Musik setzt ein]*

**Justus:** Mr. Holbrooke.

**Mr. Holbrooke:** Du?

**Die drei Jungen:** Ja, wir!

**Mr. Holbrooke:** *[stammelnd]* Aber... aber, was...

**Justus:** Guten Abend. Wir wollten noch ein paar Erkundigungen einholen und...

*[Glas zerspringt, die Jungen erschrecken]*

**Bob:** Sagt mal, welcher Idiot schmeißt denn da nen Stein durch die Scheibe?

**Peter:** Das war haarscharf an deinem Kopf vorbei, Just!

**Justus:** Ooh... Ja!

**Peter:** Ich renn raus, und schnapp mir den Kerl!

**Justus:** Der ist doch längst über alle Berge, Peter.

**Cole Benedict:** Och... Was macht ihr denn hier?

**Justus:** Auch Ihnen guten Abend, Mr. Benedict.

**Bob:** Wir sind nach Dragoncourt zurück gekehrt, um Antworten auf unsere Fragen zu suchen. Und dann haben wir gesehen, dass das Gemälde verschwunden ist.

**Peter:** Als wir Schritte gehört haben, sind wir schnell hinter den Vorhang gehuscht, weil wir dachten, dass der Bilderdieb zurück kommt.

**Mr. Holbrooke:** In unser Büro wurde auch eingebrochen.

**Bob:** Was? Erzählen Sie.

**Mr. Holbrooke:** Die Schlüssel zu Dragoncourt sind gestohlen. Und sämtliche Unterlagen über das Anwesen vernichtet worden. Deshalb sind wir hier. Wir hatten befürchtet, dass der Einbrecher das Haus ausräumt.

**Cole Benedict:** Hmm. Angefangen damit hatte er schon.

**Justus:** Wann hat der Einbruch stattgefunden?

**Mr. Holbrooke:** Kurz, nachdem wir das Büro gegen fünf Uhr verlassen hatten. Hätte ich nicht ein paar Dokumente vergessen, und wäre noch mal ins Büro zurück gekommen, hätte ich den Schlamassel erst morgen früh entdeckt.

**Peter:** War denn das gestohlene Gemälde besonders wertvoll?

**Mr. Holbrooke:** Das, weiß ich ehrlich gesagt nicht. Details über die Einrichtung standen in den Unterlagen die jetzt verbrannt in unserem Kamin liegen.

**Cole Benedict:** Ähm, Chef, ähm, wir haben doch eine Menge Fotos auf unserem Rechner für die Internet-Annoncen, vielleicht ist dieses Gemälde da auch dabei.

**Mr. Holbrooke:** Stimmt, Cole. Und ich glaube mich sogar zu erinnern, dass das Gemälde tatsächlich fotografiert worden ist. Also auf ins Büro.

*[Musik setzt ein]*

**Justus und Peter:** Ja.

*[Musik]*

Track 8 – Ein alter Freund der Familie

*[Musik, eine Tür wird geöffnet]*

- Peter:** Ooch...
- Bob:** Himmel, wie sieht's denn hier aus?
- Peter:** Wie auf einem Schlachtfeld. Wirklich nette Einbrecher.
- Justus:** Man, man, man...
- Mr. Holbrooke:** Und da im Kamin befindet sich alles über Dragoncourt.
- Cole Benedict:** Ich will doch gleich mal im Rechner nachsehen. Einen Moment... Ah, hier, da. Da ist das Bild. Wir haben es tatsächlich und noch dazu in einer sehr guten Aufnahme. Seht es euch an.
- Justus:** Ja.
- Bob:** Darf ich mal?  
Keine Signatur. Das Gemälde sieht, sehr modern aus.
- Peter:** Ja. Ja, und wenn die Jahreszahl in der oberen rechten Ecke stimmt, dann ist es sogar nagelneu, das Bild stammt aus diesem Jahr.
- Justus:** Hm... Das ist in der Tat sehr bemerkenswert.
- Peter:** Lässt sich irgendwie herausfinden, wer die beiden Personen auf dem Bild sind?
- Mr. Holbrooke:** Ich habe, wie bereits gesagt, keine weiteren Angaben darüber. Und da wir nicht wissen, wer es gemalt hat, können wir auch den Künstler nicht fragen.
- Justus:** Ähm, können wir denn einen Ausdruck davon haben?
- Mr. Holbrooke:** Kein Problem. Mein Sekretär wird das für euch erledigen.
- Justus:** Danke.
- Cole Benedict:** Ich muss nur schnell neues Papier in den Drucker einlegen, einen Moment.
- [Schritte]*
- Justus:** Und, äh, Mr. Holbrooke, ich würde Sie gern noch etwas fragen.
- Mr. Holbrook:** Ja?
- Justus:** *[leise]* Es geht um Mr. Benedict. Wie gut kennen Sie ihn eigentlich?
- Mr. Holbrook:** *[leise]* Cole? Glaubst du etwa, dass er etwas mit der Sache... Nein. Nein, nein. Cole ist ein...
- Bob:** *[leise]* Arbeitet er schon lange für Sie?

**Mr. Holbrooke:** Nein, erst seit ein paar Monaten. Mr. Baron hat seine Einstellung erben, als er unserer Stiftung das Haus überlassen hat. Cole Benedict ist ein... alter Freund der Familie Baron.

