

# Zu Fuß am Großen Fluss

- [Am Großen Fluss, 17. Ingerimm, 1023 BF](#)
- [Albenhus, 22. Ingerimm, 1023 BF](#)
- [Albenhus, Abend des 22. Ingerimm 1023 BF](#)
- [Albenhus, 23. Ingerimm 1023 BF](#)
- [Albenhus, 23. Ingerimm 1023 BF, Nachtrag](#)
- [Albenhus, Abend des 23. Ingerimm 1023 BF](#)
- [Albenhus, 24. Ingerimm 1023 BF](#)
- [Albenhus, 24. Ingerimm 1023 BF, Nachtrag](#)
- [Albenhus, 24. Ingerimm 1023 BF, krakeliger Nachtrag](#)
- [Albenhus, 25. Ingerimm 1023 BF](#)
- [Albenhus, 25. Ingerimm 1023 BF, Nachtrag](#)

# Am Großen Fluss, 17.

## Ingerimm, 1023 BF

Am nächsten Morgen brechen wir mit unseren Gefangenen nach Twergenhausen auf. Ihre Wunden sehen deutlich besser aus, ich bin mit meiner Arbeit zufrieden. Unterwegs erkläre ich ihnen, warum die Bücher für mich so wichtig sind und erfahre, dass sie sie an einen Hehler verkauft haben. Er scheint Südländer zu sein, vielleicht Tulamide, mit dunkler Haut und weiter Kleidung. Einen Namen haben sie leider nicht, so dumm sind sie!

Weil ich denke, dass sie mir doch noch etwas verraten könnten, erkläre ich ihnen die gesamte Strecke bis Twergenhausen immer wieder, warum ich das unbedingt wissen muss. Irgendwann fangen sie an zu singen und das jedesmal, wenn ich versuche, ihnen das zu erklären. Ich wünschte, die wüssten, was aktives Zuhören ist!

Nach ein paar Stunden erreichen wir Twergenhausen, den letzten richtigen Hafen vor der Opferschlucht flussabwärts. Es gibt jede Menge Schiffe und es werden Metallwaren gehandelt. Ich seufze: schon wieder Metall.

Amir meint, dass es in Twergenhausen Koschbasalt gibt. Da höre ich sehr aufmerksam hin, weil ich damit natürlich nicht in Berührung kommen möchte. Meine Begleiter wissen nicht, dass Koschbasalt antimagisch wirkt, also erkläre ich es ihnen.

Dann wollen Amir und Amarosch Kopfgeld kassieren und wir bringen unsere Gefangenen zur Stadtgarde. Tatsächlich freut sich der Weibel über die gefangenen Piraten und wir bekommen pro Bein einen Dukaten. Ich seufze, weil ich da viele Piraten fangen muss, um mein Geld wieder zusammen zu tragen. Amir gibt mir einen Dukaten ab – er ist sehr nett, seit wir das Tal verlassen haben.

Der Weibel erklärt uns, dass in Albenhus Kopfgeldjäger gesucht werden und Flusspiraten ein echtes Problem sind. Ich frage ihn nach dem Hehler und den Büchern. Dabei verplappere mich und es rutscht mir raus, dass eines der Bücher verboten ist. Myrkon rettet mich in der Diskussion. Wie konnte mir das nur passieren!

Wir gehen in einer Taverne Mitagessen, Myrkon lädt uns alle ein. Er ist so ein toller Krieger!

Wir erfahren ein paar Dinge, unter anderem, dass es in Albenhus einen Edelsteinhändler namens Al'Fessir gibt, der in der Nähe des Ingerimmtempels arbeitet.  
Den Hehler mit meinen Büchern hat leider niemand gesehen.

Amir weiß über das Stapelrecht in Albenhus Bescheid und meint, dass ich da vielleicht wieder an meine Bücher komme.

Das ist ein guter Hinweis, auch wenn ich mir nicht sicher bin, dass jemand diese Bücher als normale Waren handeln möchte.

Aber Amir hört sich noch etwas in Twergenhausen um, bevor wir weiterreisen und erfährt, dass solche Hehler in Albenhus in der Schenke Honigtopf zu finden wären.

Wir reisen weiter flussaufwärts, es ist ein mühsamer Weg.

Ich bin das nicht gewohnt.

In Weidleith hören wir Gerüchte, dass dort, wo die Galebra in den großen Fluss mündet, ein mystischer Ort ist, wo sich Druiden treffen.

Ich kann mich dunkel daran erinnern, davon einmal gehört zu haben.

Aber mehr, dass dieser Ort sehr wichtig ist, weiß ich nicht mehr.

Als ich sage, dass ich da hin will, meinen meine Begleiter, ich müsste erstmal nach Albenhus wegen der Bücher.

Aber ich muss ja auch solche Orte erforschen.

Solche Entscheidungen sind so kompliziert!

Dann lockt mich Myrkon mit einem Jadeamulett, wie es üblicherweise von Efferdpriestern getragen wird, und ich schlage vor, dass wir erstmal nach Albenhus reisen und dann hierher zurückkehren.

Amarosch stimmt zu, er ist immer so grummelig, aber es freut mich, dass er dabei ist.

# Albenhus, 22. Ingerimm, 1023 BF

Wir reisen weiter flussaufwärts und erreichen am 22. Ingerimm schließlich Albenhus.

Kurz vor der Stadt steht eine Kutsche am Wegesrand.

Der Wagen hat Schlagseite, vermutlich eine gebrochene Achse.

Ein Mann kniet davor und repariert ein Rad, ein zweiter Mann in edler Kleidung steht daneben.

Amarosch will helfen, kann aber die Kutsche nicht reparieren.

Der Kutscher namens Alrik meint, wir sollten die Kutsche anheben, was uns auch gerade so gelingt.

Alrik steckt das Rad wieder auf die Achse und macht es fest.

Ich erkläre ihm, dass er es nur so fest machen soll, dass es sich noch drehen kann.

Das ist wichtig, finde ich.

Der Herr in edler Kleidung stellt sich als Ebfried Eisinger vor und lädt uns zum Dank zum Essen in sein Haus ein.

Er kommt aus Albenhus und ist ein Händler.

Wir dürfen mit ihm in der Kutsche fahren.

Amir sitzt auf dem Bock neben Alrik.

Amarosch und ich sitzen bei Eisinger in der Kutsche.

Unterwegs erfahren wir, dass Eisinger mit Koschbasalt handelt – wie schrecklich.

So ein netter Mann und dann macht er solche Sachen.

Immerhin hat er nichts gegen Magierinnen.

Es stellt sich heraus, dass Myrkon den Sohn von Eisinger kennt.

Gemeinsam mit Amarosch haben sie wohl zu dritt einige Abenteuer erlebt.

Dann erkläre ich Eisinger meine ganze Geschichte, das dauert bist Albenhus.

Ich habe aber auch jede Menge erlebt und achte immer auf die korrekten Details.

Den Hehler kennt er aber auch nicht.

Am Stadttor steht ein Mann, auf den die Beschreibung passt.

Er wird gerade von den Wachen kontrolliert und schimpft und meckert in einer mir unbekanntem Sprache.

Zwischendurch ruft er immer wieder "Rastullah!" – ein Novadi!

Eisinger spricht kurz mit der Wache und wir dürfen passieren.

Ich sage Eisinger, dass das ganz bestimmt der Hehler ist und er gibt den Wachen Bescheid.

So ein netter Mann, der Herr Eisinger.

Als wir durch das Stadttor kommen, muss ich feststellen, dass die Stadt ganz fürchterlich riecht.  
Ich ziehe mir unauffällig ein Tuch vor die Nase.  
Eisinger zeigt uns ein paar Sehenswürdigkeiten, den Traviatempel und das Siechenhaus.  
Dann kommen wir bei seinem Haus an – ein prächtiges Haus, sehr groß und ganz aus Stein gebaut.  
Diener kommen und nehmen uns unser Gepäck ab.  
Was für ein Luxus!  
Ich wäre so gerne Händlerin.  
Aber nicht mit Koschbasalt oder Waffen...

Wir werden in ein riesiges Esszimmer gebracht, wo ein Tisch für 12 Personen steht.  
Amir fühlt sich offensichtlich sehr unwohl in dieser Umgebung.  
Der arme Junge.  
Nachdem wir uns gesetzt haben, wird eine Dame hereingeführt.  
Sie ist blind und Eisinger stellt sie als seine Mutter vor.  
Danach kommt Morko, Eisingers Sohn – er küsst mir die Hand und hält sie etwas länger als notwendig.  
So ein charmanter und eleganter junger Herr, ganz wie der Vater!  
Eisingers Mutter wirkt etwas verbittert.  
Als Eisinger berichtet, dass sie das Geschäft an ihn abgetreten hat, wird ihr Gesicht kurz sehr unzufrieden.  
Ich stelle mich der Dame vor, Amir ebenfalls.  
Er holt einen Stab aus seinem Rucksack – eine Flöte!  
Seine Begrüßung der alten Dame ist die längste Wortfolge, die ich bisher von Amir gehört habe.

Er bietet an, ihr etwas vorzuspielen und Eisinger ist begeistert.  
Amir spielt seine Flöte, ich wusste gar nicht, dass er das kann!  
Und er spielt so toll – alle klatschen, nur die alte Dame nicht.  
Sie ist wohl mit nichts zufrieden.  
Wir trinken gemeinsam etwas – Amir und ich Tee, die anderen Wein.  
Nach einer kurzen Weile werden uns unsere Zimmer gezeigt.

