

## A.36 Tödliche Liebe

Sebastian Fugenzi & Steffi Lammers, MIDGARD-Abenteuer 1997, Pegasus  
<bescheuerter Originaltitel: "Das Todeslicht", im Band *Mord und Hexerei*>

Copyright © 2003 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteuer (Copyright © 1997 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

### Neue Freunde, neue Feinde

Dank Shannan und seinen erfahrenen Helfern gelang den Freunden ihre Flucht von der Pirateninsel und die sichere Überfahrt in die Küstenstaaten. Aleunam, Versaria Beau, Borthor-Bartl, Flusswind, Greiff Inn, Kerloas, Sirena, Tharwing und Zargos waren sehr erleichtert, als sie endlich Tura erreichten.

Die häufigen Albträume, unter denen die Besucher des "Kerkes von Oktrea" litten, ließen Sirena keine Ruhe. Sie befragte Heilkundige und stöberte in alten Schriften, um nähere Hinweise auf diese rätselhaften "Anfälle" zu bekommen. Ihre Recherchen blieben letztlich ohne Ergebnis, führten aber dazu, dass sie die folgenden Ereignisse nur am Rande mitbekam.

Ein paar Tage nach ihrer Ankunft in Tura war Flusswind allein in der Stadt unterwegs, um Käufer für einen magischen Morgenstern zu finden, den er vor einigen Abenteuern gefunden hatte und den er nicht länger mit sich herumschleppen wollte. Er schlenderte durch die berühmten Markthallen und lernte – neben einigen griesgrämigen schlitzohrigen Händlern – an einem Stand des Hauses Giminiano die bildhübsche (und etwas naive) Taira kennen, die Tochter des Handelsfürsten Lorengo Giminiano.

Taira interessierte sich weniger für den Morgenstern Flusswinds als für seine spannenden Abenteuergeschichten aus der weiten Welt, die der gutaussehende Krieger zusammen mit seinen Helfern erlebt hatte. Sie verabredete sich mit ihm zum Abendessen in der *Taverne zum Blauen Bundschuh*, einem vornehmen Lokal, das der Treffpunkt der wohlbetuchten Händler Turas war.

Als du die Tür aufmachst, schlägt dir keineswegs die gewohnte rauchige Kneipenatmosphäre entgegen. Nein, die Schankstube ist mit farbig bemaltem Holz getäfelt, helles Licht fällt von blitzblank polierten, vielarmigen Kerzenhaltern an der Wand, und auf jedem Tisch liegt ein blendendweißes Tischtuch. Die mit teuren Stoffen und Pelzen bekleideten Gäste werfen dir missgünstige Blicke zu oder verschlucken sich gar an ihrem Bier. Der Wirt lässt sich erst einmal deine Geldbörse zeigen und weist dir ein winziges Ecktischchen zu, bringt dir warmes Bier und kassiert gleich die gepfefferte Rechnung ab. Scheinbar versucht er alles, einen lästigen Kunden wie dich, dessen Anblick das Auge der anderen Gäste beleidigt, so schnell wie möglich loszuwerden.

In der Nähe deines Tischchens sitzen fünf halbstarke Trunkenbolde, die sich offensichtlich über dich lustig machen - und es dich merken lassen! Von ihrer reichen Kleidung her handelt es sich um den verwöhnten Nachwuchs der "erwähnten Familien", wie die Reichen und Mächtigen in Tura genannt werden.

Flusswind war erleichtert, als endlich die elegant gekleidete Taira eintraf und ihn zum Stammtisch der Giminiani führte. Nicht so toll fand er, dass sie nicht allein gekommen war, sondern in Begleitung des obersten Verwalters der Familie, Salvador Fiducia, einem älteren Mann mit weißem Vollbart. Aber freilich, eine Tochter aus gutem Haus konnte sich nicht allein mit einem Fremden in der Kneipe treffen. Fiducia erwies sich als echter Stimmungstörer – er interessierte sich überhaupt nicht für die Geschichten Flusswinds, und seine wenigen humorlosen Bemerkungen schienen nur ein Ziel zu haben, nämlich der Tochter seines Chefs klar zu machen, dass Abenteuer eine kostspielige Leidenschaft waren, bei der man nicht nur sein Leben riskierte, sondern trotz aller Mühen letztlich bettelarm blieb; kaum hatte man tatsächlich einen Goldschatz gefunden, schon musste man ihn wieder für Arzneien, Heiler und Lehrmeister ausgeben, um fit für

die nächste Herausforderung zu sein. Ein Handelshaus zu führen, schien ihm bei weitem das lohnendere Abenteuer zu sein, das freilich mehr Disziplin und Willenskraft erforderte als die Landstreicherei – nichts anderes wären doch die meisten "Abenteuer", die im Nachhinein viel romantischer klingen, als sie in Wahrheit gewesen waren.