*[Musik setzt ein]*

**Justus:** OK.

*[Musik]*



Track 9 – Gimli und Guinevere

*[Musikwechsel]*

*[Blacky krächzt hin und wieder, Schrottplatzgeräusche im Hintergrund]*

- Justus:** So, Kollegen, das hätten wir. Die E-Mail-Lawine rollt.
- Peter:** Da bin ich ja mal gespannt, ob jemand was mit dem Gemälde anfangen kann.
- Bob:** Also, ich glaube, dass es sich bei dem Bild aus dem Hexenhaus und der Abbildung in Mr. Benedicts Rechner nicht um ein und das selbe Bild handelt.
- Peter:** Und woran machst du das fest, Bob? Also, mir ist nicht der geringste Unterschied aufgefallen.
- Bob:** Es ist nur so ein Gefühl, Peter. Ich kann's dir erst sagen, wenn ich beide Bilder nebeneinander sehe.
- Peter:** Mhm.
- Justus:** Dann schlage ich vor, dass wir uns erst mal wieder ins Land der Drachen begeben. Ich hab uns bereits eingeloggt.
- [Spielmusik setzt ein]*
- Peter:** Ah, gut. Auf zu Runde zwei.
- Justus:** Ja. So. Wie wär's diesmal mit einem Zwerg.
- Bob:** OK.
- Justus:** Hm. Und in eine schlagkräftige Waffe sollten wir auch investieren, falls uns der Gargoyle noch einmal über den Weg läuft.
- Peter:** Au ja. Und den Zwerg nennen wir Skinny, OK? *[lacht]*
- Bob:** *[lachend]* Och nee.
- Justus:** Also, ich finde das eher unpassend. Der Zwerg verkörpert ja gewissermaßen uns drei.
- Peter:** Ach so.
- Bob:** Ähm, dann lass ihn uns Gimli nennen. Gimli, wie den Zwerg aus Herr der Ringe.
- Justus:** Gut. Moment... Gimli. So, das hätten wir. Unser alter Spielstand ist noch gespeichert. Wir können im Haus des Hexers weiter machen, wo wir letztes Mal gescheitert sind. Auch mit einem neuen Avatar. So.
- Bob:** OK. Dann lass Gimli mal vor das Gemälde treten, Just.

*[Schritte]*

**Bob:** Da! Ich hab's doch gewusst.

**Peter:** Wovon sprichst du?

**Bob:** Hier. Die Frau auf dem Bild aus dem Onlinespiel...

**Justus:** Ja...

**Peter:** Mhm...

**Bob:** Die hat eine Krone, ja und kein Diadem auf dem Kopf. Und der Mann, der sitzt links von der Frau.

**Justus:** Zeig mal.

**Bob:** Seht Ihr?

**Justus:** Ja, ja, das ist aber noch nicht alles. Seht euch auf dem Monitor mal genau die Augen des Mannes an. Fällt euch was auf?

**Peter:** Der... der Typ schielt!

**Bob:** Ja.

**Peter:** Der hat den kompletten Silberblick.

**Justus:** Silberner Blick. Ihr erinnert euch?

**Bob:** Ja, der... der Brief. Der Brief, wo ist der Brief? Wo hab ich den hingelegt, ah, hier. Ähm, äh, *[liest vor]* „...weist ein silberner dir den Weg in beiden Welten.“

**Justus:** *[leise]* Ja.

**Peter:** Das ist ein Hinweis. Dass der Kerl schielt, das soll uns irgendetwas sagen.

**Bob:** Das könnte bedeuten, dass einem das Schielen verrät, wohin man dort gehen muss. Und zwar sowohl auf Dragoncourt, als auch hier in der virtuellen Welt.

**Justus:** Es bringt einen zum gespaltenen Weg, wenn ich den Brief richtig interpretiere. Allerdings erschließt sich mir momentan noch nicht, wo der sein soll.

*[Grollen und mystische Musik setzen ein]*

**Bob:** Oh, nein, da kommt jemand. Da kommt jemand!

**Peter:** *[noch während Bob spricht]* Oh, das hört sich nicht gut an!

*[Türenquietschen]*

**Bob:** Oh, oh.

**Justus:** Uh, ein Ork. Wie heißt der? Wardock.

**Bob:** Ha, er schwingt nen Säbel, Just, nach links, du musst nach links!

**Justus:** Ja...

**Peter:** Vorsicht!

*[lautes Grollen und Dröhnen]*

**Bob:** So, jetzt gib ihm was auf die Mütze, erster!

*[unruhige Mausclicks]*

**Bob:** Los, doch, mit der Streitaxt immer auf die zwölf!

**Peter:** Ja!

**Bob:** Ein bisschen schneller!

*[laute Geräusche, Blacky krächzt unruhig]*

**Bob:** *[leicht nervös]* Mach doch, komm schneller!

*[lautes rauschen]*

**Die drei Jungen:** *[vergnügt jubelnd]* Ja!

**Bob:** Sehr gut.

**Peter:** *[vergnügt]* Du, das war ganz großer Sport, Justus.

*[Blacky beruhigt sich wieder]*

**Bob:** Ja.

**Justus:** Das Türrätsel muss der Ork auch schon gelöst haben, es sei denn, man kommt noch auf einem anderen Weg ins Haus.

**Bob:** Also, ich denke, wir werden noch auf ne Menge anderer Figuren treffen, die das Rätsel des schwarzen Ritters lösen wollen.

**Peter:** Hm... Bleibt nur die Frage, wie viele Spieler mittlerweile herausgefunden haben, dass das Rätsel auch auf Dragoncourt und in der Realität stattfindet.

**Justus:** Ich mach mal einen Screenshot von dem Gemälde. Moment... So.

*[mystische Geräusche]*

**Bob:** Oh, oh. Seht mal, Freunde, da kommt schon wieder jemand.

**Peter:** Ist das ne Elfe? Guinevere.

**Justus:** Guinevere? Der Sage nach ist das die Frau von König Artus.

**Peter und Bob:** Aha.

**Guinevere:** *[über den Computer]* Seid begrüßt, Fremder. Darf ich auf eure Milde hoffen? Ich bin nur eine schwache Frau in diesen bedrohlichen Gefilden und...

*[Merkwürdiger Handyklingelton]*

**Justus:** Ja, und?

**Guinevere:** Dann darf ich euch zum Zeichen meines Dankes einen Trank reichen, der euch für eure nächste Bewährungsprobe unverwundbar macht.