Ich bekomme ein riesiges Zimmer ganz für mich allein.  
Es gibt ein großes Himmelbett für zwei Personen, große Fenster und sogar eine Türe zu einem Nachbarzimmer für Diener.  
Natürlich habe ich keine Diener, aber ich muss kurz daran denken, wie es wäre, wenn Myrkon oder Morko mich nachts durch diese Türe überraschen würden – oh, wie aufregend solche Häuser sind!

Die halbe Stunde bis zum Essen nutze ich, um mich von der Reise frisch zu machen und meine Robe zu säubern.  
Ich habe nur die Reiserobe dabei, es war ja nicht geplant, dass ich irgendwelche hohen Herrschaften besuche auf meiner Reise.

Zum Essen gibt es Nordmaker Pastete.  
Eisinger fragt uns nach unseren Geschichten – mich zuerst und ich erzähle alles noch einmal sehr genau.  
Morko hängt an meinen Lippen, er ist wirklich ein sehr guter Zuhörer.

Auch die anderen berichten, woher sie kommen und was sie erlebt haben.

Als das Essen vorbei ist, lädt Morko uns ins Admiral Sanin ein.

Die Taverne hat uns Eisinger schon gezeigt, als wir in der Kutsche durch Albenhus gefahren sind.

Dann bittet uns Eisinger, ihn morgen nochmal zu besuchen.

Er meint, er hätte einen Auftrag für uns.

Hach, Aufträge, ich habe doch schon einen Auftrag.

Aber die anderen versprechen es ihm und ganz ohne sie mag ich nun auch nicht mehr reisen...

# Albenhus, Abend des 22.

## Ingerimm 1023 BF

Wir verlassen Eisingers Haus.

Ich binde mir ein Tuch vor die Nase, weil es in der Stadt so unangenehm riecht.

Amir reicht mir ein Minzblätter gegen den Geruch, die ich in mein Tuch wickele.

Albenhus ist, abgesehen vom Geruch, ein beschauliches Städtchen.

Die Häuser westlich von Eisingers sind sehr ländlich, nicht so dichtgedrängt wie im Norden.

Wir lauen zum Eslamsplatz, wo ein Bänkelsänger steht, der Loblieder die Reichsregentin Emer ui Benain singt.

Als wir am Admiral Sanin vorbeilaufen, ruft uns Morco von hinten.

Das Admiral Sanin ist ein gehobenes Hotel mit drei Etagen.

Der Eingang ist verziert mit Wappen und Schriftzug und vor der Türe steht ein Portier.

Morco will mit uns lieber in den Blauen Keiler gehen, das Admiral Sanin ist eher für Geschäftsessen, meint er.

Vorher müssen wir aber noch in den Efferdtempel.

Wir laufen an der Unterstadt vorbei, hier sind die Häuser enger gebaut und kleiner.

Wir erreichen schließlich den Tempel der Rauschenden Wasser, den größten inländischen Efferd-Tempel.

Davor ist ein Wehrturm, durch den ein Gang auf eine Brücke führt, die auf einer Insel endet.

Amir möchte nicht über die Brücke.

Ich frage ihn, ob ich ihm wieder helfen soll, da schaut er böse.

Die anderen meinen, dass er hier warten soll – ich würde ihm ja Gesellschaft leisten, aber meine Neugier ist so groß.

Die Insel, auf der der Tempel steht, wirkt auf mich künstlich, aber ich kenne mich da nicht gut aus.

Sie hat die Form eines Schiffs und ist so angelegt, dass der Fluss hindurch fließt.

Man hört auch überall das Wasser rauschen, daher wohl der Name.

Das Betreten des Efferdtempels ist gar nicht so einfach, wir müssen durch das Wasser waten und die Strömung ist auch hier drin ganz schön stark.

Wir fragen uns nach Grimheld Efferdtreu durch und finden sie schließlich im Inneren.

Sie steht bis zur Brust im Wasser und betet vor einer großen Efferd-Statue.

Der Raum ist mit Schildpatt und Gwen Petryl ausgekleidet, ganz efferdgefällig.

Es gibt auch noch ein paar andere Leute, die hier beten.

Eine Akolythin kommt zu uns und wir sagen ihr, dass wir mit der Bewahrerin von Wind und Wogen sprechen wollen.

Sie holt Grimheld Efferdtreu zu uns und Amarosch und Myrkon übergeben eine Schale und die Delfinfigur.

Die Bewahrerin hat eine Delphintätowierung und ein Stirnband aus Fischhaut.

Sie lächelt uns an und freut sich über die gute Tat von Amarosch und Myrkon.

Da die beiden auf ihre Frage nach einer Dankesgeste keinen Wunsch haben, frage ich sie, ob sie nicht für Amir beten könnte.

Er hat ja große Angst vom Wasser und ich denke, es könnte helfen, diese zu verlieren, wenn Efferd ein Auge auf ihn hat.

Sie verspricht, das zu tun und wir laufen zum Blauen Keiler.

Morco wartet schon auf uns und winkt uns herein.

Er hat den einzigen freien Tisch erwischt und ich setze mich neben ihn.

Myrkon und Amarosch bestellen Ferdoker, ich Erdbeertee - das versteht die Bedienung aber leider nicht.

Amir bestellt für uns dann zwei Becher heißes Wasser und wirft Minzblätter hinein.

Morco, Myrkon und Amarosch trinken Schnaps, Amir und ich verzichten.

Der Minztee von Amir ist ganz schön scharf, muss ich feststellen, eher wie Ingwertee.

Wir unterhalten uns mit Morco darüber, was wir in Albenhus vorhaben.

Er rät uns davon ab, in den Honigtopp zu gehen, weil wir da ausgeraubt würden.

Amarosch fragt nach Al'Fessir, zu dem weiß Morco aber wenig.

Morco meint, wir sollten Flusspiraten jagen oder Handeln, das wären die sinnvollsten Dinge in Albenhus.

Irgendwann fängt Myrkon an zu singen - der Schnaps wirkt wohl.

Die drei Schnapsdrosseln bechern noch etwas weiter und sind werden immer heiterer.

Morco bezahlt irgendwann und führt uns weiter in eine Gasse.

In einem Hinterhof ist eine Treppe in einen Keller, wo eine weitere Kneipe ist.

Das Etablissement heißt Zum Rostigen Anker, ein solcher ist über der Türe angebracht.

Es ist schummrig, und es sind keine Frauen anwesend - abgesehen von der Barfrau.

Sie begrüßt Morco und bringt eine Ladung Bierkrüge für alle.

Die beiden kennen sich wohl schon länger.

Ich setze mich sehr dicht an Morco, der seinen Arm auf meine Stuhllehne legt.

Das ist sehr schön.

Weil ich neugierig bin, probiere ich auch mal etwas von dem Bier.

Nur ein kleiner Schluck, aber der bekommt mir gar nicht gut.

Morco fordert mich trotzdem zum Tanzen auf.

Das geht gehörig schief: ich rempele einen Tisch an, vier Bierkrüge fallen um, weil ich zu wackelig auf den Beinen bin.

Ich werde nie wieder Bier kosten, wenn schon ein Schluck so eine Wirkung hat.

Geschmeckt hat es mir auch nicht.

Nach dem peinlichen Tanz führt uns Morco noch weiter in eine Absteige, wie er sagt.  
Ich hake mich auf dem Weg dahin bei ihm unter  
Myrkon singt Lieder von den Zyklopeninseln.  
Die Kaschemme, in die Morco uns jetzt führt, heißt Kielschwein.  
Das Haus hat drei Etagen und ist für Reisende, die mit einem Sack Stroh zufrieden sind.  
Morco meint, der Fusel ist schlimm und wir sollen vorher in die Gläser schauen, dass nichts drin schwimmt.  
Ich will eigentlich nichts trinken, aber Morco überzeugt mich dann doch...  
...dann wird alles schwarz.

# Albenhus, 23. Ingerimm

## 1023 BF

Ich wache irgendwann auf, liege angezogen, aber zugedeckt in meinem Bett.  
Es ist der nächste Morgen und ich habe nur noch blasse Erinnerungen an die Nacht.  
Ob Morco mich zugedeckt hat?

Ich wasche mich schnell und schleppe mich zum Frühstück.  
Es ist viel zu hell und zu laut.  
Myrkon ist auch da.  
Eigentlich ist schon abgeräumt, aber wir bekommen noch Brot und Tee.

Myrkon erzählt mir, dass ich im Kielschwein Schnaps getrunken habe – das weiß ich gar nicht mehr.  
Ich vergleiche das Gefühl heute morgen damit, dass mir die Haare abgeschnitten werden.  
Das fühlt sich genauso unangenehm im Kopf an.  
Myrkon erklärt mir, dass das gut so ist, und dass man so Freundschaft feiert.  
Ich habe da meine Zweifel...

Neben den Kopfschmerzen, tut mir auch die Hüfte weh, wo ich mich beim Tanzen gestoßen habe  
und meine Stimme ist heiser wie ein Reibeisen.  
Ich lege mich nochmal einmal hin.  
Es ist noch eine Stunde, bis Eisinger mit uns reden will, und die anderen sind auf den Markt  
gegangen.

