

# 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 dass 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...

---

Revision #3

Created 2026-04-30 06:57:47 UTC by Gerrit

Updated 2026-05-01 13:18:37 UTC by Gerrit