**Peter:** *[begeistert]* Na, unverwundbar ist Klasse, erster. Trink das Zeug. das ist sicher ne gute Fee oder so.

**Justus:** *[skeptisch]* Na ja, ich weiß nicht...

**Bob:** Los, Just. Runter mit der Brühe.

**Justus:** Ach, also schön.

*[Mausklicks, Musik setzt aus, Zischgeräusch]*

**Peter:** Was ist denn jetzt los?

**Justus:** Hä...

**Bob:** Das darf doch nicht wahr sein? Gimli hat sich aufgelöst.

*[Spielmusik setzt wieder ein]*

**Justus:** *[verärgert]* Ach, wir sind so dermaßen dämlich! So dämlich! Wie konnten wir nur darauf herein fallen?

**Peter:** Die hat unseren Zwerg vergiftet. Die Tante hat Gimli gekillt!

**Justus:** Wir dürfen in dem Spiel niemandem trauen! Da wird mit harten Bandagen gekämpft.

*[das Telefon klingelt]*

**Blacky:** *[krächzt]* Telefon! Telefon!

**Justus:** *[genervt]* Ja doch, Blacky, wir sind ja nicht taub! *[hebt ab]* Justus Jonas von den drei Detektiven.

**Fred:** *[durchs Telefon]* Ähm, ja, hier ist Fred.

**Justus:** Hallo Fred. Was können wir für dich tun?

**Fred:** Also, ich rufe wegen eurer E-Maillawine an. Mein Freund Dave hat mir das Zeug geschickt und wo ich schon mal die Chance hab, den drei Fragezeichen zu helfe, dachte ich, ich rufe euch persönlich an.

**Justus:** Kannst du uns etwas zu dem Gemälde sagen?

**Fred.** Also, über das Gemälde weiß ich nichts. Aber über das Diadem, das die Frau trägt.

**Justus:** Ja?

**Fred:** Ich bin mir ganz sicher, dass das ein Teil des Drachenschatzes ist.

**Justus:** Ein Teil des Drachenschatzes? Wie meinst du das?

**Fred:** Ich beschäftige mich viel mit alten Schätzen, das ist mein Hobby. Der Drachenschatz wird auf das neunte Jahrhundert datiert und wurde vor ungefähr achtzig Jahren von Archäologen in Südschweden gefunden.

**Justus:** Ach.

**Fred:** Man glaubt, dass er die Grabbeigabe eines bedeutenden Fürsten für seine Frau war, die er sehr geliebt hat.

**Justus:** Und mit dem Diadem bist du dir ganz sicher, Fred? Woran hast du es denn wiedererkannt?

**Fred:** An dem Smaragd. Er ist unverwechselbar und hat sogar einen eigenen Namen. Die Träne des Nordens.

**Justus:** Träne des Nordens? OK. Super, Fred. Das sind wirklich wichtige Informationen für uns, aber eine Frage hätte ich noch. Wo befindet sich der Schatz im Augenblick?

**Fred:** Das weiß ich nicht. Das weiß niemand, außer den Dieben.

**Justus:** Diebe? Der Schatz wurde gestohlen?

**Fred:** So, vor... vor über 25 Jahren bereits. Und seit dem ist kein einziges Stück des Schatzes wieder aufgetaucht.

**Justus:** Ja, verstehe. Ja. Danke, dass du uns angerufen hast.

**Fred:** Nichts zu danken, Justus. Bis später.

**Justus:** Ja.

*[kurzes Freizeichen, Justus legt auf]*

**Justus:** Was sagt man dazu?

**Bob:** Sehen wir uns den Drachenschatz doch mal etwas näher an. Lass mich mal an den Rechner, Just.

*[Spielmusik bricht ab]*

**Bob:** So.

*[Tippgeräusche]*

**Peter:** Ja, und?

**Bob:** Moment noch... Drachenschatz, ja. Da ist er. Gut, was haben wir hier, Sammlung normannischer Grabbeigaben, 24 Einzelstücke, ungeheuer wertvoll, wurde vor 27 Jahren gestohlen in Los Angeles.

**Peter:** Wie, in L.A.?

**Bob:** Ja, hier steht, der Schatz war im Rahmen einer Wanderausstellung im „Museum of Ancient Arts“ zu sehen, wurde auf mysteriöse Weise gestohlen und bis heute hat man weder die Diebe, noch ein einziges Stück des Schatzes gefunden.

**Justus:** Ha...

**Peter:** Ach...

**Bob:** Seht mal hier. Auf der Seite sind auch einige Fotos von Einzelstücken des Drachenschatzes abgebildet. 'N Dolch, ein Ring und ein Armreif.

**Justus:** Lass mal sehen.

**Bob:** Warte mal, hier ist noch ein Artikel über den Diebstahl.

**Justus:** Ja.

**Bob:** *[liest]* Momja... Freunde, das... Das gibt's ja nicht!

**Peter:** Was hast du denn?

**Bob:** Ja, hört euch das mal an! Hier steht: *[liest]* „...demnach wurden die Museumsnachtwächter gegen fünf Uhr morgens niedergeschlagen.“ So. „Als man sie ein paar Stunden später bewusstlos auffand, war der gesamte Schatz verschwunden.“

**Justus:** Tja... Nachts im Museum.

**Peter:** Ja, und was ist daran jetzt so spektakulär?

**Bob:** Ratet mal, wie die beiden Nachtwächter hießen: Laster Picket und Stephen Baron.

**Peter:** Nein.

**Bob:** Und hier ist auch noch ein Foto von den beiden.

**Justus:** Zeig mal.

**Bob:** Hier.

**Justus:** Das ist tatsächlich Sheriff Picket.

**Peter:** Das gibt's doch nicht.

**Justus:** Und Stephen Baron. Sein Gesicht war schon oft in der Zeitung zu sehen. Sie sind natürlich viel jünger, als jetzt, aber sie sind es, ohne jeden Zweifel.

**Peter:** *[noch während Justus spricht]* Ja, aber... Ja, ja.

**Justus:** Unglaublich.

**Peter:** Ach... ja, und was fangen wir jetzt mit diesem Wissen an, Justus?

**Justus:** Ich schlage vor, dass ihr euch um die Realität kümmert und Sheriff Picket einen Besuch abstattet, während ich ins Spiel gehe und dort das Rätsel weiter verfolge.

**Bob:** Einverstanden. Und äh, ja wie gehen wir jetzt mit Picket um?

**Justus:** Unterhaltet euch mit ihm.

**Bob:** OK.

**Justus:** Geht dabei aber behutsam vor. Der darf auf keinen Fall erfahren, was wir wissen. Lasst wie nebenbei ein paar Stichwörter fallen und achtet darauf, wie er reagiert. Vielleicht rückt er ja von selbst mit der Sprache raus.