Nach einem kurzen Nickerchen geht es mir besser.  
Wir treffen uns in Eisingers Arbeitszimmer, einem sehr imposanten Raum.  
Er will uns ein Geheimnis anvertrauen und meint, die Götter haben uns zu ihm geschickt.  
Eigentlich waren es Zufall, Flußpiraten und Goblins, aber ich bin lieber still.

Eisinger erzählt uns, dass seit einiger Zeit jemand in Albenhus lebt, ein Händler, der Rauschkräuter,  
Gifte und sogar Sklaven verkauft!  
Er ist wohl Novadi und glaubt an den Götzen Rastullah, jemand anders würde so etwas auch nicht  
tun.  
So ein Schuft!  
Eisinger hat einen Verdacht, aber kann nichts beweisen.  
Wir sollen in den Unterlagen des Händlers Beweise für seine schändlichen Taten finden.

Er ist erst seit zwei Jahren in der Stadt und hat noch keine Bürgerrechte, aber ihm gehören bereits  
zwei Kontore.  
Eisingers Verdacht beruht auf zwei Vorfällen.

Einer war vor zwei Monden.

Es gab es einen Toten im torkelnden Einhorn und ein Anconiter – die muss ich auch noch besuchen – meinte, es sei Gift gewesen.

Eisinger denkt, dass das Gift von diesem Händler stammen muss.

Vor zwei Wochen gab es dann noch eine vergiftete Dirne im Hafengebiet.

Wohl in der Nähe eines der Kontore des Händlers.

Solche Dinge gab es in Albenhus nicht, bevor der Händler in die Stadt gezogen ist.

Dann verrät er uns den Namen: Al'Fessir.

Wir haben natürlich Fragen.

Auch wenn ich mir vorstellen kann, dass jemand, der Sklaven verkauft, auch Gift benutzt, ist meiner Meinung nach eine Koinzidenz nicht ausreichend für einen Verdacht.

Eisinger meint aber, dass Al'Fessir wohl aus Zorgan stammt.

Ein Bekannter von dort erzählte ihm, dass Al'Fessir Zorgan schnell verlassen musste.

Amir meint, Al'Fessir bedeutet in Tulamidya "der Listige".

Das klingt passend.

Wir sollten in die Kontore einbrechen und für die Stadtwache Beweise sichern.

Morgen Abend gibt es eine Gelegenheit: Al'Fessir feiert ein Fest und Eisinger ist eingeladen.

Das Fest ist in seinem Haus und dort könnten wir versuchen, Beweise zu finden.

Amir soll sich als Händler ausgeben, Amarosch als seine Leibwache, und ich als seine Muse.

Eisinger würde uns dann auf das Fest schmuggeln.

Vorher wollen wir uns aber etwas umhören.

Amir und Amarosch wollen den Hafen untersuchen, Myrkon und ich werden zu den Anconitern gehen.

# Albenhus, 23. Ingerimm

## 1023 BF, Nachtrag

Heute Abend ist das Fest bei Al'Fessir.

Amir überlegt wegen seiner Tarnidentität, ich schlage "Amir ibn Drachenstein" vor, das klingt in meinen Ohren sehr tulamidisch.

Mal schauen, was er sich so ausdenkt, während wir anderen uns in der Stadt umschaauen.

Myrkon und Amarosch gehen zum Hafen, ich werde die Anconiter aufsuchen.

Zu denen wollte ich ohnehin, das passt prima.

Eisinger beschreibt mir den weg und ich verlasse Albenhus nach Süden.

Gar nicht weit vor der Stadt ist das Kloster.

Mich begrüßt ein offenes Holztor mit dem Schild "Bruder- und Schwesternschaft zur Förderung der Heilzauberei".

Das gefällt mir sehr, das sind sehr hilfreiche Leute.

Ich sehe direkt einige im Hof und eine junge Adepta begrüßt mich.

Wir unterhalten uns kurz, ich erkläre ihr, dass ich einen wichtigen Auftrag habe und wegen der Todesfälle mit jemanden sprechen muss.

Sie verweist mich an einen pausbäckigen Mann mit wenigen Haaren, der zu Rate gezogen wurde.

Ich erkläre auch dem Mann, wer ich bin und was ich erfahren möchte.

Er ist Apothekarius und kennt sich mit Kräutern aus.

Ein Gespräch unter Beinahe-Kollegys, wie schön!

Er selbst hat die Toten leider gar nicht gesehen.

Die eigentliche Untersuchung hat der Abt Hektor von Vinsalt übernommen, der ist gerade nicht da, sondern in Ferdok.

Ich erfahre von ihm, dass der Tote im Torkelnden Einhorn wohl ein Selbstmord wegen einer Überdosis war.

Der Tote hatte blaue Streifen und seine Zunge war geschwollen und blau angelaufen.

Ich kenne einige Gift, die zu so einem Erstickungstod führen könnten.

Die Hübschlerin im Hafen wurde wohl vergiftet – allerdings weiß er nicht, mit welchem Gift.

Er ist sich nicht einmal sicher, ob überhaupt untersucht wurde, welches Gift das war.

Wenn ich Details wissen möchte, müsste ich morgen noch einmal kommen, da ist dann der Abt wieder da.

Ich spende dem Kloster 5 Silbertaler aus meiner knappen Reisekasse.

Dann laufe ich zurück in die Stadt.

Da noch etwas Zeit ist, überlege ich mir, zum Siechenhaus zu gehen.

Vielleicht kann ich da etwas tun.

Ich hole meinen Rucksack aus Eisingers Haus und laufe zum Traviatempel, wo ich meine Hilfe anbiete.

Dort laufen Gänse herum und eine Novizin schenkt Suppe aus.

Der Bruder, der den Tempel leitet, heißt Lultbirk Dreifeld und verweist mich an seinen Bruder Reginwald Dreifeld, der die Kranken im Siechenhaus versorgt.

Vermutlich sind die beiden wirklich Brüder und nicht nur Brüder als Traviageweihte.

Solche Mehrfachverwendungen von Worten machen das Leben immer so kompliziert...

Die Gasse zwischen Traviatempel und Siechenhaus ist sehr eng, ganz anders als in dem Stadtviertel, im dem Eisingers Haus steht.

Reginwald freut sich, dass ich ihm helfen mag, weil es im Siechenhaus immer Verletzte aus dem Hafen gibt.

Er gibt mir direkt eine Schüssel mit Wasser und lässt mich einen Bewusstlosen waschen.

Während der Arbeit unterhalten wir uns.

Der Bewusstlose ist ein Hafearbeiter, der mit Flinken Difar eingeliefert wurde.

Dass er jetzt bewusstlos ist, wundert mich, aber Reginwald hat keine Erklärung.

Ich frage ihn, ob ich mir schwierigere Fälle anschauen soll und er lässt mich einen gebrochenen Oberschenkel richten.

Das ist für den armen Kerl schlimm, aber ich benötige noch nicht einmal Magie, um das Bein zu richten.

Reginwald ist einigermaßen erstaunt, was ich so kann und freut sich offensichtlich.

Ich bleibe noch eine Weile, versorge Kranke und Verletzte und erfahre das ein oder andere dabei.

Unter anderem, dass seit Al'Fessir in der Stadt ist, viele Fremdländische da sind.

Einige nennen Al'Fessir "Götzendienner", andere finden ihn gut.

Auch über die Fremdländischen fluchen einige und andere meinen, dass sie sehr nett sind.

Vor allem die Ärmsten betonen ihre Großzügigkeit, die wohl von ihrer Gottheit so gewünscht wird.

Interessant ist, dass einer der Kranken berichtet, ein Bekannter hätte beobachtet, wie die Hübschlerin zu Tode gekommen ist - und dass es kein Gift war, sondern das sie erschlagen wurde!

Das ist ja interessant!

Nach getaner Arbeit kehre ich zum Haus der Eisingers zurück.

Alle anderen sind da auch schon angekommen.

Eisinger stellt uns seine Sekretärin vor, eine biedere Person.

Ich hoffe ja sehr, dass sie nicht Morcos Typ ist, aber er ist zu fröhlich und sich für so jemanden zu interessieren.

Als Verkleidung bekomme ich ein schlichtes grünes Kleid, das zu meinen Haaren passt und eine gewisse Eleganz ausstrahlt.

Das gefällt mir sehr.

Myrkon und Amarosch gehen als Leibwächter in Rüstung und Amir hat sich als Tarnidentität "Amir ibn Jaffar" überlegt.

Ich soll Callan Müller heißen, hoffentlich vergesse ich das nicht.

Dann fahren wir mit Eisingers Kutsche zu Al'Fessir.  
Sein Haus ist weniger protzig als das von Eisinger.  
Aber er hat zwei Wachen vor dem Tor, tulamidische Wachen.  
Den anderen werden ihre Waffen abgenommen, meinen Stab darf ich behalten.

Wir betreten den Hof und ein junger Bursche mit dunkler Haut kommt auf uns zu.  
Ich habe schon gehört, dass im Süden solche Leute leben, aber es zu sehen, ist beeindruckend.  
Nachher muss ich unbedingt mal fragen, ob ich seine Haut mal anfassen darf...

