

# 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.

---

Revision #1

Created 2026-04-12 20:31:42 UTC by Gerrit

Updated 2026-04-12 20:32:00 UTC by Gerrit