**Bob:** Gut.

**Peter:** Hast du denn schon einen Verdacht?

**Justus:** Nein. Aber wir können niemandem trauen.

*[Musik]*

## Track 10 – Ganoven

*[Musik, Schritte, Türquietschen]*

**Erzähler:** Peter und Bob hatten Glück, denn Sheriff Picket befand sich in seinem Büro und arbeitete. Und er war diesmal nicht allein. An einem Schreibtisch saß ein hagerer, kleiner Mann mit schütterem Haar und einem dünnen Schnauzbart. Ein kleines Namensschild wies ihn als Deputy B. Zabriski aus.

*[schlagendes Türgeräusch, Musik klingt aus]*

**Sheriff Picket:** Ah, die jungen Detektive.

**Peter:** Ja.

*[Tassen klappern]*

**Sheriff Picket:** Na, wie viel Gauner habt ihr schon dingfest gemacht?

**Bob:** Keinen, Sheriff. Leider. Die Sache wächst uns über den Kopf.

**Sheriff Picket:** Von welcher Sache sprichst du denn?

**Peter:** Die Vorfälle oben in Dragoncourt.

**Sheriff Picket:** Ah, ja, ja, ja, ja, der Unfug, den diese Rotzbengel veranstalten. Und denen seid ihr jetzt auf der Spur?

**Bob:** Ja, wir waren bei dieser Stiftung, die Sie uns genannt haben und äh, der Leiter, Mr. Holbrooke, hat uns gebeten, dem Treiben auf Dragoncourt auf den Grund zu gehen, aber, wir kommen irgendwie nicht voran.

**Peter:** Ja, und daher suchen wir im Moment alles, was mit Stephen Baron zu tun hat.

**Sheriff Picket:** Tja, ich weiß auch nicht mehr, als das, was man über ihn in den Zeitungen lesen kann. Und begegnet bin ich ihm nur ein Mal drüben im Drugstore. Aber das ist schon Jahre her.

**Bob:** Bei unseren Ermittlungen über Baron stolperten wir auch dauernd über so einen, äh, Begriff, äh, wie hieß der noch mal, Peter?

**Peter:** Äh, D... Drachenschatz.

**Bob:** Ja. Genau das war es, äh, Drachenschatz. Und das Wort, das taucht in vielen seiner Spiele auf und ähm auch oben auch Dragoncourt und...

**Sheriff Picket:** *[fällt Bob ins Wort]* Ich hab von Computerspielen nicht viel Ahnung. Mich interessiert das ganze Zeug auch nicht. Wendet euch damit besser an Ben. Nicht wahr, Ben? Du bist der Fachmann.

**Zabriski:** Noch nie gehört, Chef.



**Bob:** Ach... Aha. Na ja.

**Zabriski:** Ich geh dann mal ne Runde drehen.

**Sheriff Picket:** OK. Aber vergiss nicht, zu tanken.

**Zabriski:** Keine Sorge. Bis später.

**Peter:** Mhm.

**Sheriff Picket:** Kann ich sonst noch was für die jungen Herrschaften tun?

**Bob:** *[drucksend]* Äh, nein, ich glaube, das war's fürs Erste.

**Peter:** *[während Bob spricht]* Nein.

**Bob:** Dürfen wir denn noch mal vorbei kommen, wenn wir Fragen haben?

**Sheriff Picket:** Ja, na klar. Stets zu Diensten.

**Peter:** Ja.

**Bob:** Gut.

**Peter:** Dankeschön.

**Bob:** Vielen Dank.

**Sheriff Picket:** Wiedersehen, Jungs.

**Bob:** Ciao.

**Peter:** Wiedersehen.

*[eine Tür wird quietschend geöffnet]*

**Peter:** Ah... Mr. Benedict. Sie hier?

**Cole Benedict:** *[lachend]* Ja, so kann's kommen. Und ihr, ich meine...

**Bob:** Wir wollten ohnehin gerade gehen, dann haben Sie den Sheriff ganz für sich.

**Cole Benedict:** Ja, dann, äh, also bis später, Jungs.

**Bob:** Ja...

**Peter:** Ja...

**Bob:** Bis später.

**Peter:** Bis später.

*[Schritte]*

**Bob:** Holbrookes Sekretär, was macht der denn hier?

**Peter:** Keine Ahnung. Komm.

*[Handy klingelt Mozarts Klaviersonate Nr. 11/Türkischer Marsch]*

**Bob:** Wer mag denn das sein? – Ah, Justus.

*[Klingelton endet]*

**Bob:** Hi erster, was gibt's, äh, pass auf, ich drück kurz die Lautsprechertaste, damit Peter mithören kann, ja?

**Justus:** *[durchs Handy]* Also.

**Bob:** Erzähl mal.

**Justus:** Es geht um den Ausdruck des gestohlenen Gemäldes.

**Bob:** Aha, OK.

**Justus:** Ich hab's durch puren Zufall heraus gekriegt. Man muss die Augen unscharf stellen.

**Bob:** Die Augen unscharf... Wie meinst du das?

**Justus:** Kollegen, es handelt sich um ein Stereogramm. Ein 3-D-Bild.

**Bob:** Ach so, so, so'n Magic-Eye-Zeug? Ein in den Mustern verstecktes 3-D-Bild, das man nur erkennt, wenn man schielt?

**Justus:** Ja, Exakt.

**Bob:** Ah.

**Justus:** Man muss das Gewand des Mannes mit einem silbernen Blick betrachten.

**Bob:** Ach Silberblick...

**Peter:** Ja, und was ist darin zu sehen, Justus?

**Justus:** Die Turmruine auf Barons Anwesen. Dort müssen wir hin. Sowohl im Spiel, als auch auf Dragoncourt.

**Bob:** Ist das Stereogramm auch auf dem Bild aus dem Onlinespiel zu sehen?

**Justus:** Fehlanzeige.

**Bob:** Ja, damit dürfte klar sein, wieso das echte Gemälde gestohlen worden ist. Nur mit dessen Hilfe kommt man weiter. Ja, aber wieso hat Baron diesen 3-D-Hinweis in das Bild einarbeiten lassen?