Er bietet uns einen Willkommenstrunk an, aber da Alkohol drin ist, lehnen wir alle bis auf Eisinger ab.

Eisinger führt uns die Treppe hoch.

Er war schon öfter hier und kennt sich aus.

Wir kommen an einer Schreibstube vorbei und dann zum Festraum.

Der unterscheidet sich von dem ansonsten mittelländischen Haus sehr.

Es gibt Sitzkissen statt Stühle und es riecht und klingt alles sehr fremd.

Wir werden begrüßt, dann soll sich Amir zu Al'Fessir setzen.

Ich setze mich an den Rand und beobachte die Leute, weil ich nicht wirklich weiß, was ich hier machen soll...

# Albenhus, Abend des 23.

## Ingerimm 1023 BF

Alle Gäste sind in freudiger Erwartung der Tänzerin, die Al'Fessir angekündigt hat.

Vorher kommen aber noch zwei neue Gäste dazu.

Sie tragen die Gardeuniform mit dem Wappen von Albenhus und stellen sich vor als Weibel Otmar Seiler und Weibelin Gefina von Donnerburg.

Nachdem Al'Fessir sie begrüßt hat, spreche ich mit Otmar Seiler vor dem Büffet, erzähle ihm, dass ich Beraterin von Amir bin.

Er meint, Al'Fessir will sich mit der Stadtwache gutstellen.

Ich finde das richtig und erkläre, dass wir das in Lowangen auch machen, falls sich mal jemand aus Versehen in ein Eichhörnchen verwandelt und eine Nuss klaut, weil er Hunger hat.

Es wäre fatal, wenn die Person sich dann in einem eichhörnchgroßen Käfig in einen Mensch zurückverwandelt.

Das findet er auch, denke ich.

Dann berichte ich ihm von der Sache mit den Flusspiraten und er hört artig zu.

Vermutlich habe ich mich wieder irgendwann verplappert, weil er plötzlich sagt, er muss sich unters Volk mischen.

Weibel Seiler meint, die Show gleich wird großartig und die Tänzerin würde mich verzaubern.

Ich setze mich also wieder an den Rand und warte, was passiert.

Irgendwann kommt die Tänzerin, die ist ganz schnafte angezogen, Pluderhosen, halbdurchsichtige Stoffe und kann sich bewegen...

Ich werde neidisch.

Al'Fessir hat auf jeden Fall nicht zu viel versprochen, alle starren gebannt auf sie und ihren Tanz.

Als sie fertig ist, liegt sie vor Al'Fessir am Boden und es dauert, bis alle aus der Trance erwachen.

Dann gibt es tosenden Applaus.

Ich klatsche auch ganz fleißig mit.

Aber es ist noch nicht vorbei.

Sie steht wieder auf, und nimmt einer von Al'Fessirs Wachen einen Säbel ab.

Dann tanzt sie einen Säbeltanz, bei dem sie gegen ganz viele Gegner kämpft.

Ich bin mir nicht sicher, ob ich das gut finde, aber es ist auf jeden Falls sehr beeindruckend.

Und es wurde ja niemand verletzt, mit einigem Nachdenken konkludiere ich, dass sie wohl eine Illusion erzeugt hat.

Ich habe keine Ahnung, wie sie das gemacht hat, aber sie ist toll!

Die Szenen der Illusionen waren noch besser als meine Geschichten mit den Flusspiraten.

Das muss ich nachher unbedingt Myrkon berichten.

Ich unterhalte mich nochmal mit Weibel Seiler am Büffert, weil ich mich jetzt auch unters Volk mischen will.

Er schaut mich seltsam an, vermutlich mische ich falsch.

Er stellt mir Weibelin von Donnerburg und Kalgax vor, denen ich mich als Callan Nachtschwammerl vorstelle - weil ich vergessen habe, dass ich hier ja Callan Müller heiße.

Das ist so ärgerlich.

Die beiden Stadtgardisten gehen irgendwann und ich erzähle Kalgax die Geschichte mit dem Flusspiraten.

Er findet das wohl nicht so toll wie Weibel Seiler.

Vermutlich weil er noch von der Tänzerin begeistert ist.

Also gehe ich zu Amarosch.

Kaum bin ich neben ihm, betreten die beiden Stadtgardisten wieder den Raum.

Eisinger folgt ihnen und sie verhaften Al'Fessir.

Was für eine dramatische Entwicklung nach diesem wunderbaren Tänzern!

Wir folgen Eisinger und den Weibeln und verlassen das Anwesen.

Zurück in Eisingers Haus treffen wir Morco, der ins Torkelnde Einhorn unterwegs ist - ich verspreche, nachzukommen.

In seiner Schreibstube erzählt uns Eisinger von einem Brief, in dem sich ein B. für eine Lieferung bedankt.

Es gibt Lob für Al'Fessir und eine Anrufung des Götzen Rasthullah und es wird von Purpurblitz geschrieben.

Oha, das ist gefährlich, mit diesem Gift ist nicht zu spaßen.

Amir legt eine versiegelte Phiole auf den Tisch.

Dabei scheint es sich um Purpurblitz zu handeln.

Myrkon soll es als Beweis zur Wache bringen.

Ich will ihn dabei begleiten.

Wir übergeben das Gift an Weibel Seiler, der uns den verwirrenden Brief zeigt und meint, dass Al'Fessirs Haus jetzt durchsucht wird.

Amir soll auf jeden Fall vorbei kommen und als Zeuge befragt werden.

Als wir gehen, schüttele ich Myrkon meine Sorgen aus.

Immerhin muss Amir als Zeuge lügen, weil wir ja nicht wirklich eingeladen werden und betrogen haben, um auf das Fest zu gelangen.

Ich bemerke zu spät, dass wir uns ja noch in Weibel Seilers Büro befinden und bin ganz schnell still.

Auf dem Weg ins Torkelnde Einhorn will Myrkon noch wegen irgendwas im Blauen Eber vorbei.

Ich weiß nicht genau, was er da will und hinterfrage das auch nicht weiter, weil ich mich schon auf Morco freue.

Als wir im Torkelnden Einhorn ankommen, setze ich mich neben Morco.

Die anderen sind auch schon da.

Ich berichte, was wir erfahren haben und dass Amir als Zeuge aussagen soll und dass ich Bedenken habe, weil wir ja nicht wirklich hätten dort sein dürfen.

Amir tritt mir unter dem Tisch gegens Bein, Amarosch meint, ich soll nicht so laut reden.

Oh, wie recht er hat.

Dass ich sowas immer vergesse, wenn ich einmal rede.

Ich werde ganz klein und rutsch näher an Morco ran, weil ich mich schäme.

Morco meint, er müsse nach Hause, weil es morgen einiges zu tun gäbe.

Ich schließe mich ihm an und auf dem Weg nach Hause legt er tatsächlich den Arm um mich...

# Albenhus, 24. Ingerimm

## 1023 BF

Ich treffe Amarosch beim Frühstück.

Der große Spiegel in meinem Zimmer hat mir verraten, dass meine Wangen etwas röter sind als sonst.

Das wird wohl den ganzen Tag über bleiben.

Und ich bekomme nicht alle Haarsträhnen ordentlich zusammengebunden.

Das ist jedesmal so, wenn ich...

Naja, ich bin fast ein bisschen erleichtert, dass Morco schon los musste, weil ich gar nicht wüsste wo ich hinschauen sollte.

Er hat mich Rahjastern genannt...

Amarosch ist grummelig wie eh und je, immerhin wünscht er einen guten Morgen.

Nach einer Weile kommt Myrkon auch dazu und meint, dass er mich auf "den neusten Stand bringen" will.

Es gab wohl noch Ereignisse in der letzten Nacht.

Als er das sagt, schaue ich ganz angestrengt in meine Tasse Kräutertee.

Allerdings will Myrkon mir das erst später berichten, er schaut zu den Angestellten Eisingers, als er das sagt.

Das macht mich so neugierig - Myrkon meint, dass er das sehr genießt.

Ich versuche, ihn vorwurfsvoll anzuschauen, aber das gelingt mir nicht.

Nicht heute.

Nach dem Frühstück gehen wir in Myrkons Zimmer.

Er berichtet dass sie gestern Nacht noch die Tänzerin von Al'Fessir getroffen haben.

Sie ist wohl erpresst worden und hat das Gift bei Al'Fessir versteckt - er ist unschuldig!

Wie schrecklich - wir haben ihn verhaften lassen!

Nicht minder schrecklich ist, dass die drei sie zur Wache gebracht haben.

Das arme Ding, ich habe mal ein Buch gelesen, wo das auch mit einer Frau gemacht wurde, das war gar nicht schön.

Ich habe das Buch dann nicht zu Ende gelesen, weil es so grausam war.

Amarosch berichtet, dass sie bei der Wache ein Gespräch über mich gehört haben!

Ich habe mich bei den Anconitern verplappert und Herrn Eisinger erwähnt.

Oh weh, ich bin keine gute Spionin.

Ich will jetzt auf jeden Fall die Tänzerin besuchen.

Myrkon berichtet mir von einem blonden Mann, der sie erpresst hat.

Deshalb will er zum Hafen und die Wache liegt auf dem Weg.

Während wir das planen, rumpelt es nebenan.

Amir ist wohl auch endlich wach.

