

Gegen den Kaiser, für den Kaiser!

Prolog

Es ist ein kühler, nebelverhangener Tag im Rondramond des Jahres 1011 nach Bosparans Fall. Du bist bereits seit einigen Tagen wieder zurück in der Hauptstadt des Neuen Reichs, nachdem dich dein Auftrag zuvor in das von den Schwarzpelzen belagerte Lowangen am Ufer des Svellt geführt hatte.

Seitdem sich Answin von Rabenmund nach dem Verschwinden Kaiser Hals zum Kaiser des Neuen Reiches erklärt hat sind in der Hauptstadt des Raulschen Reiches im Herzen von Garethien Denunzierungen, Verhaftungen und Hinrichtungen kaisertreuer Bürger und Adelliger keine Seltenheit.

Da sich die Praios-Kirche bisher aus diesem Konflikt herausgehalten hat, hat Kaiser Answin I. kaum eine Möglichkeit, gegen den Reichsgrößeheimrat und Großinquisitor, Baron von Ulmenhain, Dexter Nemrod vorzugehen – auch wenn seine kaiserliche Majestät insgeheim vermutet, dass Nemrod die KGIA auf den verschwundenen Kaiser eingeschworen hat und im Verborgenen gegen den neuen Kaiser und seine ihm ergebenden Anhänger vorgeht.

Schnellen Schrittes schreitest du durch die Gassen und Straßen der Hauptstadt, während du über solcherlei Dinge grübelst. Noch immer bist du dir manchmal nicht ganz sicher, wieso ausgerechnet du in die Intrigen und Machtspiele der Mächtigen des Mittelreichs geraten bist, hat doch deine Heimat, das weit nördlich gelegene Andergast, kaum etwas mit dem Raulschen Reich gemein. Viele der hochnäsigen und eingebildeten Bürger Gareths behaupten, dass das abgeschiedene Land der dichten, dunklen Wälder rückständig und barbarisch sei, ja regelrecht von allen Göttern verlassen. Doch du weißt es besser, hast du doch mittlerweile erkannt, dass in der Abgeschiedenheit und der langsamen Gemütlichkeit Andergasts auch ein Frieden liegt, den du im großen, hektischen Reich im Zentrum Aventuriens nie finden wirst – fast kleinlich erscheint dir dagegen der ständige Krieg zwischen den streitenden Königreichen, wenn du über die großen Konflikte des Raulschen Reiches, über Schwarzpelze und den neuen Kaiser Answin I. nachdenkst.

Wieder einmal hat dich dringende Order von Nemrod erreicht, dich in der Stadt des Lichts einzufinden. Da du die kleine, eigenständige Stadt innerhalb Gareths durch das im Süden gelegene Praios-Tor nicht betreten darfst – dieses prächtige Tor darf nur von der Geweithenschaft und den Hochgeborenen des Reiches durchschritten werden – steuerst du auf das nördlich gelegene, kaum weniger beeindruckende Rittertor zu. Gedankenverloren zeigst du den Torwachen in ihren golden schimmernden Rüstungen deinen Siegelring und wirst durch das hohe, golden beschlagene Tor mit den beiden eindrucksvollen Greifenstatuen zu beiden Seiten eingelassen. Während eine der Greifenstatuen den Besucher streng und forschend anzuschauen scheint stellt die andere einen Greif dar, der gerade einen Dämonen zerreißt.

Dein Weg führt dich vorbei am gigantischen Sonnenpalast, der im Lichte des Herrn Praios wie ein riesiger Diamant zu funkeln scheint. Als du den Tempel der Sonne zum ersten Mal erblickt hast, warst du schlichtweg überwältigt von der Gewaltigkeit des größten Praiostempels auf ganz Dere. Sicherlich 300 Schritt im Durchmesser und mit einer Höhe von über 60 Schritt sind die Ausmaße des Tempels atemberaubend, und die Kuppel aus Gold und rotem Glas, die sicherlich weitere 60 Schritt in die Höhe ragt, glänzt fast immer im Licht des Götterfürsten. Das zwölf Schritt hohe Tor der Sonne, der Haupteingang zum Tempel, ist meist geschlossen, dürfen doch einfache Bürger den Tempel nur zu besonderen Anlässen betreten.

Du passierst die Tempelgärten und erreichst schließlich das unscheinbare, aus grauem Granit erbaute zweistöckige Hauptgebäude der Inquisition, das neben all der Pracht in der Stadt des Lichts schäbig, ja richtiggehend fehl am Platze wirkt. Doch so unscheinbar und gewöhnlich das Gebäude der Inquisition auch wirkt, übt es doch zugleich einen bedrohlichen, unbehaglichen Eindruck auf dich aus. Jeder weiß, dass sich in den Kellern der Inquisition niemand der göttlichen Wahrheit des Herrn Praios entziehen kann.

Auch hier wirst du, nachdem du den Siegelring der KGIA vorgezeigt hast, ohne weitere Fragen eingelassen. Zielsicher führen dich deine Schritte durch die dunklen Gänge des bedrückenden Gebäudes bis vor das schlichte Büro des Reichsgrößeheimrats. Nach wenigen Minuten Wartezeit wirst du in Nemrods Büro eingelassen, unbestritten wohl einer der mächtigsten Männer des Reiches und der Praios-Kirche. Nemrod, ein Mann unbestimmten Alters mit kurzgeschorenen, weißen Haaren stützt sich auf seine Krücke und läuft langsam auf und ab. Die schlicht gehaltene Krücke ist schon seit dem Maraskan-Feldzug unter Kaiser Reto sein ständiger Begleiter, als er nach heldenhaftem Kampf eine magische Heilung seiner Verletzung ablehnte. Nemrod mustert dich mit stechendem, kaltem Blick seiner eisgrauen Augen, nickt dir knapp zu und deutet auf einen unbequem aussehenden Holzstuhl. Dann ergreift er ohne weitere Floskeln das Wort: *„Agent Steinhauer, ich habe einen weiteren Auftrag für euch. Ihr seid noch immer ein kaum bekannter Mann in der Kaiserstadt, auch in Kreisen um das Kaiserhaus und innerhalb der KGIA. Eure Herkunft hat sich hier als nicht zu unterschätzender Vorteil herausgestellt. Folgendes: Es ist euch sicher bewusst, dass wir seit der Thronbesteigung seiner Kaiserlichen Majestät Answin I. unter erhöhter Beobachtung stehen. Einige Quellen haben mir zugetragen, dass diese erhöhte Beobachtung unter anderem von Delian von Wiedbrück, seines Zeichens Kommissar der KGIA, ausgehen könnte. Natürlich ist dies kein Verbrechen, ist diese Beobachtung doch sehr wahrscheinlich vom Kaiser selbst*

legitimiert. Doch für die Arbeit unserer Agentur ist es natürlich von immenser Bedeutung, über alle Vorgänge innerhalb unserer Agentur jederzeit im Bilde zu sein. Dadurch ist gewährleistet, dass wir zu allen Zeiten voll handlungsfähig sind, wenn ihr versteht.“ Der Baron schaut dich mit kaltem, unergründlichem Blick lange an, ehe er fortfährt: „Es gibt viele wichtige Dinge, die seine kaiserliche Majestät beschäftigen, daher ist es die Aufgabe unserer Agentur, sich der Dinge anzunehmen, die sich seiner erlauchten Beachtung entziehen. Agent Steinhauer, findet heraus, ob von Wiedbrück unserem Kaiser Answin I. wirklich loyal gegenüber steht oder ob er... Vorbehalte gegen den neuen Kaiser vorzuweisen hat.“ Nemrod nickt kurz, dann fährt er fort: „Das wäre alles, Agent Steinhauer. Noch Fragen?“

Nemrods stechender Blick löst in Wulf offensichtliches Unbehagen aus, auch wenn er sehr darauf bedacht ist sein Boltan-Gesicht aufzusetzen. Dies pflegt er stets zu tun, wenn er zu einer Audienz beim Baron geladen ist, doch innerlich fühlt er, dass Nemrod in ihm lesen kann, wie in einem offenen Buch mit Kusliker Zeichen. Ein Auftrag von solch höchster Wichtigkeit und nach so kurzer Zeit in den Kreisen der KGIA erfüllt Wulf aber auch zeitgleich mit ein wenig Stolz. Er ist in letzter Zeit etwas betrübt gewesen, dass ihm sein heroischer Ruf nur wenig über die Grenzen Thorwals hinweg vorausgeeilt zu sein schien. In seinen Gedanken schweift er kurzzeitig ab und denkt an all die Wunder, die er während der Reise mit Phileasson erlebte... doch halt, der starre Blick, der Baron erwartet eine Antwort: „Verstehe! Ich werde Kommissar Wiedbrück unauffällig beschatten und mir auch Informationen über Dritte einholen. Doch könnt ihr mir sagen, welchen Tätigkeitsbereich und welche Befugnisse er innerhalb der KGIA hat? Wer gehört zu seinen engsten Vertrauten und wo treibt er sich normalerweise rum? Alles, was ich bereits über Euch in Erfahrung bringen kann, wird mich davor bewahren aufzufliegen. Je nachdem wie viel Zeit für den Auftrag zur Verfügung steht, hätte ich auch eine etwas sichere Strategie. Benötigt er vielleicht einen Partner und ihr könnt mich ihm zuteilen? Es würde natürlich einige Zeit dauern, bis ich sein Vertrauen gewinnen kann, doch am besten informiert über eine Person ist zumeist der Partner.“