**Justus:** Ach, das müssen wir klären, Kollegen. Seht euch die Ruine mal an. Ich habe sie im Land der Drachen auch gerade entdeckt. Wenn einer von uns etwas herausgefunden hat, telefonieren wir.

**Bob:** OK.

**Justus:** Ich werde mir dann später Onkel Titus Pickup leihen und zu euch stoßen.

**Peter:** Ja, und wenn wir auf den Typen treffen, der das Gemälde geklaut hat? Der weiß ja wohl inzwischen auch, dass es am Turm weiter geht.

**Justus:** Ihr müsst vorsichtig sein. Im Zweifelsfall haltet ihr euch zurück und beobachtet nur.

**Bob:** OK, einverstanden, Just.

**Justus:** Eine Frage hab ich aber noch.

**Bob:** Ja?

**Justus:** Wart ihr schon bei Sheriff Picket?

**Bob:** Allerdings. Der saß mit einem Deputy namens Zabriski in seinem Büro, aber Picket hat nicht die geringste Reaktion auf unsere Anspielungen, *[zwei kurze Hupsignale]* die Dragoncourt betreffen gezeigt. Und gerade, als wir das Büro verlassen wollten, erschien plötzlich Holbrookes Sekretär auf der Bildfläche.

**Peter:** Mhm.

**Justus:** Cole Benedict?

**Bob und Peter:** Ja.

**Justus:** Was hat der denn beim Sheriff verloren?

**Bob:** Keine Ahnung, Just. Die ganze Situation war total skurril.

**Justus:** Hm... Gut. Damit beschäftigen wir uns später. Macht euch jetzt auf den Weg. Je früher ihr auf Dragoncourt eintrefft, desto besser.

**Bob:** Verstanden. OK. Bis später, ja.

*[Musik setzt ein, Schritte]*

**Bob:** OK. Komm, Peter.

**Peter:** Ja.

*[Musik]*

## Track 11 – Am Abgrund

*[Musikwechsel]*

**Erzähler:** Justus betrat das Land der Drachen und machte sich direkt auf den Weg zu dem Turm. Dort traf er auf die Elfe Guinevere, die scheinbar das selbe Ziel hatte. Zur gleichen Zeit hatten auch Peter und Bob auf dem echten Dragoncourt die Ruine gefunden und mit einem mulmigen Gefühl im Bauch betreten.

*[Schritte]*

**Bob:** OK, zweiter. Wir sehen uns hier drinnen kurz um, ja, und dann schließen wir uns mit Justus kurz.

**Peter:** Häha. Ist ja nicht wirklich gemütlich, hier. Und gelüftet wurde hier auch schon lange nicht mehr.

**Bob:** Hmm... Da hinten, das ist ne Wendeltreppe, oder? Los, komm.

*[Schritte]*

**Peter:** Die Treppe führt sowohl nach oben als auch in den Keller.

**Bob:** Aber hinauf können wir uns schenken. Sieh doch. Überall auf den Stufen liegen Gesteinsbrocken. Und da oben, da fehlt ein großes Stück der Treppe.

**Peter:** Hmm. Also abwärts. War ja klar.

*[Schritte]*

**Bob:** Zum Glück sind die Grubenlampen an der Wand eingeschaltet, sonst könnte man überhaupt nichts sehen.

**Peter:** Ein Gang und ne Weggabelung.

**Bob:** Rechts oder links?

**Peter:** Wir gehen links.

**Bob:** Ich meinte eigentlich, wer von uns rechts und wer links nimmt.

**Peter:** *[verschreckt drucksend]* Wir... wir sollen uns aufteilen?

**Bob:** Ja, klar.

*[Musik klingt ganz langsam aus]*

**Peter:** Also schön. Ich nehm' den rechten Weg.

**Bob:** OK. In zehn Minuten treffen wir uns wieder hier, ja?

**Peter:** Häh...?

**Bob:** Dann sehen wir weiter.

**Peter:** Ja. Und... und wenn was ist, ja, schreien, Bob.

**Bob:** Du kannst gerne schreien, ich rufe, OK? Bis gleich.

*[Schritte, Musik setzt ein]*

**Erzähler:** Langsam und vorsichtig schlich Bob durch den Gang, bis hinter einer Biegung plötzlich eine massive Wand auftauchte.

**Bob:** *[enttäuscht]* Ach, na toll. Ne Sackgasse.

*[Stöhnen]*

**Bob:** Oh, nein. Ein Gargoyle.

*[der Gargoyle stöhnt]*

**Bob:** *[bedrohend]* Hau ab! Verschwinde! Oder ich hau dir den Stein hier gegen den Kopf!

**Matthew:** *[unter einer Maske]* Nein! Nicht! Warte! *[nimmt die Maske ab]* Ich... ich nehm' die Maske schon ab!

**Bob:** *[überrascht]* Wer... Wer bist du denn? Was machst du hier unten?

**Matthew:** Ich, ich heiß' Matthew.

**Bob:** Aha.

**Matthew:** Ich dachte, ich hol das alte Halloweenkostüm aus der Kommode und erschreck meine Konkurrenten.

**Bob:** Aha.

**Matthew:** Damit mir keiner bei Barons Rätsel in die Quere kommt. Ich hat schon einen Mordsbammel, dass du dir was getan haben könntest, als du da gestern plötzlich in der Grube lagst.

**Bob:** Na ja. Für die Grube konntest du ja nichts, da bin ich schließlich von selbst reingefallen.

**Matthew:** Ja, aber ich hätte dir helfen müssen.

**Bob:** Na, dann wärst du aber auch nicht mehr so furchteinflößend gewesen, oder? *[Matthew lacht kurz]* Sag mal, Matthew, wenn ich das richtig verstanden habe, hast auch du den Brief des schwarzen Ritters gelesen, oder?