Amarosch berichtet, dass Amir fast ein ganzes Bier getrunken hat.

Das ist ganz furchtbar, weil er ja auch keinen Alkohol trinken darf – er ist ja auch zum Teil elfisch, wie ich.

Amarosch meint, es wäre gutes Bier gewesen – als ob das wichtig ist!

Wir schauen also, ob es Amir gut geht.

Das scheint nicht der Fall zu sein, das kenne ich.

Als Amarosch meint, ein Konterbier müsste helfen, muss sich Amir in den Nachttopf übergeben.

Wir bringen ihn in den Frühstücksraum.

Ich bestellte einen Tee für ihn und bin überrascht, dass Morco auch hier ist.

Ohje, wo soll ich nur hinschauen...

Morco empfiehlt Amir eine falsche Salzarele zu essen.

Während Amir vorsichtig den Kräutertee trinkt und dazu die eingelegte Gurke isst, kommt Eisinger herein.

Er erklärt, dass er stolz auf uns ist und dass morgen schon die Gerichtsverhandlung sein soll.

Er bezeichnet Al'Fessir als Sandfresser.

Das finde ich nicht in Ordnung, aber erstmal muss ich ihm wegen etwas anderem widersprechen.

Wegen Myrkons Geschichte muss meiner Meinung nach erst ermittelt werden, ob das alles wirklich rechtens ist.

Eisinger meint, dass wäre schon alles in Ordnung.

Myrkon erklärt sehr poetisch, dass es seinen Tag trüben würde, wenn ein Unschuldiger angeklagt würde.

Ich pflichte ihm bei und Eisinger wirkt ehrlich überrascht, dass die Angelegenheit noch kompliziert wird.

Dann berichtet Amir, dass er letzte nacht mit einem Bettler gesprochen hat.

Amarosch meint, dass Amir noch seine Aussage bei der Wache machen muss.

In dem Moment wird Amir wieder gesund.

Er erschrickt, hustet und ist hellwach.

Wir diskutieren, dass viele Hinweise auf den Honigtopp zeigen.

Das ist der Ort, wo ich auch den Hehler finde, der meine Bücher gestohlen hat.

Morco möchte nicht, dass ich zum Honigtopp gehe.

Was bildet der sich ein?

Nur weil er nicht...

Egal, da sind mein Bücher und ich bin schon groß.

Wir gehen also zur Wache.

Amarosch und Myrkon machen unterwegs Witze darüber, dass Amir aussagen soll.

Das finde ich gemein von ihnen, Amir hat seine Aufgabe ganz toll gemacht.

Ich sage Amir das auch und dass er unbedingt ehrlich sein soll.

Bei der Wache begrüßt uns Weibelin Gefina und lässt Amir seine Aussage machen.

Ich will noch die Tänzerin besuchen, weil ich mir Sorgen um sie mache.  
Aber ihr geht es gut.  
Sie berichtet mir noch einmal alles, was sie den anderen erzählt hat.  
Das ist wirklich eine abenteuerliche Geschichte.  
Ich mag, wie sie das R rollt, wenn sie spricht und wie weich sie die Worte macht.

Dann wollen wir zum Hafen gehen.  
Unterwegs fällt mir ein, dass ich im Siechenhaus erfahren habe, dass die Hübscherlin im Hafen erschlagen wurde und nicht vergiftet.

Myrkon geht zu einer Frau, die da mit einigen anderen rumsteht und redet mit ihr.  
Ich komme einfach mit und verstehe, dass sie wohl auch so eine Hübschlerin ist.  
Sie ist tatsächlich ganz hübsch, aber warum sie deshalb hier rumstehen muss wird mir erst später klar.  
Auf jeden Fall berichtet sie uns, dass Eisinger sich gestern hier mit einem Mann getroffen.  
Das war ganz geheimnisvoll, denn der Mann hatte eine Kapuze auf und die beiden habe sich in einer dunklen Ecke getroffen.

Myrkon gibt ihr ein paar Heller dafür.  
Ich frage, ob ich sie auch etwas fragen darf und sie meint, dass sie heute noch nichts gegessen hat.  
Also reiche ich ihr einen Apfel und frage nach der erschlagenen Hübschlerin.  
Sie meint, dass die Antwort mehr bedarf als einen Apfel und ich gebe ihr einen Silbertaler.  
Den hält sie erst Myrkon vor die Nase und dann berichtet sie.  
Calda hieß die Tote.  
Einer ihrer Freier hatte ihr Pilze gegeben, weil sie Spaß haben wollte.  
Es waren aber die falschen Pilze.  
Sie selbst hat Calda am Morgen in ihrem Erbrochenen gefunden.  
Ich umarme die Frau zum Trost, sie ist ganz dankbar dafür.  
Sie weiß auch nichts über die Gerüchte, dass das Gift für Calda von Al'Fessir stammen soll  
Über den anderen Toten im Torkelnden Einhorn weiß sie nichts.  
Da müssten wir die Edeldirnen fragen, die dort tätig sind.  
Ich erwähne, dass ich gestern Abend auch dort war, was mir einen seltsamen Blick einbringt.

Amarosch fragt nach sie dem dem großen Brenn.  
Sie fragt Amarosch, ob er den Dicken Brenn meint und Amarosch meint, dass es eben jener wäre.  
Dann lacht sie und erklärt, der dicke Brenn ist ein ausgedachter Name.

Dann fragt Amarosch, ob wir im Honigtopp auffallen würden.  
Sie meint, man müsste zu einem gewissen Schlag gehören, um dort zu verkehren.  
Amarosch zeigt auf Amir und er hätte wohl Chancen, dort hineinzugelangen.

In den Honigtopp will Amarosch nicht mitkommen.  
Er nimmt meine Sachen mit und geht auf den Übungsplatz hinter dem Rondratempel.

Mir Myrkon und Amir laufe ich in Richtung Honigtopp.  
Wir organisieren heruntergekommene Kleidung für Myrkon.  
Unterwegs verwandle ich mich in einen Raben und setze mich Myrkon auf die Schulter.  
Myrkon will Oro jetzt genannt werden, warum auch immer.  
Ich konnte mir schon "Callan Müller" nicht merken.

Amir und Myrkon handeln aus, wie sie auftreten wollen, während wir zum Honigtopp laufen.  
Also ich nicht, ich sitze auf Myrkons Schulter.  
Es ist ein sehr widerliches Stadtviertel.  
Eng, schmutzig, dunkel.  
Und es stinkt, mir wird ganz übel.  
Es wäre unmöglich, hier zu leben.

Dann gehen wir hinein in den Honigtopp.  
Im halbdunklen Raum sind leere Fässer als Tische.  
Alles ist sehr schäbig.

Als wir den Raum betreten wird es schlagartig still.  
Alle starren uns an, als wären wir Elfen, die in Lowangen den Orkkrug betreten.  
Ich fühle mich überhaupt nicht wohl.  
Amir diskutiert mit dem Wirt und erfährt, dass eine gewisse Vipka auf der Blauen Salzaree ist  
eine mögliche Quelle für uns sein könnte...

# Albenhus, 24. Ingerimm

## 1023 BF, Nachtrag

Der Wirt schickt uns raus.

Wirklich viel haben wir nicht erfahren, aber immerhin.

Mir fällt ein blonder Kerl auf, der an ein Fass gelehnt ist.

Das ist ganz bestimmt der Mörder!

Ich bin aber immer noch ein Rabe und kann das den anderen nicht erklären.

Also gehen wir raus, ich gehe, auf Myrkons Schulter sitzen, mit.

Amir erklärt mir seinen Plan:

Wenn jemand mit Büchern handelt, dann diese Vipka.

Ich krächze, aber Amir versteht das nicht.

Amir fragt mich, ob er noch etwas hätte fragen sollen und ich nicke, um ihn zu necken.

Das finde ich sehr lustig, Amir aber wohl nicht und das tut mir dann schon wieder leid.

Die Blaue Salzarele liegt im Hafen.

Amir möchte da nicht hin, weil er Angst vorm Wasser hat.

Wir gehen dennoch dahin und treffen Myrkons Damen, von denen eine uns zuwinkt.

Sie zeigen uns den Weg zur blauen Salzarele.

Die Bewacher des Schiffs meinen, dass Vipka nicht da ist.

Sie amüsiert sich gerade mit einer Hafenhure.

Wir stören sie nicht dabei, sondern warten geduldig, bis sie fertig ist.

Bei Männern geht das schneller, finde ich, und überlege, ob ich das thematisieren sollte.

Aber da ist sie dann doch fertig und Amir und Myrkon fragen sie wegen einer Passage.

Sie reagiert abweisend und meint, dass das der Kapitän regelt.

Dann geht sie zurück zum Schiff.

Ich verwandle mich zurück und laufe ihr hinterher.

Das kann ich so nicht zulassen, ich brauche meine Bücher wieder.

Ich rufe ihr hinterher und erkläre ihr alles, Nimia in Lowangen, die Reise nach Elenwina, die Flusspiraten und alles andere.

Sie schaut mich an und meint, dass sie keine Bücher hat und will "die drei Heller" wiederhaben.

Ich habe keine Ahnung, was sie meint, sie hat mir ja keine drei Heller gegeben.

Ich bin etwas enttäuscht, dass sie mir nicht helfen mag.  
Myrkon meint, das ich die Tarnung habe auffliegen lassen.  
Ich glaube, er ist sauer auf mich und ich fühle mich schrecklich.