In den Gebäuden der KGIA

Der Baron faltet beide Hände über dem Knauf seiner Krücke zusammen und stützt sich schwer auf diese, ehe er fortfährt: „Von Wiedbrück ist schon seit Jahren im Dienste der KGIA tätig. Er arbeitete lange Jahre in der Maraskanabteilung unter Oberst Praiotin von Rallerau und vom Berg, ehe er kürzlich in die Abteilung für magische Verbrechen eingeteilt wurde. Vielleicht haben ihm ja diese unseligen Maraskaner den Kopf verdreht, wer kann das schon genau sagen. Er arbeitet meist alleine, untersteht aber dem Befehl von Gero von Hartweide. Seit er der Abteilung hier in Gareth zugeteilt wurde hat er auch ein Haus in Alt-Gareth nahe des Zwölfgötterplatzes bezogen. Nun, böse Zungen würden wohl eher sagen es liegt in der Nähe von Damians Bierhaus, doch von Wiedbrück ist lediglich ein Kenner feiner Biersorten, mitnichten ein zügelloser Trinker. Wie dem auch sei, mein Zuträger, der die Loyalität von Wiedbrücks gegenüber seiner kaiserlichen Majestät ansprach, ist sehr verlässlich, doch zugleich galt von Wiedbrück bisher auch als Agent, der zuverlässig unserer Agentur dient. Es wäre mehr als unklug, von Wiedbrück offen irgendeine Art von Beobachtung spüren zu lassen, wenn ihr versteht.“ Nemrod setzt sich mit einem schweren Seufzer auf einen ebenfalls unbequem aussehenden Holzstuhl, lehnt die Krücke an die Seite des Stuhls und mustert dich, dann spricht er weiter: „Ich werde euch von



Wiedbrück nicht zuteilen, dass könnte zu leicht als Misstrauensbeweis gedeutet werden. Es wird vorteilhaft sein, die Loyalität von Delian von Wiedbrück zweifelsfrei zuordnen zu können, ohne das die Person selbst von der voran gegangenen Überwachung erfährt.“ Der Reichsgrößeheimrat hält inne und schaut dich mit durchdringendem Blick an. Dann zieht er ein Pergament aus der Schublade seines Schreibtisches hervor und reicht es dir, ehe er fortfährt: „Dies ist eine Zeichnung des Kommissars aus unserem Archiv. Prägt sie euch ein. Von Wiedbrück ist zurzeit in Gareth anzutreffen. Ich hoffe damit sind all eure Fragen geklärt, Agent Steinhauer?“

Nachdem Wulf die Zeichnung ausgiebig gemustert hat, gibt er das Pergament an den Baron zurück. Er senkt sein Haupt und macht eine Verbeugung, ehe er einen Schritt zurückgeht: „Keine weiteren Fragen, Euer Exzellenz! Ich mache mich unverzüglich an die Arbeit und werde von Wiedbrück unauffällig wie ein nächtlicher Schatten folgen. Sobald ich Neuigkeiten habe, die Euer Interesse wecken könnten, lass ich es Euch wissen. Des Weiteren gehe ich davon aus, dass dieses Gespräch nie stattgefunden hat.“ Nach einem kurzen Zunicken macht Wulf auf dem Absatz kehrt und verlässt unverzüglich das Gebäude. Er macht sich auf zu seiner Wohnung in Alt-Gareth, um seine Kleidung zu wechseln. Gutbürgerlich und möglichst unauffällig soll sie sein und lediglich einen Dolch wird er als Waffe mit sich führen. In jener Kleidung wird er auch zu keiner Zeit das Inquisitionsgebäude aufsuchen. Auch die Haare wird er fortan offen tragen und ebenfalls nur bei Audienzen beim Baron gewohnt zum Pferdeschwanz binden. Bis zum Abend überlegt sich Wulf bei einem gemütlichen Pfeifchen Rauschkraut

eine Strategie: „Ich sollte zunächst mehr über die täglichen und vor allem abendlichen Gepflogenheiten von Delian herausfinden. Wie lange bleibt er üblicherweise in Damians Bierhaus? Mit wem spricht er, und über was? Wer sind seine engsten Vertrauten? Hat er eine Geliebte, bei der er so manche Nacht verbringt oder besucht er gelegentlich ein Bordell? Ich sollte mir phexgefälligen Zugang zu seinem Haus verschaffen, bevorzugt in der Nacht versteht sich. Vielleicht finde ich dort ein paar Hinweise.“ Doch genug der Planung, Zeit für Taten, auf zu Damians Bierhaus!

In den Straßen der Hauptstadt

Voller Tatendrang trittst du hinauf auf die Kaiser-Reto Straße und spazierst Richtung Greifenplatz. Dein Weg führt dich am Museum für Reichsgeschichte vorbei, dass zugleich auch als Geburtshaus des ersten Kaisers des Neuen Reichs, Raul dem Großen, gilt. Immer im dichten Gedränge der Hauptstadt, läufst du die Straße entlang und trittst alsbald unter dem gewaltigem Eslamsbogen hindurch – errichtet als Mahnmal ob der Großen Flut die vor vielen Jahrhunderten Havena heimgesucht hat - und erreichst schließlich den großen, weitläufigen Greifenplatz. Zu deiner Rechten erblickst du die riesige Priesterkaiser-Noralec-Sakrale, die, so beeindruckend sie auch scheinen mag, im Vergleich zum Sonnentempel in der Stadt des Lichts irgendwie winzig auf dich wirkt. Kurze Zeit später bist du bei Damians Bierhaus angelangt und beschließt aufgrund des heute wesentlich besseren Wetters auf der Außenterrasse des Bierhauses, mit Blick auf das Treiben der Hauptstadt, Platz zu nehmen.

Einige Tage später hast du dir ein recht genaues Bild über Delian von Wiedbrücks Tagesablauf und seine Besuche hier im Gasthaus in Alt-Gareth gemacht – unauffällig, wie du insgeheim hoffst. Der leicht fettleibige und untersetzte von Wiedbrück, aufgrund seines Stiernackens und seiner massigen Gestalt in KGIA-Kreisen auch oft „Darpatbulle“ genannt, ist am Abend tatsächlich oft im Bierhaus anzutreffen. Immer hat der KGIA-Kommissar einige Papiere und Ledermappen dabei – recht wahrscheinlich Arbeit, die er ins Gasthaus mitnimmt. Von Wiedbrück scheint schon seit längerer Zeit ein häufiger Gast zu sein, denn der Wirt Damian hat immer ein freundliches Wort für ihn übrig, auch wenn von Wiedbrück eher kühl und distanziert, ja regelrecht unfreundlich scheint. Bekannte hat er im Bierhaus keine – zumindest wäre dir niemand aufgefallen, und der Kommissar pflegt sein Abendmahl hier immer alleine einzunehmen.

Im manchen Kreisen zweifelhaften Beschäftigungen, wie etwa der Besuch eines Freudenhauses, scheint der Kommissar nicht nachzugehen; lediglich der Besuch der Kaiserthermen scheint eine Vorliebe des KGIA-Mannes zu sein.

Während du auf der Terrasse dein maraskanisches Bier genießt – das einzig wirklich gute Bier hier wie du findest, was auch an der Schärfe des Gebräus liegen könnte – überlegst du dir was du als nächstes unternehmen willst. Ein Einstieg in das Haus von Wiedbrücks? Nun, möglich wäre es, denn der Kommissar bleibt immer mindestens zwei Stunden hier im Bierhaus bevor er seinen Weg nach Hause antritt. Ein Gespräch mit dem Wirt Damian? Nun, es ist ja immer das Gleiche, am Meisten wissen immer die Wirtsleut'! Vielleicht würde sich ja auch ein Besuch der Kaiserthermen anbieten, wenn von Wiedbrück dort wirklich ein häufiger Gast ist. Oder, vielleicht wären auch die Räume des KGIA-Hauptquartiers in der Stadt des Lichts noch eine Möglichkeit, mehr über den Kommissar herauszufinden, eventuell auch über seine dortigen Bekanntschaften und Mitarbeiter. Vielleicht solltest du diese Ideen aber auch allesamt verwerfen und einen anderen Ansatz verfolgen?

Doch nein, die Ideen klingen vielversprechend, wengleich auch riskant. Am morgigen Tage sollen zunächst die Räume der KGIA näher untersucht werden. Es wäre interessant zu wissen, an welchen Fällen von Wiedbrück momentan arbeitet. Magische Verbrechen..., wie viel man davon in einer Stadt wie Gareth wohl zu untersuchen hat? Doch sei es drum... Vielleicht lässt sich ja die eine oder andere Mappe kurzzeitig „ausleihen“. Auch abgeschlossene Fälle im Archiv wären durchaus von Interesse.