**Matthew:** Na klar. Der schwarze Ritter wurde verwundet und liegt im Sterben.

**Bob:** Aha.

**Matthew:** Und jetzt sucht er einen würdigen Erben, der die Regentschaft über das Land der Drachen antreten kann, wenn er einmal nicht mehr ist. Ganz bestimmt bekommt der Sieger am Ende des Quest einen Preis,

der ihn in die Lage versetzt, dieses schwierige, aber höchst ehrenvolle Amt anzutreten.

- Bob:** Aha. Einen Preis. Und, ähm, was für ein Preis soll das sein?
- Matthew:** Also, ich glaub, dass dem Sieger alle Geheimnisse im Land der Drachen offenbart werden. Er wird alle machtvollen Kräfte erlangen. Jedes Wissen wird ihm zuteil. Er wird jede Kunst beherrschen.
- Bob:** Äh, Moment mal, Moment mal. Du denkst, das alles ist nur ein Spiel?
- Matthew:** Na, was denn sonst?
- Bob:** Und, äh, bist du hier auf Dragoncourt schon anderen Konkurrenten begegnet?
- Matthew:** Oh ja. Dem Drachen.
- Bob:** Aha.
- Matthew:** Aber dem geht man besser aus dem Weg. Ein übler Zeitgenosse.
- Bob:** Wieso, hattest du Ärger mit ihm?
- Matthew:** Vorhin hat er mir aufgelauert.
- Bob:** Ach...
- Matthew:** Er hat mich gepackt und mir meine Maske heruntergerissen. Dann hat er gesagt, dass ich mich weiter hier herumtreiben darf, aber dass er mich im Auge behalten wird und dass ich ihm sagen soll, wenn ich auf etwas merkwürdiges stoße.
- Bob:** Das hat er gesagt, ja?
- Matthew:** *[kämpferisch]* Aber den Preis des schwarzen Ritters werd' ich mir holen!
- Bob:** Aha...
- [Handyklingelton Mozarts Klaviersonate Nr. 11/Türkischer Marsch]*
- Bob:** Äh, Moment mal...
- Matthew:** Ich muss eh weiter.
- Bob:** Ja, ja...
- Matthew:** Tschüß!
- Bob:** Tschüß. – Just! Just, du glaubst ja gar nicht, was ich gerade...
- Justus:** *[durchs Handy, fällt Bob ins Wort]* ...für lange Erklärungen bleibt mir jetzt keine Zeit! Guinevere, die böse Elfe aus dem Spiel, hat mich unten im Keller der Turmruine durch den rechten Gang gehetzt.

**Bob:** Was?

**Justus:** Er endet an einer Felsklippe. Es ist die Klippe, an der wir vorgestern die Klippenspringer beobachtet haben.

**Bob:** Ja, und?

**Justus:** Da hing eine Strickleiter von den Klippen hinab.

**Bob:** Aha.

**Justus:** Luftige Leiter. Verstehst du? Eisiger Flug, atemlose Dunkelheit. Dort unten muss das Ziel unserer Suche liegen.

**Bob:** Ach, ach so, du sprichst von den Zitaten aus dem Brief von diesem schwarzen Ritter.

**Justus:** So ist es. Guinevere hat mich von der Felskante gestoßen. Ich bin ins Meer hinab gestürzt und dann hieß es plötzlich „Game Over“.

**Bob:** Ja, und was hat das jetzt alles zu bedeuten, Justus?

**Justus:** *[energisch, besorgt]* Wo ist Peter? Ich hoffe, er ist bei dir.

**Bob:** *[drucksend]* Äh, Peter, ähm, ja, Peter... ist jetzt nicht... ich meine, gut er ist...

**Justus:** Guinevere hat sich sofort nach unserer virtuellen Begegnung ausgeloggt. Ich befürchte, dass sie auf dem Weg zum echten Turm ist.

*[Musik setzt ein]*

**Bob:** *[erschrocken]* Oh, Gott!

**Justus:** Ich werde sofort Inspektor Cotta informieren.

**Bob:** Ja, ja, mach das!

*[Musik]*

## Track 12 – Die Höhle des Drachen

*[Musik]*

**Erzähler:** Peter schlich vorsichtig durch den rechten Gang. *[Schritte]* Plötzlich veränderte sich das Licht in dem muffigen Stollen. Es wurde heller. Der Gang führte ins Freie. Als er nach draußen trat, *[Möwen schreien, Meeresrauschen]* stand er auf der Teufelsklippe, dem Felsen der Klippen Springer.

**Peter:** Das ist ja merkwürdig.

*[Musik klingt aus]*

**Peter:** *[rufend]* Ah! Ein Drache... mit einem Smartphone.

**Zabriski:** *[durch eine Maske]* Da wären wir beide also. Wobei es für dich besser gewesen wäre, nie hier her zu kommen. *[bedrohend]* Hände hoch!

**Bob:** *[eingeschüchtert, verängstigt]* Wer sind Sie? Nehmen Sie die Maske ab!

**Zabriski:** Du gehst jetzt schön langsam an die Felskante heran.

**Peter:** Was? Aber, äh... das können sie doch nicht machen.

**Zabriski:** Ich kann es, weil ich es muss! Ihr kommt mir nicht in die Quere, los jetzt!

**Peter:** Aber, äh, ich werde... ich werd' das nicht überleben!

**Zabriski:** Das ist genau der Zweck der Übung. Ich zähle jetzt bis drei. Wenn du bis dahin nicht gesprungen bist, werde ich mit ein bisschen Blei nachhelfen.

**Peter:** Nein!

**Zabriski:** Eins!

**Peter:** Bitte!

**Zabriski:** Zwei!

**Peter:** Bitte... nicht...

**Zabriski:** Drei!

*[Musik setzt ein, Peter schreit, stürzt ins Wasser, Blubbergeräusche]*

**Erzähler:** Peter spürte den unangenehmen Druck in den Ohren, aber er war erleichtert. Er hatte es geschafft, trotz der gewaltigen Höhe, in das Wasser einzutauchen, ohne sich dabei zu verletzen. Aber schon spürte er die nächste Gefahr. Mit erbarmungsloser Gewalt wurde er von einer Strömung erfasst, und auf den Grund des Meeres gezogen. Seine Lunge krampfte sich zusammen. Plötzlich zog ihn der Sog in einen Tunnel.