Dann läuft Vipka an uns vorbei in Richtung Stadt.  
Wir verfolgen sie bis zum torkelnden Einhorn.  
Myrkon holt Amarosch, während Amir und ich die Kneipe beobachten.  
Wir bemerkten, dass eine von Myrkons Damen hinter uns steht.  
Sie beobachtet uns, schaut aber weg, wenn wir zu ihr schauen.

Amarosch geht ins torkelnde Einhorn.  
Amir verfolgt währenddessen die Dame, die uns beobachtet.  
Als Amarosch zurückkommt erzählt er, dass Vipka meine Bücher hatte und an einen blonden Dachs verkauft hat  
Amir ruft mich, er hat die Dame gestellt!  
Sie berichtet, dass Vipka ihr drei Heller gegeben hat, um uns zu verfolgen.  
Amarosch fragt sie nach dem blonden Dachs.  
Sie meint wir sollten im Honigtopp nach der einäugige Bela fragen.  
Amir erklärt uns, dass die einäugige Bela ein Codewort für den Honigtopp ist.  
Warum hat er das dann vorhin nicht gesagt, wenn er sowas weiß...

Amarosch geht diesmal allein in den Honigtopp.  
Er erfährt, dass der Dachs Darion Eschenberg heißt und bei Witwe Hopfer in der Fährsstraße wohnt.

Myrkon will sein Kettenhemd bei Eisinger holen und uns an der Garnison treffen.  
Ich gehe mit Amarosch und Amir derweil dorthin.  
Als Myrkon dazu kommt, hat er sein Pferd dabei.  
Eisinger hat uns vor die Türe gesetzt!  
Sowas, das gehört sich doch nicht.  
Ist er etwa sauer, weil ich Morco in mein Bett gelassen habe...?  
Waren wir zu laut?  
Immerhin hat Myrkon unser gesamtes Gepäck dabei.

Dann erwartet mich eine Überraschung:  
In meinem Rucksack sind die vermissten Dukaten der Akademie!  
Alle!  
Ich teile den anderen das offensichtliche mit:  
Eisinger ist mit den Flusspiraten im Bunde und hat ein schlechtes Gewissen bekommen, weil wir so gute Ermittler sind!

Damit ich die Dukaten nicht mitschleppen muss, deponiere ich sie bei der Wache.  
Die Weibelin ist so nett, darauf aufzupassen.  
Die anderen meinen, dass Eisinger kein Flusspirat ist.  
Aber ich hätte es gemerkt, wenn eine Minderglobule in meinem Rucksack gewesen wäre.  
Ich muss also herausfinden, wie das Geld zurückkam.  
Vielleicht wollte Morco mir helfen und hat sich allein mit den Flusspiraten angelegt?

Oder sind die Flusspiraten in Twergenhausen entkommen und hatten Angst, dass ich sie in Eichhörnchen verwandle?

Amir findet es merkwürdig, dass wir vor die Tür gesetzt werden.  
Ich auch, sehr merkwürdig und sehr ungehobelt.

Wir gehen zum torkelnden Einhorn um Ottmar Seiler zu treffen, der soll wohl dort sein.  
Amarosch meint, dass ich nicht dazwischen reden soll.  
Ich meine, das sich nur was sage, wenn sie nicht weiterwissen.  
Amarosch schaut mich an und ich werde nie wieder etwas sagen.

Es ist Abend, Ottmar Seiler isst Eintopf.

Wir bestellen auch welchen und reden mit ihm.

Also, ich nicht.

Amarosch will für uns vier Plätze im Schlafsaal reservieren.

Es gibt nur noch zwei Einzelzimmer, mit Myrkon nehme ich ein Doppelzimmer, damit wir nicht im Schlafsaal übernachten müssen.

Amir möchte ein Einzelzimmer.

Dann laufen wir los um den Dachs zu stellen.

Während wir über die Straße gehen, trifft mich ein Bolzen in der Schulter.

Jemand schießt auf mich!

Wieso auf mich?

Bei allen Zwölfen, tut das weh!

Ich breche zusammen – irgendwer schleift mich über den Boden.

Ich schaue meine Schulter an und sehe: ein Bolzensteckt da drin!

Ringsrum färbt sich meine Robe gelb.

Auch das noch!

Der Bolzen ist vergiftet!

# Albenhus, 24. Ingerimm

## 1023 BF, krakeliger

### Nachtrag

Ich muss diesen Eintrag mit der anderen Hand schreiben, weil ich ja einen Bolzen in der Schulter habe...

Der Tachs hat auf mich geschossen.

Myrkon verfolgt den Tachs.

Amarosch und Amir helfen mir mit meiner Wunde.

Amarosch zieht den Polzen raus.

Tas tut weh.

Amir erkennt, dass das Gift Goltleim ist.

Die Peiten waschen die Wunde mit Wasser aus.

Ich ferspinte meine Schulter.

Tann schlepe ich mich Amarosch und Amir hinterher.

Myrkon und die Statwache haben Tarion Eschenberg gestellt.

Ich kann mittlerweile wieder einigermaßen gehen.

Die Wache bringt Eschenberg zur Garnison.

Sie holen auch jemanden von den Anconitern.

Wir gehen mit zur Wache.

Weipelin Gefina ist wenig angetan von allem.

Aber Eschenberg wird eingepert.

Sie will Eschenberg verhören und ihre Leute zu seiner Wohnung schicken.

Tamit Amir einen Forsprung hat und sich dort umsehen kann, erkläre ich Gefina noch einmal alles und vor allem, wie schlecht es mir geht.

Tas verzögert ihren Aufbruch etwas.

Myrkon und Amarosch gehen auch, während der Apothekarius der Anconiter mich versorgt.

Danach gehen Amarosch und ich zum Einhorn.

Myrkon hat sich derweil dort mit Seiler unterhalten.

Amir kommt auch bald und meint, er hat beim Dach eines meiner Bücher gefunden.

Auf der ersten Seite des Buches ist ein Pergament:

# Verkaufsbestätigung

Hiermit wird bestätigt, dass das unten  
bezeichnete Werk am 11. Peraine 1019 BF  
rechtmäßig veräußert wurde.

Das Werk wurde aus privater Hand  
erworben und in gutem Glauben verkauft.

Als Nachweis dient dieses Schreiben.

Ausgestellt am 11. Peraine 1019 BF

hochachtungsvoll,  
Andrello ya Narro



Das kann so nicht stimmen, hier hat jemand Urkundenfälschung betrieben!

Ich bin Amir sehr dankbar und gehe ins Bett.

Am nächsten Morgen geht es mir schon viel besser.

Beim Frühstück zeigt uns Amir ein Büchlein, das den Dachs und Eisinger belastet.

Er hat es beim Dachs im Zimmer gefunden.

Und heute soll dem armen Al'Fessir der Prozess gemacht werden...

# Albenhus, 25. Ingerimm

## 1023 BF

Nachdem uns Amir mit dem Buch ganz schön überrascht hat, meint die Bedienung, dass heute der "Giftmischer" vor Gericht steht.

Ich sage zu ihr, dass er hoffentlich frei kommt, weil er unschuldig ist.

Das beeindruckt sie wenig – ich hoffe, sie steht nie unschuldig vor Gericht und die Leute interessieren sich dann so wenig dafür wie das bei ihr gerade der Fall ist.

Ich will ihr das gerade sagen, als ein Gardist zu uns an den Tisch kommt.

Er meint, dass Weibel Seiler uns in der Garnison sprechen möchte.

Wir frühstücken schnell zu Ende und gehen dann direkt hin.

Seiler meint, wir sollten wegen unserer Erkenntnisse vielleicht mit der Vikarin sprechen.

Ihre Wohlgeborene heißt Gilda von Hardenfels und ist eine Cousine der Gräfin.

Seiler möchte uns zu ihr begleiten, weil sie dann vielleicht eher ein offenes Ohr für uns hat.

Wir zeigen ihm das Buch, das Amir "gefunden" hat und Seiler meint, er könne darin nichts lesen.

Auf dem Markt kaufe ich noch einen Blumenstrauß für die wohlgeborene Dame.

Den meisten adligen Damen würde so eine kleine Aufmerksamkeit gefallen.

Dann betreten wir mit Seiler das Rathaus.

Ich frage Myrkon noch, ob meine Robe ordentlich aussieht.

Er meint, es ist akzeptabel.

Das Loch, das der Bolzen verursacht hat, ist deutlich zu sehen, vor allem, weil das Gift einen gelben Rand hinterlassen hat.

Amarosch meint, er hat schon schäbigere Lumpen gesehen.

Wir stehen vor der Türe des Büros der Vikarin.

Seiler will gerade anklopfen, als die Türe sich öffnet und Eisinger herauskommt.

Er ist genauso überrascht wie wir und sehr kurz angebunden.

Außer einem knappen "Guten Tag" hat er uns nichts zu sagen.

Ich wünsche mir, dass er ein angemessen schlechtes Gewissen hat, und berichte Seiler von unserem Rauswurf.

Er meint, dass sei nicht in Ordnung gewesen.

Dann kündigt er uns bei der Vikarin an.

Wir dürfen eintreten und uns kurz vorstellen.

