

POZRIEŠ SA NA HODINKY a uvažuješ, koľko ešte budeš musieť čakať, kým sa objaví tvoj šéf. Odkedy pracuješ pre súkromného detektíva, často čakáš na zvláštnych miestach. Haventry je väčšinou úplne obyčajné mesto, ale v jeho Pochybnej štvrti býva veľa upírov, vlkolakov, duchov, škriatkov a rôznych iných čudných nočných tvorov. Tvoj šéf, Klaus Solstaag, je snežný muž. Práca s ním je zvyčajne celkom zaujímavá, ale teraz je skoro ráno, hrozná zima a ty sa nevieš dostať do kancelárie.

Je ponurý sivý deň a zamračená obloha sľubuje dážď, takže sa ti ulaví, keď začuješ nezameniteľný zvuk Klausovho auta menom Watson. Motor šteká a vrčí, lebo na rozdiel od väčšiny ostatných áut, ktoré jazdia po meste, bol Watson predtým pes. V minulosti by ťa to možno zarazilo, no v Pochybnej štvrti pracuješ už dostatočne dlho, takže vieš, že veci tu fungujú inak. Watson zaparkuje vedľa teba a nadšene zavrtí výfukom.

Dvere na strane spolujazdca sa otvoria. „Dobré ráno,“ zavrčí Klaus. „Nastúp.“

Poslúchneš. Ešte si len zapínaš bezpečnostný pás, keď Watson opäť vyrazí. Na spätnom zrkadle visí osviežovač vzduchu, ale nie je dosť silný, takže nedokáže prekryť výrazný pach tvojho šéfa. Klaus zazíva a ty si zapcháš nos, lebo nechceš cítiť jeho ranný dych. Ktovie, ako dlho je už hore. Nie je nič neobvyklé, keď skoro ráno sleduje podozrivého alebo možnú stopu, ale od vášho posledného veľkého prípadu uplynulo už niekoľko mesiacov.

V rádiu sa ozve znelka.

**„Ach, nie! Ach, áno!
To to je Šou Nicka Grimma!
Víta vás Pochybné rádio!“**

„O chvíľu bude pol deviatej,“ ozve sa moderátorov hlas. „Som Nick Grimm a mám ďalšie informácie o tom, čo sa stalo...“

„Vypočuj si toto,“ povie Klaus. „Na tomto pracujeme.“

„Včera v noci ukradli z Múzea magických objektov a predmetov mimoriadne vzácnych istý exponát,“ pokračuje moderátor. „Nezvyčajný