*[Peter schwimmt, schnappt nach Luft, Musik setzt aus]*

**Peter:** *[schockiert] Wo... Wo bin ich? [atmet erschöpft] Eine Unterwasserhöhle. [kommt aus dem Wasser] Das... das gibt's doch nicht. [zieht und wringt seine nassen Sachen aus, atmet schwer] Was... was ist denn das? Das... das gibt's doch nicht. Das... das darf doch nicht wahr sein!*

*[Musik setzt ein]*

**Peter:** *[aus vollem Hals lachend] Ja! Ja!*

*[Musik]*

## Track 13 – Guinevere

*[Musik setzt aus, Polizeisirenen]*

- Erzähler:** Eine Stunde später hielt ein Polizeiwagen vor Sheriff Pickets Büro. Inspektor Cotta, Justus und Bob sprangen heraus und stürzten in die Amtsstube.
- [hastige Schritte, eine Tür wird quietschend geöffnet]*
- Sheriff Picket:** *[überrascht]* Nanu, nanu, nanu. Haben es die Herrschaften heute aber eilig.
- Justus:** *[nachdrücklich]* Wo ist Peter?
- Sheriff Picket:** *[erstaunt]* Wie bitte? Was ist denn mit dir los, wovon sprichst du?
- Bob:** Wir kommen direkt von Mr. Barons Anwesen. Unser Freund Peter ist dort spurlos verschwunden.
- Sheriff Picket:** Was?
- Justus:** *[mit scharfer Stimme]* Aber das ist Ihnen ja sicher bereits bekannt, Sir.
- Sheriff Picket:** Einen Moment, einen Moment, was soll das alles? Ja, und wer sind Sie denn überhaupt?
- Inspektor Cotta:** *[streng]* Inspektor Cotta, Policedepartement Rocky Beach.
- Sheriff Picket:** Oh...
- Zabriski:** Können wir euch helfen?
- Inspektor Cotta:** *[energisch]* Ich kann Ihnen nur raten, die Karten endlich auf den Tisch zu legen!
- Zabriski:** *[lacht]* Ihr müsst allesamt sturzbetrunken sein!
- Sheriff Picket:** Das Gefühl habe ich auch.
- Justus:** Einen sehr schönen Ring tragen Sie da, Sheriff.
- Sheriff Picket:** *[überrascht]* Was? Wie...
- Justus:** Dieser Ring hier, ist ein Teil des Drachenschatzes. Jenes Schatzes, der vor 27 Jahren aus dem Museum of Ancient Arts in Los Angeles gestohlen wurde. Zu einer Zeit, in der Sie und Mr. Baron dort Nachtwächter waren. Als wir das erste Mal in ihrem Büro waren, ist mir der Ring bereits aufgefallen. Pech für Sie, dass ich ihn auf einem Foto im Internet wiedererkannt habe.
- Bob:** Sie haben gelogen. Sie kennen Mr. Baron viel besser, als Sie uns gegenüber zugeben wollten und auch der Drachenschatz ist Ihnen offensichtlich sehr wohl bekannt.

**Justus:** Sie stecken hinter allem, Sheriff. Sie wollten auf Barons Anwesen freie Bahn haben. Keiner außer Ihnen sollte das Rätsel des schwarzen Ritters lösen. Und um das zu erreichen *[verliert besorgt die Fassung]* haben Sie auch nicht davor zurückgeschreckt, unseren Freund... Peter... *[wütend]* Wo ist er?

**Sheriff Picket:** Hört zu, Jungs. Ich weiß nicht, was hier gespielt wird. Aber Tatsache scheint zu sein, dass eurem Freund etwas zugestoßen ist. Das hat oberste Priorität. Dem sollten wir zuerst nachgehen. Dann können wir noch einmal in aller...

*[eine Tür geht, Schritte]*

**Peter:** *[vergnügt]* Halli Hallo!

**Justus:** *[überrascht]* Peter!

**Bob:** *[erleichtert]* Zweiter!

**Sheriff Picket:** Das gibt's doch nicht.

**Bob:** Wo kommst du denn auf einmal her? Und wie siehst du überhaupt aus?

*[Merkwürdiger Handyklingelton]*

**Justus:** Oh... Gehen Sie ruhig an ihr Handy, Deputy Zabriski. Oder darf ich Sie weiter Guinevere nennen?

*[Musik setzt ein]*

**Einer der Männer:** Was?

*[Musik]*

## Track 14 – ???

*[Musik]*

**Erzähler:** Zwei Tage nach den dramatischen Ereignissen saß Ryan Holbrooke zusammen mit den drei Detektiven und Inspektor Cotta auf der Südterrasse von Steven Barons Anwesen. Er las den Brief, den Peter zusammen mit dem Drachenschatz in der Unterwasserhöhle entdeckt hatte.

*[Vögel zwitschern, Musik klingt aus]*

**Mr. Holbrooke:** Na, da bin ich ja mal gespannt.

*[Ein Brief wird auseinandergefaltet]*

**Stephen Baron:** An den glücklichen Finder. Ich danke dir. Du bist es, der mich endlich von dieser Bürde befreite. Jetzt kann ich in Frieden sterben. Ich, Stephen Baron habe diesen Schatz, der vor dir liegt, gestohlen. Doch, ich brachte es nicht fertig, ihn zu verkaufen. Die Liebesgabe eines Fürsten an seine Frau verhökert an den meistbietenden. Ich schäme mich zutiefst. Aber, obwohl mich mein Gewissen täglich plagte, wollte ich den Schatz auch nicht zurück geben, noch nicht. Seine Geschichte wurde zu einer Quelle der Inspiration für mein Spiel „Land der Drachen“. Ich nahm ihn mit nach Dragoncourt und verbarg ihn tief in dieser Höhle. Aber irgendwann, das schwor ich mir, würde ich den Schatz wieder zurück geben. Dann traf mich das Schicksal. Ich erlitt einen schweren Unfall, der mich seither an den Rollstuhl fesselt, und erhielt kurz darauf die niederschmetternde Diagnose, dass mein Leben bald zuende sei. Wie sollte ich den Schatz jetzt zurück geben? Es war mir von jetzt an nicht mehr möglich, in die Drachenhöhle zu gelangen. Jemand anderes musste den Schatz nun heben und ihn zurück bringen und vielleicht wird durch dieses, mein Bekenntnis, auch ein Teil der Schuld getilgt. Daher bitte ich dich, edler Finder, aus tiefstem Herzen, bringe den Schatz dort hin zurück, woher er kam. Erlöse das Liebespaar. Erlöse mich. Steven Baron.