Ich übergebe ihr den Blumenstrauß und sie ist erfreut über die Aufmerksamkeit.

Myrkon berichtet ihr von unseren Erkenntnissen und bis auf kurze Zwischenfragen hört sie aufmerksam zu.

Wir zeigen ihr auch das Buch mit den Namen, aber auch sie kann darin nichts lesen.

Es gibt auch niemandem im Rathaus der eine Geheimschrift lesen kann oder genug Ahnung von Mathematik hat, um den Code zu knacken.

Die Namen Ellgiv und Vipka tauchen mehrfach in dem Buch auf, Eisinger nur einmal.

Vipka kennen wir bereits und Ellgiv ist ein zwergischer Schreiber, der auf der anderen Flussseite in Alben lebt.

Wir dürfen das Buch bis zur Gerichtsverhandlung behalten und versuchen, es zu entschlüsseln.

Ich vermute, sie traut uns das wohl nicht zu und sieht wenig Chancen dafür, dass das ganze Eisinger schaden könnte.

Er hat ihr gesagt, dass er eine normale Geschäftsbeziehung zum Dachs hat.

Dieser hat wohl Hol- und Bringdienste gemacht, was nichts ungewöhnliches ist und Eisinger hat das ganz normal verbucht.

Ich frage, ob es in Albenhus so üblich ist, dass man derlei Dienste des Nachts im Hafen abwickelt.

Wir diskutieren kurz über die Beweislage und ich finde ihre Ansicht falsch – gerade für eine Richterin sollte sie gewissenhafter sein.

Ich sage ihr, dass sie es sich einfach macht.

Sie vertritt die Ansicht, dass jede:r etwas behaupten könne und nur Beweise zählen.

Ich meine, dass solche Beweise nichts wert sind, wenn sie gefälscht sind und man in ihrem Schreibtisch auch etwas verstecken könnte.

Sie meint, wenn jemand in ihrem Schreibtisch Gift versteckt, dann sollte sie auch verurteilt werden.

Ich weiß gar nicht mehr, was ich sagen soll – das ist aus so vielen Gründen keine korrekte Anwendung der Rohalslehre!

Aber bevor ich das mit ihr diskutieren kann, unterbricht Amarosch mich.

Die Vikarin verweist uns des Zimmers.

Wir verabschieden uns und gehen.

In der Türe bleibe ich noch kurz stehen und meine, dass ich noch eine letzte Frage habe.

Sie schaut genervt hoch und ich frage: "Euer Wohlgeboren, stand in den Aussageprotokollen, die Ihr gelesen habt, auch niedergeschrieben, dass wir explizit angewiesen wurden, in unseren Aussagen Herrn Eisinger nicht zu erwähnen?"

Sie schaut irritiert, aber ich warte keine Antwort ab sondern nicke noch einmal und schließe die Türe hinter mir.

Auf dem Marktplatz schlage ich vor, uns aufzuteilen.

Meiner Meinung nach könnte Amarosch im Honigtopp jemanden finden, der diesen Code entschlüsseln kann.

Die anderen halten das für eine schlechte Idee.

Wir diskutieren noch einmal die Erkenntnisse.

Eine neue Sache haben wir von der Vikarin erfahren – ohne, dass sie weiß, dass das für uns nützlich ist!

Sie meinte, Al'Fessir hatte nur einen Schlüssel für seinen Schreibtisch.

Die Tänzerin hatte aber auch einen Schlüssel, hat sie uns erzählt.

Ich schreibe zwei Seiten aus dem Buch ab – einem mit Namen, die Amarosch haben möchte und eine ohne Namen.

Da muss man nicht gleich das ganze Buch offenlegen...

Also teilen wir uns auf: Amir und Amarosch gehen in die Garnison, Myrkon und ich suchen Ellgiv. Wir überqueren den Fluss und fragen uns im anderen Stadtteil zu Ellgiv durch.

Ein so bekannter Schreiber sollte leicht zu finden sein.

Die Häuser sind hier in Alben anders: Die meisten haben nur eine Etage oder sind deutlich in zwergischem Stil gebaut.

Ein Bürger zeigt uns den Weg zu Ellgiv und warnt uns: Wir sollen uns vor seiner Frau in acht nehmen.

Ellgiv mag Wein, aber sie lässt ihn keinen trinken.

Wie ungewöhnlich das alles ist...

Bei Ellgiv unterhalten wir uns kurz.

Er ist vielbeschäftigt, was wenig erstaunlich ist.

Viele Leute können ja nicht lesen und schreiben.

Ich lege ihm eine der Seiten vor, die ich abgeschrieben hatte (die Seite ohne Namen darauf!).

Mit zwei Dukaten schaffe ich es, ihn zu überzeugen, unseren Auftrag mit Priorität zu behandeln.

Ellgiv verspricht, in zwei Stunden eine Einschätzung zu haben.

Myrkon und ich besorgen für Amir noch eine Fledermaus, die er sich gewünscht hat.

So eine komsiche Waffe.

Warum wollen alle immer Waffen haben...?

Da wir noch viel Zeit haben, kehren wir auf den Markt zurück und treffen die anderen.

Wir erzählen was uns passiert ist – aber Amarosch und Amir haben auch spannendes zu berichten:

Al'Fessirs Schreibtisch war noch vom Vorbesitzer.

Als der verstorben war, ist der Dachs in das Haus eingebrochen.

Er hat eine ganze Menge mitgehen lassen und vom Schlüssel für den Schreibtisch einen Zweitschlüssel anfertigen lassen.

Den hat der Dachs dann Delilah gegeben.

Amarosch und Amir haben es sogar geschafft, ein Geständnis vom Dachs schreiben lassen. Das bringt Seiler zur Vikarin.

Mit Al'Fessir haben die beiden auch noch gesprochen und erklärt, dass wir ihm helfen wollen.

Er war wohl am Anfang sehr misstrauisch.

Ich bin jetzt sehr optimistisch, dass wir ihm helfen können.

Amir freut sich über seine Fledermaus und Myrkon und ich müssen zurück zu Ellgiv.

# Albenhus, 25. Ingerimm

## 1023 BF, Nachtrag

Nachdem wir uns ausgetauscht haben, kehren Myrkon und ich zu Ellgiv zurück.

Er teilt uns stolz mit, dass er den Code geknackt hat und erklärt mir, wie ich die Seiten im Buch lesen kann.

Immer zwei Buchstaben im Alphabet nach zwei links und jeden dritten drei nach rechts.

Dann ist es alles rückwärts von unten rechts geschrieben, aber das bekomme ich hin.

Natürlich ist ihm aufgefallen, dass es nur eine Seite ist, weil der Satz mittendrin aufhört.

Ich sage ihm, dass es aus dem Tagebuch von Eschenberg ist, der verhaftet wurde, weil er letzte Nacht auf mich geschossen hat.

Ellgiv schaut entgeistert und fragt uns, ob wir für die Stadtwache arbeiten.

Ich meine, dass wir das nicht offiziell machen, was mir einen Ellenbogen von Myrkon einbringt.

Dann erzähle ich ihm, dass wir beweisen wollen, dass Al'Fessir unschuldig ist.

Ellgiv bittet uns nach hinten.

Er berichtet, dass er von Eschenberg erpresst wurde – wie Delilah!

Natürlich würde er sich nie freiwillig an so etwas beteiligen, aber er hatte keine andere Wahl.

Er musste einen Erpresserbrief schreiben und für Vipka ein Schreiben, auf dem er die Unterschrift der Vikarin fälschen musste.

Er wirkt richtig verloren, als er uns fragt, ob wir für ihn nicht etwas bei der Stadtwache drehen könnten.

Aber wir drehen nichts bei der Stadtwache.

Als er meint, ob das Buch nicht einfach verschwinden könnte, müssen wir ablehnen – es ist ein Beweisstück!

Allerdings kennen nur Eschenberg, er und ich den Code.

Also schlage ich vor, dass das so bleibt und ich das Buch nur in Auszügen dechiffrieren werde.

Er ist sehr dankbar und wir wollen fast gehen, als mir einfällt, dass ich ja noch das gefälschte Schreiben in meinem Buch habe, das Amir bei Eschenberg gefunden hat.

Ich halte es ihm hin und frage, ob er das kennt.

Ellgiv meint, es ist sein Werk – auch dieses hat Eschenberg bei ihm beauftragt.

Er möchte wissen, wem das Buch eigentlich gehört und ich erzähle ihm die ganze Geschichte mit den Flusspiraten.

Dann durchwühlt er seine Sachen und kramt ein weiteres meiner Bücher raus: das Compendium Dracomagia!

Auch dieses Buch hat Eschenberg ihm gebracht und er sollte das Siegel entfernen.

Er gibt es mir – jetzt habe ich schon drei der Bücher wiedergefunden!

Nun müssen wir uns aber sputen, um rechtzeitig für die Verhandlung zurück zu sein.  
Als wir mit der Fähre den Fluss überqueren, lese ich die Seite in Eschenbergs Tagebuch, wo Eisinger erwähnt wird.

Da steht, Eschenberg hat 300 Dukaten von Eisinger bekommen, um bei Vipka das Gift zu besorgen. Vipka hat das Gift organisiert – und die Übergabe des Geldes war an dem Abend, wo Eisinger im Dunkeln im Hafen gesehen wurde.