Am Abend soll auch die Wohnung von Wiedbrücks überprüft werden. Wie lebt er, welchen Interessen geht er nach? Je nachdem, wie erfolgreich die Suche im KGIA-Gebäude verlaufen würde, wäre auch das Badehaus sehr interessant. Vielleicht ließe sich dort ja ein Einblick in seine Arbeitsmappen ermöglichen, die er im Wirtshaus stets studiert, während von Wiedbrück sich gerade entspannt. Ein Gespräch mit dem Wirt könnte zu diesem Zeitpunkt noch zu früh sein. Es wäre fatal, wenn dieser durch die Fragerei Verdacht schöpfen würde. Aber er ist zumindest eine Option für später... Phex sei Dank lässt sich ja Verschwiegenheit mit Dukaten erkaufen.

Möglichkeiten

Am nächsten Morgen hast du erneut die Stadt des Lichts aufgesucht, um dort im unscheinbaren Steingebäude der Heiligen Inquisition den Schreibplatz von Wiedbrücks zu untersuchen. Leider erfolglos – der Kommissar scheint, genau wie du selbst auch, keinen Schreibplatz im Gebäude regelmäßig zu nutzen. Lediglich die Schreibstube des Leiters der Abteilung für magische Verbrechen könnte Hinweise auf Delians momentanen

Auftrag geben. Von Hartweide ist allerdings gerade anwesend, und du weißt, dass der Alte oft hier anzutreffen ist. Manche munkeln sogar hinter vorgehaltener Hand er sei ein ehemaliger Pfeil des Lichts! Du könntest den mürrischen alten Mann vielleicht auch einfach ansprechen – oder eben des Nachts wieder kommen, in der Hoffnung unbemerkt in den Raum eindringen zu können. Es ist allerdings nicht sicher, in wie weit der Baron das tolerieren wird. Vielleicht wäre es auch einfacher, zuerst das Haus des Kommissars in der Altstadt Gareth's in Augenschein zu nehmen?

Etwas enttäuscht schlendere ich zu meiner Wohnung, um mich erst mal zu stärken. Frisches Brot, Hartwurst, sowie Käse und Milch von der hübschen Magd mit dem kleinen Marktstand, die Milchprodukte von einem kleinen Bauernhof aus der Umgebung verkauft. Was hatte ich auch erwartet, natürlich lässt da niemand etwas einfach so herumliegen. Der Baron weiß schon, warum er mich für diese Sache gewinnen wollte. Nach dem Frühstück soll zunächst die Umgebung um das Haus von Wiedbrücks ausgekundschaftet werden. Wie ist die Nachbarschaft, wo sind unauffällige Fluchtwege, wo steige ich ein, helfen mir evtl. Bäume und Sträucher oder Gebäudeteile dabei?

Für den Einstieg trage ich den dunklen Kapuzenumhang und führe lediglich den Dolch mit mir. Zudem bringe ich ein Seil mit, welches ich mir um den Bauch gewickelt habe. Natürlich darf auch mein Ledermäppchen mit allerlei Dietrichen nicht fehlen. Auch dunkle Lederhandschuhe, um die Hände zumindest ein wenig vor möglichen Fallen zu schützen, werden getragen. Zu guter Letzt werden noch ein paar Dukaten eingepackt, um unliebsame Zeugen im Ernstfall bestechen zu können. Es geht los, möge mich Phexens Schatten schützen.

In den Gassen der Altstadt

Nach dem Frühstück verfütterst du die Reste der Hartwurst an deinen Hund, ehe du dich in Richtung von Damians Bierhaus aufmachst. Du hast herausgefunden, dass von Wiedbrücks Haus ganz in der Nähe ist, lediglich einige Häuser weiter in Richtung des Angbarer Tores, direkt an der Straße gelegen. Das kleine, einstöckige Fachwerkhäuschen besitzt wie die meisten Häuser in dieser Straße ein steinernes Fundament. Das unscheinbare Haus schmiegt sich dicht an das Haus auf der westlichen Seite an, zwischen dem östlich gelegenen Haus ist allerdings eine kleine Gasse vorhanden – groß genug für einen Menschen.

Einen Heller später weißt du, dass die Gasse auf einen Hinterhof führt, von dem aus zahlreiche weitere Häuser und kleinere Gassen erreichbar sind. Von Wiedbrücks Haus besitzt zudem eine Tür und zwei Fenster zum Hinterhof gewandt. Versonnen schaust du dem kleinen Jungen mit deinem Heller in der Hand hinterher, dann wendest du dich wieder der Fassade des Hauses zu. Vier Fenster siehst du, jeweils zwei an jeder Seite der hölzernen Tür. Die Tür besitzt ein Schloss, soviel kannst du auch aus der Ferne erkennen. Die Fenster sind alle mit hölzernen Fensterläden verschlossen, vermutlich durch einen Riegel im Inneren des Hauses gesichert. Das wird vermutlich auch beim hinteren Teil des Hauses so sein, doch nach Schlössern und dergleichen wolltest du den Jungen dann doch nicht fragen. Im Dach scheinen keine weiteren Fenster vorhanden zu sein. Du spielst ein wenig mit einem Würfel zwischen den Fingern und schaust dich weiter um – die Straße wird wohl auch des Nachts gut besucht sein, immerhin ist das Bierhaus in der Nähe und es ist eine der Hauptstraßen in Richtung des Angbarer Tores – dem einzigen Tor, dass zu jeder Tages- und Nachtzeit geöffnet ist. Über den Hinterhof könnte man allerdings mindestens zwei kleine Gassen erreichen, die des Nachts sicherlich weniger gut besucht sein sollten.

Zufrieden wendest du dich ab, die Sache scheint machbar zu sein. Du beschließt, den Abend in Damians Bierhaus zu verbringen. Mit Phexens Hilfe taucht der Kommissar ebenfalls dort auf und ermöglicht es dir, sein Haus in seiner Abwesenheit etwas genauer unter die Lupe zu nehmen. Stumm schickst du ein kurzes Stoßgebet zum Herren Phex, mit der Bitte, dir doch alle Nachtwachen während deiner Informationsbeschaffung vom Leib zu halten...

Und tatsächlich, Phex scheint auf deiner Seite zu sein. Der KGIA-Mann erscheint am späten Abend im Bierhaus und setzt sich an seinen üblichen Platz, nachdem er bei Damian ein Helles Ferdoker bestellt hat...

Jetzt heißt es zu Handeln. Nachdem ich meine Zeche beglichen habe, schlendere ich zum Haus Von Wiedbrücks. In einem unbeobachteten Moment nutze ich die kleine Gasse, um zum Hinterhof zu gelangen. Nachdem ich der Meinung bin, dass mich keine neugierigen Blicke verfolgen, mache ich mich mit meinem Dietrich an der Tür zu schaffen. Gespannt, wie Von Wiedbrück wohl leben mag, schlüpfte ich ins Haus und entzündete eine Kerze, um etwas Licht zu haben. Die geschlossenen hölzernen Fensterläden erweisen mir nun einen guten Dienst. Bei der Durchsuchung gehe ich sehr gründlich vor, hohler Fußboden, doppelte Böden in Truhen und Schränken oder versteckte Kammern, Rückseiten von Bildern, eben alles, was Phexens Herz begehrt, wird ausgetestet.

Auf Phexens Pfad

Durch die geöffnete Hintertür gelangst du in einen schmalen Hausgang, der auch bis zur Vordertür des Hauses führt. Im flackernden Licht deiner Kerze erkennst du vier Türen, zwei davon zu deiner Linken, zwei weitere zu deiner Rechten. Die erste Tür auf der rechten Seite ist unverschlossen und führt dich in eine Art Übungsraum, den der Kommissar offensichtlich für körperliche Ertüchtigungen verwendet. In der Mitte des Raumes steht eine hölzerne, grob menschenähnliche Gestalt, die einen verkratzten und verschrammten Hartholzharnisch trägt – sicher ein Überbleibsel aus der Maraskanzeit des Kommissars. Die erste Tür zur Linken – ebenfalls unverschlossen – führt in die Küche, hier findest du neben einem mächtigen Eichenholztisch eine Kochnische und ein Regal mit allerlei Kochtöpfen, Pfannen und getrockneten Lebensmitteln vor. An der Nordwand, genau über dem Kamin, hängt zudem ein mächtiger Nachtwind. Alles in allem beides Räume, in denen du nicht zuerst nach wichtigen Dokumenten suchen willst, und so beschließt du, die beiden anderen Räume näher zu begutachten. Die zweite Tür zu deiner Rechten erweist sich als verschlossen, sicherlich ein gutes Zeichen. Gerade willst du anfangen, die Tür mit deinem Dietrich aufzusperren, da hörst du ein leises metallisches Klicken. Erschrocken fährst du hoch, dabei einen tiefen Atemzug nehmend. Dann verharrst du, so leise und unbeweglich wie möglich. Da! Erneut ein leises, doch deutlich wahrnehmbares metallisches Klicken! Doch das Geräusch kam nicht etwa von der Tür an der du gerade warst. Nein, das Geräusch kommt eindeutig von der Haustür, genau so als ob sich dort ebenfalls jemand mit einem Werkzeug des Fuchsgottes leise Eintritt zu verschaffen versucht...