Also, aus dem erhofften Flirt wurde nichts. Taira und der alte Miesepeter verabschiedeten sich bald vom enttäuschten Flusswind. Als er wenig später ebenfalls den Blauen Bundschuh verließ, erhoben sich die jugendlichen Rüpel vom Nachbartisch geschlossen und stellten ihn draußen auf der Straße, um ihm "eine Lektion über standesgemäßes Betragen" zu erteilen. Wortführer der Gruppe war ein gewisser Gilmo Avara, der Sohn eines reichen Händlers der Stadt. Er gab sich alle Mühe, Flusswind zu provozieren (*"Allein unterwegs, Affe? Zurück auf dem Weg in den Urwald? War deine Mutter auch so haarig? Schlepp' deine Läuse nicht noch einmal in unsere gepflegten Stuben!"*). Dem Krieger platzte schließlich wirklich der Kragen, doch bevor er handgreiflich werden konnte, meinte Gilmo grinsend: *"Eine Stunde nach Einbruch der Dunkelheit, im Tempelkomplex, im Heldengarten am Gilgalarbrunnen - oder bist du zu feige?"* Die Halbstarken hatten es wirklich auf ein Duell mit dem barbarischen Fremden abgesehen! Flusswind musste seine Ehre verteidigen und kam der Einladung nach.

Der Heldengarten ist ein Parkabschnitt auf dem turanischen Tempelhügel, der zum Besitz des Laran-Tempels gehört. Zahlreiche lebensgroße Statuen berühmter Helden aus 2400 Jahren valianischer und tevarischer Geschichte sind hier aufgestellt. Am Sockel der lebensecht bemalten und teilweise sogar vergoldeten Statuen befinden sich Steintafeln, deren Inschriften von den Heldentaten der Abgebildeten künden. Im Zentrum des Gartens, in dem allerlei Hecken und Bäume ein Gefühl von Abgeschiedenheit vermitteln, steht ein großer prächtiger Brunnen, aus dessen Mittelpunkt ein 3m hohes Standbild aufragt. Laut Inschrift handelt es sich um Gilgalar, den Gründer des valianischen Imperiums.

Stadtwachen verirren sich nur selten in den Heldengarten, da das Gelände von den Ordenskriegern des Laran-Tempels bewacht wird. Im Gegensatz zu den Stadtwachen, die dem geltenden Recht gehorchen, beeilen sich die Ordenskrieger und Priester Larans nicht, gegen die auf dem Tempelgelände stattfindenden Duelle einzuschreiten.

Von den vier Freunden, die mit Gilmo im Blauen Bundschuh am Tisch saßen, sind drei im Heldengarten anwesend. Sie sind nun deutlich angetrunken als am frühen Abend. Auch Gilmo hat sich nicht zurückgehalten und ist daher nicht mehr ganz sicher auf den Beinen. Dennoch ist er selbstbewusst und von unerschütterlichem Optimismus erfüllt.

Als ihr den Brunnen erreicht, hat Flusswinds Duellgegner das Rapier in der linken und eine halbleere Weinflasche in der rechten Hand. Zunächst kommt es zu einem Austausch von Beleidigungen. Der junge Schnösel macht Flusswind ganz unmissverständlich klar, dass er Taira quasi als sein persönliches Eigentum betrachtet und dass alle anderen Männer gefälligst die Finger von ihr lassen sollen. *"Bald, ganz bald"* so nuschelt er, und nimmt noch einen Schluck aus der Weinflasche, *"bald is Taira ganz allein mein, jawoll!"* Schließlich wirft er die Flasche weg, so dass sie an der Statue zerschellt, ruft dabei *"Los, Mann! Lass uns ennlich anfangn ... !"* und sticht plötzlich und völlig ohne Vorwarnung mit dem Rapier zu!