**Mr. Holbrooke:** Also verstehe ich richtig. Baron und Picket haben damals zusammen den Drachenschatz gestohlen und jeder bekam die Hälfte, wobei Picket seinen Teil gleich an einen Sammler verkauft hat.

**Justus:** Bis auf den Ring. Den behielt er gewissermaßen als Erinnerung an seinen großen Coup.

**Inspektor Cotta:** Was ihm dann zum Verhängnis wurde, weil du den Ring wiedererkannt hast, Justus. Übrigens konnten wir den Sammler inzwischen ausfindig machen. Pickets Hälfte des Schatzes lag zum Glück noch vollständig bei ihm im Tresor.

**Peter:** Toll. Baron jedoch hat seinen Teil behalten und Picket war das überhaupt nicht geheuer. Deswegen ließ er sich gleich nach seiner Ausbildung nach Santa Clara versetzen, um Baron im Auge zu behalten.

**Bob:** Im Klartext hat er ihm wohl eher jahrelang mit dem Zaunpfahl gewunken, so nach dem Motto: „Ich sehe dich. Machst du Blödsinn und

bringst uns in Schwierigkeiten, sitze ich als Polizist am längeren Hebel“.

**Justus:** Ja. Dass er es dabei nicht auf die andere Hälfte des Schatzes abgesehen hatte, wie wir zunächst angenommen hatten, wissen wir ja inzwischen.

**Mr. Holbrooke:** Was uns zu Zabriski bringt. Einem Computerfreak mit einem sehr ungewöhnlichen Handyklingelton. Genau der hat ihn dann ja auch verraten.

**Justus:** Ja, ganz richtig. Aus Pickets Reaktion auf Peters Verschwinden mussten wir schließen, dass er offenbar wirklich nichts mit den aktuellen Vorgängen zu tun hatte. Und als dann plötzlich Zabriskis Handy klingelte, wusste ich, dass ich dieses Klingeln schon vorher einmal gehört hatte. Bei meiner Begegnung mit der Elfe Guinevere im Land der Drachen.

**Inspektor Cotta:** Als wir ihn zu Hause aufgesucht haben, lag das Drachenkostüm noch über dem Stuhl. Daraufhin hat er gestanden, dass er Pickets Computer ausspioniert hat, und Hinweise auf dessen und Barons Geschichte gefunden hat.

**Justus:** Ja.

**Inspektor Cotta:** Wenig später entdeckte er in der Zeitung, das Rätsel des schwarzen Ritters. Zabriski zählte eins und eins zusammen und erkannte sehr schnell, wohin ihn der Brief führen konnte. Er registrierte sich für das Spiel und besorgte sich ein Smartphone, um von jedem Ort aus online gehen zu können. So konnte er die Aktionen aller seiner Gegenspieler verfolgen und gegebenenfalls schnell eingreifen.

**Bob:** Ganz genau. So hat er auch das Gemälde gestohlen und schließlich Peter über die Klippen getrieben.

**Peter:** Ja.

**Justus:** Wir haben Zabriski überführt, Picket hinter Gitter gebracht und haben nach 27 Jahren den Drachenschatz wiedergefunden. Aber eine Frage ist immer noch offen.

**Inspektor Cotta:** Und die wäre?

**Justus:** Wie konnte Baron einen Brief in der Höhle hinterlegen, in dem von seiner Behinderung die Rede ist, wenn er nach eigener Aussage nicht mehr in der Lage war, dort hinunter zu gehen?

*[Musik]*

Track 15 – Die letzte Antwort

*[Musikwechsel]*

*[Blacky krächzt gelegentlich, Schrottplatzgeräusche im Hintergrund]*

- Bob:** Freunde, Matthew hat's geschafft. Soeben wurde der Gargoyle als neuer Herrscher über das Land der Drachen eingesetzt und das, ganz ohne die Informationen, die wir hatten.
- Peter:** Aha. Und was ist mit dem schwarzen Ritter?
- Bob:** Na, der hat nur sein Schwert da gelassen. Matthew bekommt es gerade überreicht.
- Justus:** Kollegen, hier. Das müsst ihr euch ansehen. Ist gerade eine E-Mail an uns eingetroffen.
- Bob:** Echt?
- Peter:** *[erstaunt]* Die ist von Stephen Baron. Lass mal sehen!
- Stephen Baron:** *[mit Hall]* An die drei Fragezeichen. Ihr werdet euch sicher schon gewundert haben, wie ich im Rollstuhl in die Höhle gelangen konnte. Nun, das mit der unheilbaren Krankheit stimmt nicht. Es geht mir sehr gut. Und ich genieße das Leben hier auf dieser Insel, zumal ich endlich wieder diesen unerträglichen Bart und die Brille in der Verkleidung als Mr. Cole Benedict los bin. Die Krankheit ist nichts weiter, als eine Notlüge, die mich vor weiteren Nachstellungen schützen sollte. In ein paar Monaten wird die Welt auch von meinem Tod erfahren und dann, tja, dann wird endlich ein neues Kapitel in meinem Leben aufgeschlagen werden. Natürlich kann ich euch nicht daran hindern, mein Geheimnis zu verraten und euch jetzt auf die Suche nach mir zu machen, damit mich eine gerechte Strafe ereilen möge, aber, ich glaube, ihr wisst, dass ich genug gelitten habe. Außerdem habe ich meine Spuren recht gut verwischt und ich denke, dass es sehr schwer werden wird, mich zu finden. Lebt wohl. Stephen Baron, alias der schwarze Ritter, alias Cole Benedict.

*[Titelmusik]*