Phex steh mir bei! Mögen mich seine dunklen Schatten verhüllen. Ich verstecke mich in einer dunklen Nische in der Küche, um zur Not zum Nachtwind greifen zu können, da ich selbst nur den Dunkelelfendolch im Stiefel bei mir trage. Vielleicht bleibe ich auch unentdeckt, aber ich muss heimlich versuchen einen Blick auf den zweiten ungebetenen Gast zu werfen, wenn sich eine günstige Gelegenheit ergeben sollte. Ach hätte ich doch nur meinen Mengbilar und Schlafgift dabei, aber wer rechnet denn schon mit so etwas? Ich ziehe die Kapuze weit nach vorn, um mein Gesicht zu verbergen und küsse das Amulett, was ich um den Hals trage, auch wenn Flucht der letzte Gedanke ist, der mir in den Kopf kommt.

Ein weiterer Gast

Gesagt, getan. Du versteckst dich in der Küche, auf die Gunst des Fuchsgottes hoffend. Da! Wieder ein Geräusch, da verschafft sich noch jemand Zugang zum Haus von Wiedbrück! Ein weiteres Klicken und ein leises Knarren verraten dir, dass der Eindringling seinen Weg ins Innere des Hauses gefunden hat. Angespannt lauschst du in die Dunkelheit und hörst langsame, leise Schritte. Du versuchst lautlos und bewegungslos zu verharren, jeder Atemzug scheint dir wie Donnerhall. Nach einer Weile hörst du wieder, wie sich der unbekannte Eindringling an einer Tür zu schaffen macht, es muss eine der beiden vorderen Türen sein. Phexens Gunst scheint dir bis jetzt hold zu sein, du bist wohl unentdeckt geblieben. Bis jetzt. Unschlüssig verharrst du in der dunklen Küche und überlegst fieberhaft was zu tun ist...

Ich muss herausfinden, wer hier sein Unwesen treibt. Das könnte für die Ermittlung von großem Wert sein. Und ich sollte herausfinden, was die Person hier sucht. Ich schaue mich in der Küche nach einem passenden Gegenstand um, mit dem ich den Eindringling überwältigen kann. Vielleicht gibt es etwas besser geeignetes, als die Breitseite vom Nachtwind. Dann werde ich abwarten, wohin es die Person zieht. Kommt sie nicht in die Küche, werde ich ihr vorsichtig folgen und sie beobachten. Hat sie gefunden, was sie sucht, werde ich sie wenig Rondra-gefällig überwältigen. Falls eine Situation entstehen sollte, in der ich gesehen werden könnte, werde ich versuchen, die Person zu Boden zu drücken, bevor sie mein Gesicht unter dem Kapuzenumhang erkennen kann, um sie mit verstellter Stimme zu verhören. Mein Dolch an der Kehle, sollte die Zunge schon etwas lockern...

Phexens Gunst

Das Madamal steht voll am Himmel, so kannst du im dämmrigen Licht der Küche ohne größere Probleme eine gusseiserne Bratpfanne ausmachen - sicherlich gut geeignet, um einen Einbrecher auf eine der Herrin Rondra weniger gefällige Art niederzustrecken. Vorsichtig greifst du nach deinem provisorischen Betäubungsmittel, dann verhältst du dich wieder so still wie möglich und versuchst zu lauschen, wohin es den Eindringling zieht. Da hörst du es wieder: ein metallisches Klacken, diesmal gefolgt von einem leisen Knarren, wie von einer hölzernen Tür, die langsam und sehr vorsichtig geöffnet wird. Dann ist es still. Sekunden. Eine Minute. Die Zeit verstreicht. Du bist dir nicht ganz sicher, ob du den Eindringling aus deinem Versteck in der Küche überhaupt noch ohne Hilfsmittel hören kannst und so beschließt du auf leisen Sohlen, mit der Pfanne bewaffnet, in Richtung Flur zu schleichen. Als du vorsichtig aus der Küche hinausblickst siehst du bereits, dass die zum Hauseingang gelegene Tür zu deiner Rechten offen steht. Angespannt schleichst du den Flur entlang und wagst

schlussendlich einen Blick in den Raum, immer bereit bei einer möglichen Entdeckung sofort zuzuschlagen. Der Raum ist recht groß und sogar mit einem Teppich eingerichtet, an der Nordwand steht ein Bett. An der Südwand jedoch, genau unterhalb des Fensters zur Straßenseite hin, steht ein großer, sicherlich massiver Holztisch, der einige Schubladen aufweist. Vor der linken Seite des Schreibtisches kniet eine in schwarz gewandte Gestalt, die sich gerade an einer geöffneten Schublade zu schaffen macht! Die Bratpfanne in der Rechten haltend überlest du was zu tun ist...

Da brat mir doch einer ein Peraine-Tier, dem Kerl wird ich eins überbraten. Ich nähere mich ihm ganz langsam noch ein Stück und hoffe, dass seine Kapuze seine Augenwinkel etwas verdeckt. Dann soll er schwungvoll mein Gusseisen zu spüren bekommen. Aber ich will ihn natürlich nicht töten, nur eine Zeit lang ausschalten. Zumindest hab ich nun auch eine Idee, wo ich weiter nach Hinweisen suchen könnte, wenn mein Streich nun gelingen sollte. Möge Phex Rondra für eine Weile die Augen verdunkeln...

Hinter Rondras Rücken

Gesagt, getan. Langsam näherst du dich der Gestalt, die sich bei näherer Betrachtung als gedrungene, recht kleine Person darstellt. Mit einem beherzten Schlag ziehst du dem vermummten Eindringling die Pfanne über den Hinterkopf. Wie ein Stein sackt die Person in sich zusammen und bleibt regungslos, mit dem Gesicht zum Boden gewandt, vor dir auf dem Boden liegen. Die Schublade des Schreibtisches steht offen, neben Federkiel und Tinte kannst du auch einige Pergamente erkennen.

Die reglose Gestalt zu deinen Füßen ist ganz in schwarzes Leder gekleidet, eine Kapuze verbirgt das Gesicht. Mit der rechten, behandschuhten Hand hatte sie wohl einen kurzen Dietrich gehalten, der ihr aber durch dein gewaltvolles Eingreifen entglitten ist. Daneben hat der Einbrecher noch einen kleinen Dolch im Gürtel, eine Umhängetasche liegt neben ihm.

Jetzt heißt es schnell handeln. Zunächst schaue ich mir das Gesicht der reglosen Gestalt an und entscheide dann, ob ich sie gefesselt zurücklassen will. Natürlich darf sie mein Antlitz nicht zu Gesicht bekommen. Aus diesem Grund werden zuallererst die Augen verbunden, ein Stück Stoff sollte sich im Schlafzimmer schnell finden lassen. Dann schnell Phexens Werkzeug, Dolch und Umhängetasche eingesackt und die Gestalt nach weiteren Habseligkeiten überprüft. Nun wird es aber Zeit ein Blick auf die Pergamente zu werfen. Ich stecke alles ein, was irgendwie wichtig erscheint, wie praktisch nun eine Umhängetasche zu besitzen...

Der unbekannte Eindringling



Die reglose Gestalt vor dir ist ein Mann mittleren Alters, mit fleischigen Lippen und einem schwarzen, wohlgepflegten Bart. Irgendwie kommt dir das Gesicht bekannt vor, angestrengt überlegst du woher du dieses Gesicht kennst. Ja, jetzt fällt es dir wieder ein - du hast den Mann bereits einige Male in den Gebäuden der KGIA in Gareth gesehen, der Name des Mannes ist dir allerdings nicht bekannt. Mit geübten Griffen verdeckst du dem Bewusstlosen die Augen und durchsucht ihn. Abgesehen von dem Dolch und der Umhängetasche scheint der Mann aber nichts weiter bei sich zu haben. Doch, einen kleinen Siegelring am Finger kannst du erkennen,

das Siegel ist dir aber nicht bekannt.

Du überprüfst kurz ob der Mann noch immer bewusstlos ist und wendest dich dann der geöffneten Schublade zu. Rasch blätterst du die Pergamente durch und musst feststellen, dass es sich hierbei lediglich um unbeschriebene, leere Seiten handelt - ganz im Gegensatz zu den Dokumenten, die sich im Inneren der kleinen Umhängetasche befinden. Auf den ersten Blick kannst du erkennen, dass viele der Dokumente von Delian von Wiedbrück unterzeichnet sind, einige andere tragen auch das Siegel des Barons selbst! Fieberhaft überlegst du wie du weiter verfahren willst...