Das ist der Beweis, der noch gefehlt hat!

Als die Fähre endlich anlegt, stürme ich los.

Myrkon folgt mir.

Ich will schnellstens zur Vikarin, um ihr noch vor der Gerichtsverhandlung von diesen Beweisen zu berichten.

Vor dem Rathaus halten mich zwei Wachen auf, aber nach einer kurzen Erklärung lassen sie mich durch.

Drinne kommt gerade Weibel Seiler aus dem Büro der Vikarin.

Ich sage, dass ich die fehlenden Beweise habe und das Buch lesen kann.

Da die Türe noch offen ist, lässt uns Seiler eintreten und wir stehen erneut in ihrem Büro.

Ich berichte, völlig außer Atem, was wir herausgefunden haben.

Die Vikarin glaubt uns und veranlasst, dass Al'Fessir freigelassen wird.

Bis alle Formalitäten erledigt sind, muss er allerdings zu Hause warten.

Das ist aber sicher angenehmer als im Gefängnis.

Ich sage zur Vikarin: "Dann ist ja alles nochmal gut ausgefallen" und freue mich, dass Al'Fessir frei ist.

Myrkon freut sich, glaube ich, auch.

Sie meint, wir sollen sie gegen Abend nochmal aufsuchen.

Dann verabschieden wir uns.

Draußen verkündet Gefina, dass die Verhandlung abgesagt ist.

Die Leute sind enttäuscht, aber ich denke, wir sind echte Helden.

Mir Amir und Amarosch besprechen wir, was wir als nächstes machen.

Ich möchte Eisinger sagen, was ich von ihm halte.

Die anderen finden das nicht gut und wollen zu Al'Fessir gehen.

Aber das mit Eisinger lasse ich mir nicht nehmen.

Myrkon möchte mich begleiten, danach sollen wir die anderen im Torkelnden Einhorn treffen.

Ich klopfe bei Eisinger und Jamian öffnet die Türe.

Eisinger hat wohl keine Zeit, aber ich lasse mich nicht abwimmeln.

Jamian findet mein Verhalten empörend, aber ich erkläre sehr laut, so dass man es auf der Straße hört, dass Eisingers Machenschaften das Einzige sind, was empörend ist.

Dann schiebe ich mich an ihm vorbei, Myrkon folgt mir.

Mocro erscheint und will mich beruhigen, aber ich will erst zu seinem Vater.

Ich eile also die Treppe hinauf, von oben hört man schnelle Schritte und das Geräusch eines

Schlusses.

Das Büro ist abgesperrt.

Eisinger ist wohl drin und antwortet nicht.

Also erkläre ich ihm alles durch die Türe.

"Herr Eisinger, Ihr seid ein Feigling, dass ihr uns nicht gegenüber treten wollt.

Das Buch von Eschenberg beweist Eure Maschenschaften.

Und Ihr wollt euch nicht Eurer Verantwortung stellen.

Euer Verhalten ist eines Stadtrats unwürdig und auch eines Händlers.

Ich wünsche Euch, dass Phex über Eure Missetaten richtet!"

Als ich mir das von der Seele gebrüllt habe, bittet Morco uns in den Speiseraum.

Er ist immer so charmant und freundlich.

Morco gibt sich Mühe, mich zu beruhigen – ich glaube ihm, dass er von den Machenschaften seines Vaters nichts gewusst hat.

Dann erzählt er mir, dass sich das "Buch der Leiber" bei den Anconitern befindet.

Magistra Vestinger, die im Siechenhaus arbeitet, hat es wohl erstanden.

Das wäre das vierte meiner Bücher!

Morco erhält einen Kuss für diese Neuigkeit.

Dann kehren wir zum torkehenden Einhorn zurück um uns mit Amir und Amarosch zu treffen.

Dort angekommen, erzählt uns Helma, das Schankmädchen, dass die Gerichtsverhandlung abgesagt wurde.

Ich meine zu Myrkon, er soll ihr sagen, dass das sein Verdienst ist und würde das Zimmer für die Nacht tauschen.

Ich erzähle den anderen, was ich von Morco über das Buch bei Magistra Vestinger erfahren habe. Auch, dass es eigentlich nicht legal ist und dass ich eine Sondergenehmigung hatte, es mitzuführen.

Die ist aber mit dem Buch verloren gegangen.

Wir beschließen, vor Al'Fessir noch Magistra Vestinger einen Besuch abzustatten.

Im Siechenhaus begrüßt mich Luitbirk Dreyfeldt und ich frage ihn nach Magistra Vestinger.

Sie amputiert gerade einen Fuß, aber ich kann zu ihr.

Bei der schweren Operation helfe ich ihr natürlich, was es leichter macht, ins Gespräch zu kommen.

Das mit dem Buch ist ja heikel, das kann man nicht so nebenbei klären.

Dem Patienten gibt sie ein Lederband zum Draufbeißen.

Er hat schwarze Zehen, weil ihm etwas auf den Fuß gefallen ist und weil er zu lange gewartet hat, muss jetzt der ganze Fuß ab, damit er überlebt.

Während der Operation sprechen wir über das Buch.

Sie hat auch eine Genehmigung des Abtes bekommen, um das Buch zu kaufen.

Erstanden hat sie es auf dem Markt bei einem reisenden Händler, der eigentlich gar keine Bücher verkauft.

Aber es war ein ordentliches Schreiben mit Verkaufsbestätigung dabei und sie fand das in Ordnung.

Wir einigen uns darauf, dass sie eine Abschrift anfertigt und dann das Buch nach Lowangen schickt.

Dann gehen Amir, Amarosch, Myrkon und ich zu Al'Fessor.

Myrkon kauft noch Wein und ich Blumen.

Vor Al'Fessirs Haus steht ein Gardist – Al'Fessir hat bis alle Formalitäten geklärt sind noch Hausarrest.

Das ist nicht schön, aber besser als die Gerichtsverhandlung, die ihm heute vormittag noch drohte.

Wir dürfen eintreten und sehen drinnen, dass Delilah gerade Al'Fessir umarmt.

Als sie uns kommen sieht, umarmt sie auch Myrkon.

Die arme Tänzerin hat geweint, man sieht es ihr an.

Wir übergeben unsere Geschenke und bitten Al'Fessir um Verzeihung.

Er bittet uns, seine Gäste zu sein und wir setzen uns gemeinsam auf seine Kissen.

Al'Fessir erzählt über Fasar – was für eine tolle Stadt, da muss ich unbedingt hin!

Amir fragt, ob Al'Fessir von dort geflohen ist, aber der meint, dass es keine Flucht war, sondern die Gelegenheit, Edelsteingeschäfte zu machen.

Delilah ist allerdings geflohen und hat bei ihm Unterschlupf gefunden.

Als sie kurz den Raum verlässt, bittet Al'Fessir Amir, ihm die Edelsteine aus seinem Schreibtisch zurückzugeben.

Die waren als Preis für Delilahs Freiheit gedacht.

Ich bin erstaunt, dass Amir stiehlt und stelle das fest.

Amir meint, dass ab und an etwas an seinen Fingern kleben bleibt.

Der arme Kerl, das muss schrecklich sein, wenn man das gar nicht will.

Nachdem wir unsere Geschichten ausgetauscht haben, bittet uns Al'Fessir um Hilfe.

Er möchte uns sogar 5 Dukaten pro Nase zahlen, wenn wir ihm helfen.

Al'Fessir ist ein Medallion abhanden gekommen.

Das war ein Auftrag für einen Herrn aus Ferdok.

Das Medallion ist zusammen mit seinem Diener Mustafa al'Yeshinna verschwunden.

Mittlerweile hat Al'Fessir Ersatz geliefert, aber der Verlust kratzt an seiner Ehre.

Wir sollen für ihn den Verbleib ermitteln.

Sein Diener ist loyal, der wird es nicht entwendet haben.

Aber in der Nähe von Trackenborn soll es Räuber geben, die in die Angelegenheit verwickelt sein könnten.

Die Bande des Braunen Harro.

Wir versprechen ihm, dass wir uns der Sache annehmen.

Delilah gibt Myrkon einen Lederbeutel zum Dank.

Darin befindet das Diadem, das sie beim Tanz getragen hat.

Ein beeindruckendes Geschenk.

Nachdem wir uns bei Al'Fessir verabschiedet haben, gehen wir noch einmal zur Vikarin.

Sie hat uns erwartet und schickt ihren Schreiber fort.

Sie tadelt mich, weil ich sie kritisiert habe, und ich erstarre mit offenem Mund.

Das bin ich nicht gewohnt und ich hatte doch recht!  
Dann bedankt sie sich bei uns für unseren Einsatz.

Am Abend kehren wir ins Einhorn zurück, um zu planen, wie wir Al'Fessirs Bitte nachkommen können.

Das Buch von Eschenberg verbrenne ich heimlich, damit es niemand mehr dazu nutzen kann, jemanden zu erpressen.

Am nächsten Tag schicke ich das restliche Geld und die drei Bücher mit einem Beilunker Reiter nach Lowangen.

Ich packe noch ein Schreiben dazu, in dem ich meine Situation erkläre und dass ich noch das fünfte Buch suchen muss... "Entwicklung übernatürlicher Willenskraft".

Vielleicht finde ich das ja bei den Räufern...