Da keine Zeit bleibt, die Pergamente genauer zu begutachten, muss ich mir sie „ausleihen“. Aber bevor ich in den Schatten untertauche, mache ich noch einen Abdruck vom Siegelring, um weitere Nachforschungen diesbezüglich anstellen zu können. Ein leeres Pergament, eine Kerze und das Wachs sollten ja in der Schublade liegen. Den Eindringling überlasse ich dann seinem Schicksal, d.h. ich fessle ihn nicht weiter, nur die Augen bleiben verbunden. Nicht, dass er mich doch noch erblicken kann, ehe ich verschwunden bin. Möge der Fuchsgott, dessen Wege immer unergründlich bleiben, entscheiden, ob der Mann es ebenfalls schaffen wird zu verschwinden, bevor von Wiedbrück in sein Domizil zurückkehren wird.

Einige Zeit später

Es ist wohl bereits kurz nach Mitternacht, die Gassen der Altstadt haben sich bereits merklich geleert. Doch noch immer sind mehr Menschen unterwegs als es in Andergast zur schönsten Mittagsstunde üblich ist. Du bist - hoffentlich unbemerkt - aus Von Wiedbrücks Haus entkommen, den Eindringling hast du dort zurückgelassen. Die Schriftstücke sind sicher in deiner neu erworbenen Tragetasche verstaut, ebenso der Abdruck des Siegelrings.

Du überlegst fieberhaft, welche Möglichkeiten sich dir nun bieten: Eine ruhige Ecke, um die Schriftstücke zu begutachten, wäre sicherlich eine Möglichkeit. Ebenso könntest du die Dokumente direkt zum Baron bringen, sicher keine schlechte Idee - doch halt, war da nicht auch das Siegel Nemrods auf einigen dieser Papiere? Hilfreich wäre sicher auch herauszufinden, wer dieser Mann war, den du wenig Rondra-gefällig Borons Träume geschenkt hast. Das Wappen auf dem Siegelring ist dabei sicher die beste Spur, die du bisher hast. Oder solltest du doch vorher noch etwas anderes tun? Phexens Wege sind oft verwinkelt und voller Irrwege...

In den Archiven der Stadtbücherei oder der KGIA sollte ich herausfinden können, was es mit dem Wappen auf sich hat. Ich will es zunächst in der Bücherei versuchen, auch wenn da wohl ein paar Taler den Besitzer wechseln müssten. Dort kann ich mir dann auch in Ruhe erst einmal sämtliche Dokumente ansehen. Vor allem jene mit dem Siegel des Barons interessieren mich. Es wäre ohnehin sicherer zunächst nicht nach Hause zu gehen, falls mir Phexens Gunst nicht auf meinem gesamten Wege hold gewesen sein sollte. Lupus wird mich sicherlich schon vermissen, aber ich hab dem alten Fresssack ja noch einen fürstlich gefüllten Napf hinterlassen.

Im Stadtarchiv zu Gareth

Das Stadtarchiv Gareths ist ein großes, vierstöckiges Gebäude, die kunstvoll gestaltete Holzfassade blickt stolz auf den weitläufigen Greifenplatz im Zentrum Alt-Gareths. Der prächtige Eslamsbogen ist nur einen Steinwurf entfernt, und dem Archiv genau gegenüber steht die prächtige und erhabene Priesterkaiser-Noralec-Sakrale, dem Götterfürsten zur Ehr.

Du hast noch einige Zeit abgewartet und betrittst nun in den frühen Morgenstunden das Archiv, etwa zwei Stunden nach Sonnenaufgang. Der Archivar blickt dich verwundert an, sind doch Männer deines Aussehens zu dieser Stunde eher eine Seltenheit. Doch ein Silbertaler begleicht die Gebühr, lässt dich eintreten und beseitigt daneben auch noch alle Zweifel des kauzigen alten Mannes. Schon bald merkst du allerdings, dass du in der weitläufigen und wenig sortierten Bibliothek ohne Hilfe nicht wirklich vorankommen wirst, und so wechseln einige weitere Silbertaler den Besitzer, ehe du etwas Brauchbares findest: der Siegelring zeigt das Wappen des Hauses von Sturmfels, ein altes und über das ganze Mittelreich verteiltes Adelsgeschlecht. Einige Mitglieder dieses Geschlechts sind dir wage bekannt, etwa die Reichskanzlerin Danka von Sturmfels, die ihr Amt noch unter Kaiser Reto innehatte - ehe sie etwa um 990 BF von Answin von Rabenmund abgelöst wurde. Ein Portrait des Unbekannten findest du allerdings nicht. Was es mit dem Siegelring wohl auf sich hat?

Anschließend wendest du dich den Dokumenten aus Delians von Wiedbrücks Haus zu. Minuten vergehen, während du im Schein einer Kerze ein Dokument nach dem anderen durchblätterst, und erst nach weit über einer Stunde hast du das ganze Ausmaß dieser Dokumente überblickt - und das Ausmaß scheint wahrlich gewaltig zu sein!

Die Dokumente beweisen klar und deutlich, dass Dexter Nemrod seinen KGIA-Kommissar Delian von Wiedbrück angewiesen hat, Kaiser Answin I. mit allen Mitteln aus dem Weg zu schaffen. Des Weiteren geht aus der Korrespondenz hervor, dass Nemrod auch den Vorschlag Wiedbrücks, Kontakt mit dem Reichsverräter Galotta aufzunehmen, nicht nur billigt sondern sogar ausdrücklich unterstützt. Mit Galottas Hilfe sollte es laut diesen Schriftstücken ein Leichtes sein, den Kaiser Answin I. mit Hilfe von dunkelster Magie und dämonischen Umtrieben von seinem rechtmäßigen Thron zu stoßen. Aus einigen weiteren Briefen geht hervor, dass Delian von Wiedbrück auch auf die Unterstützung von Praiotin von Rallerau und vom Berg sowie von Drego von Angenbruch zählen kann - von Rallerau ist, wie du bereits zuvor von Nemrod erfahren hast, der Leiter der Maraskan-Abteilung der KGIA, der Name Drego von Angenbruch sagt dir hingegen nichts.

Nachdem du die ganze Tragweite deines Fundes begriffen hast bleibt dir fast die Luft weg, aufgeregt gehst du erst einmal einige Schritte auf und ab. Fieberhaft überlegst du dabei, was du jetzt tun sollst...

Bei Phex, welche Posse wird hier gespielt? Wo kommen diese brisanten Dokumente her? Wurden sie von Wiedbrück entwendet oder sollten sie ihm von Sturmfels untergeschoben werden? Ist er überhaupt ein von Sturmfels oder hat er den Siegelring entwendet? Vielleicht kann Nemrod mit dem Namen von Sturmfels und der Personenbeschreibung schon etwas anfangen. Aber was ist das für ein Fund? Auch wenn hinter verschlossenen Türen bereits über die Ablehnung Answins als Kaiser seitens der KGIA spekuliert wird, kann und will ich mir nicht vorstellen, dass der große Praiot Dexter Nemrod ein Bündnis mit dem Dämonenbeschwörer Galotta eingehen würde. Da versucht jemand der KGIA zu schaden!

Aber würde sich von Wiedbrück dafür selbst ans Messer liefern, nein, das hätte man anders lösen können. Warum sollte er sich in gefälschten Dokumenten schlecht darstellen? Aber was ist, wenn es sich dabei tatsächlich um Originale handelt... Ich muss Dexter Nemrod mit den Dokumenten konfrontieren. Er hätte mich wohl kaum auf die Suche nach Hinweisen über von Wiedbrücks kaiserliche Loyalität geschickt, wenn er von diesem, ihn persönlich schwer belastendes, Material gewusst hätte, ohne sich wiederum meiner Loyalität absolut gewiss sein zu können.

In den Katakomben der KGIA

Gesagt, getan. Nachdem du dem Baron in aller Ausführlichkeit von deinen Funden und Schlussfolgerungen berichtet hast, schaut dieser dich lange an. Erst als das Schweigen immer unangenehmer wird ergreift Nemrod das Wort: „*Ja, sehr interessant. Ich denke, meine Vermutungen hinsichtlich von Wiedbrücks haben sich als falsch herausgestellt. Scheinbar versucht jemand gar, ihm Mordpläne gegen unseren geliebten Kaiser Answin I. zu unterstellen - ebenso mir, von Rallerau und von Angenbruch. Euch ist sicherlich klar, dass diese Mordpläne nicht der Wahrheit entsprechen, denn wer würde schon mit dem Reichsverräter Nummer 1, dem Mordbuben Galotta, zusammenarbeiten? Wir sollten diese Dokumente unter Verschluss bewahren, ich hoffe ihr habt alles Wichtige von dort mitgenommen?*“ Dabei schaut dich der Baron mit einem durchdringenden Blick an, der dir regelrecht das Blut in den Adern gefrieren lässt. Dann spricht er weiter: „*Von Sturmfels ist mir übrigens ein Begriff. Einer unser Agenten, Espinosa von Sturmfels, ist schon seit vielen Jahren, offiziell als Botschafter des Neuen Reiches, im Dienste unserer Agentur unterwegs. Er verdankt seinen raschen Aufstieg innerhalb der KGIA noch dem damaligen Reichserzkanzler, Answin von Rabenmund.*“

Nemrod verschränkt die Arme vor der Brust und schaut dich durchdringend an, dann spricht er weiter: „*Wenn ich es nicht besser wüsste, so würde ich nun sagen, dass unser geliebter Kaiser Answin I. dem Agenten Sturmfels aufgetragen hat, falsche Gerüchte über einige Männer innerhalb der KGIA zu verbreiten, um diese aus dem Weg zu schaffen. Doch da unser Kaiser sich unserer Loyalität sicher sein kann und er zudem nie zu solch fraglichen Methoden greifen würde, ist dies alles natürlich nur Unsinn.*“ Nemrod macht eine Pause und schaut dich kurz an. War das etwa ein Anflug von Humor in den Zügen des sonst so gefühlskalten Barons? Doch noch während du überlegst spricht Nemrod weiter: „*Dann ist es wohl so, dass von Sturmfels eigenmächtig und nicht im Interesse des Kaisers gehandelt hat. Dies würde dem Kaiser sicherlich missfallen. Dann wäre es von Vorteil, dieses Subjekt aus den Reihen der KGIA zu entfernen, damit unser Kaiser Answin I. einen untreuen Agenten weniger zu befürchten hat.*“ Nemrod kratzt sich nachdenklich am Kinn, während du dir langsam aber sicher einen Reim auf die Dinge machst, die du im Haus von Wiedbrück herausgefunden hast.

Ich hole tief Luft: „*Ich habe verstanden, Euer Exzellenz! Natürlich wurde sämtliches Material mitgenommen. Espinosa von Sturmfels mag nun zwar gewarnt sein, aber er kennt mich nicht. Ich werde ihn aufspüren und ... mich dieser Angelegenheit annehmen. Agent Steinhauer meldet sich ab.*“

Im ersten Moment verfluche ich mich, dass ich von Sturmfels nicht schon bei unserer ersten Begegnung zu Boron geschickt habe. Aber das wäre für die Situation von Wiedbrücks sicherlich nicht zuträglich gewesen. Phex wird schon wissen, warum er mich häufig über Umwege zum Ziele führt. Dann wird mir bewusst, wie müde ich eigentlich bin. Ich muss dringend etwas Schlaf nachholen, um mich dann am späten Nachmittag in den Schatten zu begeben.

Trautes Heim

Du hast geschlafen wie ein Stein. Am frühen Nachmittag wachst du in der Schlafstube deiner kleinen Wohnung auf. Noch etwas verschlafen stellst du Lupus neues Futter hin, während du dich selbst mit Weißbrot und Wasser ans Fenster setzt und versonnen auf den Trubel der Kaiserstadt hinabblickst. Dabei überlegst du, was nun zu tun ist. Es gilt herauszufinden, wo du Espinosa von Sturmfels antreffen kannst. Leichter gesagt als getan. Vielleicht solltest du dich dazu in der Agentur umhören? Oder in den Hallen des Fuchsgottes nachforschen? Auch die Idee mit dem Medicus in der Nähe von Wiedbrücks Haus hast du noch nicht verworfen. Kopfschüttelnd stellst du fest, dass solch eine große Stadt nahezu unendlich viele Möglichkeiten für einen Mann wie dich bietet. Du trinkst das kalte Quellwasser aus, schluckst das letzte Stück Weißbrot herunter, stehst auf und machst dich zum Aufbruch fertig. Nur wohin?

„*Los geht's Lupus, wir machen einen großen Spaziergang!*“ Ich packe ein wenig von dem guten Mohacca ein und mache mich zunächst auf den Weg zu einem Medicus. Unterwegs springt aber auch ein Würstchen für Lupus heraus, der mich schon wieder sehnsüchtig nach dem Zweitfrühstück anbettelt. Ein Medicus in der Nähe von Wiedbrücks Haus würde Sinn ergeben, aber eher einer mit weniger Besuchern, dessen Verschwiegenheit man leicht erkaufen könnte. Anschließend versuche ich im Phex-Tempel bei einer gemütlichen, gemeinsamen

Pfeife ein paar Silber gegen Informationen einzutauschen. Sollte mir das dann immer noch keine große Erkenntnis gebracht haben, suche ich die Agentur auf. Es sollte ja auch bekannt sein, wo Agent von Sturmfels in der Regel untergebracht ist. Mein großer Vorteil ist, dass er mich nicht kennt und mir nicht bewusst aus dem Weg gehen sollte. „*Mein Mengbilar wartet in seiner Drolina schon sehnsüchtig auf sein erstes Opfer.*“ murmle ich gedankenversunken und prüfe gleichzeitig meine Hosentasche, ob ich auch die Würgeschlinge bereit habe. „*Alles für den Kaiser!*“ lache ich verächtlich. Ein Usurpator, der den Thron eines Täuschers besetzt. Ich spucke aus. Ich hoffe die KGIA wird sich zeitnah seiner annehmen.

Nachforschungen

Beim zweiten Medicus, der sein Haus in der Nähe des Maraskanplatzes hat, auf welchen die Kaiser-Reto-Straße zuläuft, hast du Erfolg. So bunt wie der Medicus angezogen ist, könnte man meinen, er stammt direkt von dieser verrückten Insel, doch sein bornischer Dialekt belehrt dich eines Besseren. Du erzählst dem Arzt, dass dir von Sturmfels einen Medicus für einen speziellen Fall in der Nähe der Kaiser-Reto-Straße empfohlen hätte, dabei beschreibst du den Answinisten genau. Der Medicus, sein Name lautet Mateijev, nickt zustimmend: *"Sicher, ein Mann dieser Beschreibung war hier gewesen, genau. Hatte eine üble Kopfwunde, musst' ich mit drei Stichen nähern, ja. Sagt ihm 'nen schönen Gruß für die nette Empfehlung, mein Herr. Tja, wo er hingegangen ist? Wes ich nicht, dat kann ich nich' sagen."* Soviel zum Thema Erfolg - du weißt nun zwar, das Espinosa hier war, doch weiterbringen tut dich diese Erkenntnis nicht. Leise fluchend läufst du mit Lupus weiter durch die Gassen der Kaiserstadt, in Richtung des Phex-Tempels. Doch auch dort ist dir dein Glück nicht hold, und so zieht es dich einmal mehr in die Katakomben der KGIA, um genaueres über den Wohnort des Spions herauszufinden.

Dort erfährst du, dass Espinosa von Sturmfels, ursprünglich aus Darpatien stammend, sich jedes Mal, wenn er sich für einige Zeit in der Hauptstadt aufhält, in der Herberge 'Zur gütigen Travia', im Viertel Meilersgrund gelegen, ein Zimmer mietet. Entschlossen trittst du aus dem grauen, unscheinbaren Gebäude der KGIA hinaus ins Licht des Herren Praios. Du weißt nun, wo dich dein Weg hinführen könnte.

Der Besuch beim Medicus war zumindest insofern aufschlussreich, dass ich nun weiß, dass von Sturmfels fliehen musste bevor von Wiedbrück ihn finden konnte. Und nach einer Kopfverletzung wird man wohl zumindest kurzfristig etwas kürzer treten müssen. Er dürfte die Stadt eher nicht verlassen haben. Da er in einer Herberge untergebracht ist, muss ich diesmal anders vorgehen als beim Einstieg in von Wiedbrücks Haus. Es könnte nicht schaden, mir ebenfalls ein Zimmer in dieser Herberge für ein paar Tage zu mieten, um sie in Ruhe auskundschaften zu können. Lupus muss leider daheim bleiben, da man mich ansonsten zu leicht wiedererkennen könnte. Aber meine hübsche Nachbarin, die darüber hinaus auch eine hervorragende Köchin ist, wird sich bestimmt wieder liebend gerne um ihn kümmern. Die Zeit wird zeigen, wie ich den Answinisten zu Boron schicken werde.

Meilersgrund

Das Stadtviertel Meilersgrund liegt im Südosten der Hauptstadt, außerhalb der alten Stadtmauer Alt-Gareths gelegen. Enge und dunkle Gassen prägen das Stadtbild, Mietshäuser und Werkstätten säumen die Straßen. Dreckig ist es hier, und mehr als einmal musst du einem knarrenden Ochsenkarren oder einer Bande herumstreuender, dreckiger Kinder ausweichen. Meilersgrund hat sicher auch seine schönen Seiten, so etwa das kleine Handwerksviertel und die Straße in Richtung der Herberge, doch an vielen Stellen wirst du das Gefühl eines Armenviertels nicht los.

Wenig später erreichst du die Herberge 'Zur Gütigen Travia' - ein wahrlich besonderes Haus, denn hier gibt es weder Speisekarte noch Preisliste. Der Wirt, ein dürrer Mann mit bereits ergrauten Haaren, stellt sich dir mit almadischem Dialekt als Travim di Campo vor: *"Mieten könnt ihr hier nichts, werter Signore, dies verbietet doch die Achtung vor der gütigen Herrin selbst. Doch wenn ihr einige Tage hier verweilen wollt, so soll es euch an Speis und Trank nicht mangeln und würdet ihr euch zudem entschließen, ein Gastgeschenk zu Ehren der gütigen Herrin zu geben, so wäre euch mein und der Dank der Göttin sicherlich gewiss."*

Gesagt, getan. Für ein angemessenes Gastgeschenk bekommst du ein recht gemütlich und sauber ansehendes Einzelzimmer zur Verfügung gestellt, zudem ist Frühstück und Abendessen in der Herberge ebenfalls möglich. In den nächsten Stunden sitzt du wohl erst einmal in der geräumigen Gaststube bei einem guten Bier und schaust dich immer wieder unauffällig um. Recht viele und verschiedene Gäste scheint es hier zu geben, vom darpatischen Fuhrmann bis hin zum weitgereisten Bornländer, den du an seiner unverkennbaren Aussprache und dem ständigen *"Tät ich doch meinen"* fast sofort als solchen erkennst. Espinosa kannst du allerdings nicht ausmachen. Mit Blick auf deinen bereits halbleeren Bierkrug überlegst du, was du als nächstes tun möchtest: Die nächsten Tage hier in der Taverne abwarten und hoffen, das Espinosa irgendwann auftaucht? Des Nachts in das ein oder andere Zimmer des Travia-gefälligen Hauses einsteigen und diese genauer untersuchen? Den Wirt Travim ausfragen? Einige der Gäste ausfragen? Erneut hast du mehr Möglichkeiten, als dir lieb sind...

Nun, es ist ja immer das Gleiche, am Meisten wissen immer die Wirtsleute! Ich erkundige mich bei Travim nach dem Mann mit einer Kopfwunde. Ich hätte gesehen was passiert sei und wolle ihm helfen. Wenn mir der Wirt nicht helfen kann, versuche ich zunächst belanglos mit anderen Gästen ins Gespräch zu kommen, um mich dann irgendwann nach besonderen Vorkommnissen zu erkunden. Vielleicht musste sich von Sturmfels ja eine Geschichte zu seiner Kopfwunde ausdenken, so er denn hier war. Der Gedanke, wahllos in die Zimmer von Mütterchen Travia einzusteigen, löst leichtes Unwohlsein in mir aus. Aber sich nächstens mal an der Tür zu irren, soll bisweilen ja vorkommen.

Zur gütigen Travia

Der dürre Wirt nickt schon eifrig, als du deine Frage noch nicht einmal zu Ende gebracht hast: „*Ja Signore, fürwahr, der gute Signore Rabenfels kam kürzlich mit einer gar üblen Wunde am Kopfe ins Hause - meinte, er wäre von Straßenräubern in den Gassen unseres schönen Meilersgrunds gar übel angegangen worden, schlimme Sache das! Ich bin mir recht sicher, der gute Signore würde es zu schätzen wissen, wenn ihr mehr über dieses üble Gelicht zu berichten wüsset. Geht doch einfach hoch, der gute Signore Rabenfels ist glaub' ich vor einer guten Stunde wieder im Hause der Herrin eingetroffen. Es ist das zweite Zimmer zur Rechten, könnt' ja mal anklopfen und fragen, nicht wahr?*“ mit diesen Worten blickt dich der gutmütige Wirt vertrauensvoll an.

„*Habt Dank guter Mann!*“ erwidere ich mit einem freundlichen Lächeln. „*Dann werd' ich gleich mal nach ihm sehen.*“ Ich suche das besagte Zimmer auf und verschaffe mir einen kurzen Überblick auf dem Flur, um mögliche Fluchtwege auszuloten. Am elegantesten wäre es natürlich, wenn es so aussieht, als wäre von Sturmfels durch Nachwirkungen seiner schweren Kopfverletzung zu Boron gegangen. Da ich im Verkochen von Giften nicht sonderlich versiert bin, soll mir meine Würgeschlinge helfen. Ich lausche an seiner Tür. Jetzt nur nichts überstürzen. Es müsste schließlich auch bald Nacht werden.

Im Obergeschoss

Rechterhand der L-förmigen Theke führt eine schmale Treppe nach oben zu den Gasträumen. Die Treppe macht dabei etwa eine halbe Drehung (180°), so dass der Flur des Obergeschosses vom Schankraum und vom Tresen aus nicht einsehbar ist. Der Flur führt von hier aus erst nach Westen, zwei Fenster mit einfachen Holzläden zeigen nach Süden, hinaus auf die Straße vor dem Gasthaus. Zu deiner Rechten, im Norden gelegen, befindet sich eine Tür. Anschließend knickt der Flur nach Norden ab, zu deiner Linken im Westen siehst du zwei weitere Türen, zu deiner Rechten eine weitere - hier muss das Zimmer von 'Rabenfels' sein! Am Ende des Flurs gibt es noch ein weiteres Fenster, welches nach Norden auf einen engen Hinterhof zeigt.

Die Herberge selbst hat zwei Stockwerke (Erdgeschoss mit Schankraum sowie das erste Obergeschoss mit den Gästezimmern) und ist lediglich von der Straßenseite zu erreichen. Eine zweite Tür führt allerdings von der Küche im Erdgeschoss auf den engen Hinterhof, wo der Wirt allerlei Gerümpel sowie einen Hühnerstall aufgestellt hat. Ein flaches Giebeldach ist vorhanden, ein Dachboden scheint unwahrscheinlich - ein Dachvorsprung ist rund um das Gebäude herum vorhanden, so dass du dir gut vorstellen könntest, jedes der Zimmer (jedes Gästezimmer besitzt je ein Fenster mit einfachen Holzläden) von dort aus erreichen zu können.

Angestrengt lauschst du an der Tür von 'Rabenfels' - und tatsächlich du hörst eine tiefe, wohltönende Stimme leise singen:

*"Answin hoch! Dein Nam' erschalle
in dem ganzen Mittelreich!
Deine Treue, ja dein Auge,
flößt uns allen Vertrauen ein!
Answin, der als dar'patscher Mann
für die Freiheit sterben kann!"*

Tatsächlich, der Mann dort drinnen singt das in diesen Zeiten bekannte Loblied auf den Rabenmunder Kaiser, gedichtet von einem seiner Pagen, Corelian von Rabenmund. Nun bist du dir fast sicher, dass dort drinnen der gesuchte Espinosa von Sturmfels sein muss...

„*Genieße nur Deine letzten Stunden auf Dere, widerlicher Answinist! Ich höre schon Golgaris Schwingen in der Ferne für Dich! Für die KGIA, derer Du unwürdig bist!*“ Mit diesen Gedanken im Kopf plane ich nun meine Vorgehensweise. Ich werde wieder zurück in die Schankstube gehen. Falls sich Travim erkundigen sollte, ob ich Signore Rabenfels antraf, werde ich sagen, dass ich Stimmen gehört habe und deswegen nicht stören wollte, es aber morgen in der Früh noch einmal versuchen wolle. Dann nehme ich mir das Abendessen mit auf mein

Zimmer und hinterlasse abermals eine großzügige Gabe für die Herrin des Hauses. Um Mitternacht werde ich zunächst wieder am Zimmer von Sturmfels' lauschen, ob er wohl schon schlafen könnte und ob ich Licht durch den Türschlitz sehe. Sobald mir mein Instinkt, die Gabe des gerissenen Fuchses, sagt, dass die Zeit reif ist, schleiche ich, verhüllt in den Schatten, über den Dachvorsprung zu von Sturmfels' Zimmer und versuche es vorsichtig zu öffnen. Dann hineingeschlüpft und ohne großes Zögern die Würgeschlinge ausgepackt. Sollte ein Kissen vorhanden sein, wird dieses zunächst in sein Gesicht gepresst und dann die Würgeschlinge eingesetzt, sobald er sich aufrichtet. Vielleicht reicht das Kissen ja auch bereits aus.

Der Mord

Gesagt, getan. Du gehst in die Schankstube zurück und sogleich wirft dir der gutmütige Travim einen fragenden Blick zu. Du berichtest ihm deine passend zurechtgelegte Wahrheit und drückst dem Wirt für das Abendessen eine großzügige Spende in die dürre Handfläche. Dieser schaut dich freundlich und gutmütig an: „*Travia sei's gedankt, guter Herr! Ich freu' mich immer, wenn meine Gäste die Ideale der göttlichen Mutter beachten. Ich wünsch' euch einen schönen Abend, guter Herr!*“ Du nimmst dein Abendessen und gehst wieder die Treppe hoch bis zu deinem Zimmer. Einen Augenblick plagt dich ein schlechtes Gewissen, die Gastfreundschaft des Hauses mit deinem Vorhaben zu beflecken, doch vertreibst du den flüchtigen Gedanken mit einem energischen Kopfschütteln wieder.

Gegen Mitternacht verlässt du mit leisen Schritten dein Zimmer und schleichst dich in der vom Madamal erhaltenen Dunkelheit bis zur Tür des Zimmers von 'Rabenfels'. Kein Licht, lediglich leise Atemgeräusche, ein gutes Zeichen! Über den Dachvorsprung gelangst du ans Fenster und es gelingt dir, es lautlos und schnell zu öffnen. Lange Jahre der Übung machen sich eben bezahlt. Mit einer fließenden Bewegung schwingst du dich ins Halbdunkel des Zimmers und schaust dich um: Auf dem Bett liegt ein Mann, sein Brustkorb hebt und senkt sich gleichmäßig. Langsam und vorsichtig trittst du näher an den Schlafenden heran. Tatsächlich, dies ist der gesuchte Espinosa von Sturmfels! Entschlossen nimmst du die Würgeschlinge in die Hände und bist im Begriff, im Hause der Travia das Problem mit Sturmfels ein für alle Mal aus der Welt zu schaffen.

Oh Phex, steh mir bei und hülle Deiner Schwester, die Herrin des Hauses, kurz in Dunkelheit, auf dass ihre Augen diese Tat nicht zu sehen bekommen. Nach Vollendung dieses Auftrags werde ich den Travia-Tempel aufsuchen, um Mütterchen Travia durch eine großzügige Spende von 50 Dukaten hoffentlich wieder versöhnlich zu stimmen. Doch nun werde ich von Sturmfels zu Boron schicken. Ich spanne die Würgeschlinge.

Eine weitere Seele geht zu Boron

Du setzt die Würgeschlinge am Hals des schlafenden Mannes an und ziehst sie mit einem Ruck zusammen. Einen Augenblick noch geschieht nichts, dann reißt der Todgeweihte die Augen weit auf und blickt sich panisch um. Er beginnt mit Händen und Füßen zu zappeln, doch eisern hältst du deinen Griff. Es ist ein stummer Kampf um Leben und Tod, bei welchem du schon bald als Sieger feststehst.

Als es vorbei ist, bedeckst du das entstellte Gesicht des Erwürgten mit einem Kissen und bittest die Zwölfe ein weiteres Mal um Verzeihung. Dann lauscht du nach draußen in den Gang: alles ist ruhig, niemand scheint etwas gehört zu haben. Gut.

Du stellst dir die Frage was du mit der Leiche und den Besitztümern des Mannes machst. Sicher wäre es auch gut, dem Baron sobald wie möglich Bericht zu erstatten, doch auch die Vergebung der göttlichen Mutter sollte alsbald erbeten werden.

Zunächst durchsuche ich die Besitztümer und nehme interessante Schriftstücke, sowie wertvolle Gegenstände an mich. Auch Schmuck, der möglicherweise am Körper getragen wird, soll in meine Tasche wandern. Ich hinterlasse große Unordnung, damit es den Anschein eines Raubmordes erweckt. Es wäre zu riskant die Leiche durch die Stadt zu tragen. Mit den entwendeten Besitztümern begeben sich in mein Häuschen, sehe sie durch und verstecke sie sorgfältig. Für den Baron setze ich ein kurzes Schreiben auf: „Eine Seefahrt ist nicht lustig, eine Seefahrt ist nie schön. Hat man schon viele Männer, sich an die Rehling *krallen* sehn. Die Übelkeit lässt viele *würgen*, *Todesängste*, nasser Pelz. Bei *Sturm* auf hoher See, zerschellt so manches Schiff am *Fels*.“ Der Brief wird mit dem KGIA-Ring versiegelt und morgen von einem Laufburschen an üblicher Stelle abgegeben werden. Ich begeben mich zurück auf mein Zimmer in die „Gütige Travia“. Zur Mittagsstunde werde ich die 50D dem Tempel spenden. Dann sollte auch der Tod von Sturmfels' die Runde machen. Mit Bestürzung werde ich dann auf diese Nachricht reagieren und mit Besorgnis um mein Leben ebenfalls abreisen, denn auch ich bin wohlhabend.

Der Tag danach

Gesagt, getan. An interessanten Schriftstücken oder dergleichen findest du bei Sturmfels nichts, er scheint sehr vorsichtig gewesen zu sein. An Wertsachen findest du einige Münzen (insgesamt 12 Dukaten in kleineren Münzen) und einen silbernen Ring, in welchen ein schwarzer Rabe eingraviert ist - das Wappen derer von Rabenmund.

Am nächsten Tag setzt du das Schreiben für den Baron auf, besuchst den Travia-Tempel und lässt schließlich die Herberge 'Zur gütigen Travia' hinter dir. Mit gemischten Gefühlen sitzt du dann des Abends vor deiner Wohnung und rauchst gemütlich eine Pfeife, während du Lupus das Fell kraulst. Immerhin hast du dem Reich und der Agentur einen nicht zu unterschätzenden Dienst erwiesen, ohne Frage. Doch gleichzeitig musste dafür auch ein weiterer Mann zu Boron gehen, wieder einer mehr. So viele schon...

Du nimmst einen tiefen Zug und seufzt. Dann verdrängst du die düsteren Gedanken. So ist das Heldenleben eben!

Die folgenden Ereignisse spielen einige Tage bis Monate nach deinem Auftrag. Vergleiche hierzu auch das Handout, welches die Zeit zwischen der Phileasson-Saga und dem Jahr des Greifen behandelt. Einige Ereignisse des Jahres 1011 BF, dort sehr kurz beschrieben, sollten nun in einem anderen Licht erscheinen. Zudem passt das zeitlich nun nicht mehr ganz, ich habe den Logikfehler abgeändert (Statt wie dort beschrieben im Praios wurdest du nun Ende Rondra nochmals zum Baron gerufen).

Epilog

Ende des Mondes Rondra wirst du erneut zu Baron Dexter Nemrod gerufen. Er lässt dich nicht lange warten, und schon bald stehst du im spärlich eingerichteten Büro des Barons in den Katakomben des KGIA-Gebäudes in der Stadt des Lichts. Der Reichsgrößgeheimrat schaut dich lange an, der Blick seiner eisgrauen Augen lässt keinen Rückschluss über seine Absichten oder Gedanken zu. Endlich nickt er dir knapp zu, dann beginnt er zu sprechen: *"Setzt euch, Agent Steinhauer. Gute Arbeit. Sehr resolut zwar, aber immerhin ist das Problem nun endgültig aus dem Weg geschafft. Endgültiger geht es nicht. Nun, wie ihr euch sicher schon gedacht habt, handelte Sturmfels nicht auf eigene Faust."* Der Baron macht eine Pause und schaut dich nochmals durchdringend an. Dann spricht er weiter: *"Ich muss sicher nicht erwähnen, dass das Folgende niemals gesagt wurde. Wir sind uns fast sicher, das Sturmfels auf Geheiß des Usurpators Rabenmunds handelte, mit dem Ziel, die KGIA zu untergraben. Es ist wohl durchgesickert, dass die Agentur dem wahren Kaiser Hal die Treue hält, schon immer war es so. Zudem denke ich, dass der Thronräuber den Einfall der Orken ins Svelltland nutzen wird, um seine Position zu festigen. Daher habe ich folgenden Auftrag für euch..."*

Die erste Schlacht auf den Silkwiesen

Du bist schon vor Wochen von deinem erfolglosen Auftrag in Lowangen nach Gareth zurückgekehrt. Im ganzen Reich spitzt sich die Lage zwischen Answinisten und Loyalisten immer weiter zu.

Im Perainemond des Jahres 1011 BF schließlich marschiert ein Heer der Loyalisten vor Gareth auf. In den folgenden Wochen kommt es zwar immer wieder zu kleineren Scharmützeln vor den Mauern der Kaiserstadt, doch dank der Umsicht des Weidener Bären Waldemar kommt es zu keiner richtigen Schlacht, die das Reich wohl auf Jahre hinaus geschwächt hätte.

Anfang des Mondes Ingerimm wirst du wieder einmal vom Baron zu einem Gespräch gerufen. Du wunderst dich allerdings über den Treffpunkt, denn dieser ist mitnichten das Büro des Barons im KGIA-Gebäude in der Stadt des Lichts, sondern in einem kleinen Hinterzimmer im Tempel des Fuchsgottes. Jenem der Zwölfe, welcher dem Hause derer von Gareth schon seit jeher am Nächsten steht.

Du staunst nicht schlecht, als du dort ankommst und die anwesenden Männer siehst: Neben dem Baron selbst ist der Fürst von Albernia und sein Waffenbruder, der legendäre Schwertkönig Raidri Conchobair, anwesend! Auch Delian von Wiedbrück befindet sich unter den Verschwörern. Der KGIA-Kommissar würdigt dich keines Blickes, zu tief sitzt sein Ärger über deinen Einbruch in sein Haus. Du weißt auch heute noch nicht, wie der KGIA-Mann davon erfahren hat, doch bereits wenige Tage nach deinem Einbruch machte dir Delian mehr als deutlich klar, dass dies ein großer Fehler war, egal ob du damit nun seine Unschuld bewiesen hast oder nicht. Seit diesem Tage ist dir der Kommissar alles andere als wohlwollend gesinnt.

Schon wenig später scheint man vollzählig zu sein und der Baron ergreift das Wort. In den folgenden Minuten wird unter dem wohlwollenden Blick des Fuchsgottes jener Plan ausgearbeitet, der schon wenige Tage später zur unblutigen Verhaftung des Usurpators Answin von Rabenmund in der Alten Residenz zu Gareth und damit zum Ende der Answinkrise führen sollte...