Aber hallo! Flusswind konnte knapp ausweichen und verteidigte sich. Der Krieger hatte alle seine Freunde mitgebracht, die sehen wollten, ob ihr "Anführer" bei diesem Duell eine gute Figur machen würde. Flusswind vermutete zu Recht, dass er dem Bengel Gilmo haushoch überlegen sein würde, und verhielt sich äußerst vorsichtig. Er nahm – von Gilmo verspottet – nur seinen Dolch und versuchte, gezielte Hiebe anzubringen, die seinen Gegner möglichst wenig schaden sollten. Aber die Macht der Gewohnheit war stärker, und zu seinem eigenen Entsetzen versetzte Flusswind dem einzigen Sohn der Avaras einen tödlichen Hieb! Gilmo schoss Blut aus Bauch und Mund, jede Hilfe kam für ihn zu spät.

Der Sterbende greift mit blutiger Hand nach Flusswinds Bein und stößt unter Schmerzen hervor: *"Taira ... tot und begraben ... bald ... in Gefahr ... du musst ihr helfen ... sag ihr ... dass ich sie..."* Plötzlich starrt er ins Dunkel, hebt anklagend den Arm, und zeigt ins Dunkel. Aus dem Mund des Betrunkenen

kommt ein Schwall Blut und wie ein letzter Hauch das Wort: "Freolo!" - dann stirbt er.

Gilmos Saufkumpane, plötzlich deutlich ernüchtert, machten sich schnell aus dem Staub. Flusswinds Freunde versuchten ohne Erfolg, Gilmo zu helfen oder in der Dunkelheit dort nach Spuren zu suchen, wo der Sterbende hingedeutet hatte. Flusswind entschloss sich, im benachbarten Laran-Tempel priesterliche Hilfe zu holen, und wurde zum Dank prompt verhaftet, schließlich waren Duelle offiziell verboten (auch wenn sie dem Kriegsgott Laran prinzipiell gut gefielen). Flusswind wurde eingesperrt, und seine Freunde mussten ohne ihn in ihre Herberge zurück. Borthor-Bartl wollte noch in der gleichen Nacht "das Objekt der Begierde", Taira Giminiano, aufsuchen und sie bitten, ein gutes Wort für Flusswind einzulegen, aber er wurde am Gartentor ihrer Villa abgewiesen.

### Flusswind vor Gericht

Am nächsten Morgen machte die Neuigkeit die Runde, dass Gilmo Avara, der Sohn des mächtigen Handelsherren Carilo Avara, im Heldengarten den Tod gefunden hatte. Über die genauen Umstände seines Todes kursierten verschiedene Gerüchte. Die einen besagten, Gilmo wäre in einem Duell einem Besseren begegnet, andere behaupteten, der junge Mann wäre heimtückisch ermordet worden. Der Täter wäre jedenfalls geschnappt worden und würde bald seine gerechte Strafe erhalten.

Natürlich besuchten die Freunde an diesem Morgen ihren Flusswind im Gefängnis. Taira war sogar schon vor ihnen dagewesen und hatte dem Krieger versprochen, sie würde alles tun, was in ihren Kräften stünde, um dieses Missverständnis aufzuklären. Flusswind, dem man den *Bocca di Colpa*, einen zentnerschweren Schuldstein, auf die Schultern gelegt hatte, war dennoch nicht allzu glücklich mit seiner Lage, im Gegenteil, bei näherem Betrachten erwies sich das tevarrische Rechtssystem als Falle für Ausländer, da man als Angeklagter seine

Unschuld beweisen musste, und zwar am besten mit Leumundszeugen, da man Aussagen über den Charakter für wichtiger hielt als kleinliche und fehleranfällige Spurensuche am Tatort. Dummerweise waren nur Aussagen sesshafter Bürger des valianischen Imperiums vor Gericht zulässig – sowie Aussagen von Dienern der valianischen Götter. Es sah ganz so aus, als wartete der Galgen auf Flusswind!

Der mächtige Carilo Avara, untröstlich über den Verlust seines Stammhalters und Alleinerben, hatte dafür gesorgt, dass schon am Nachmittag die Gerichtsverhandlung stattfinden sollte. Da blieb den Freunden nur wenig Zeit, ihrem Krieger zu helfen. Bei den Avaras kamen sie aber nicht weiter als bis zur Pforte, und bei den Giminiani ließ Taira nur ausrichten, dass sich ihr Verwalter im Rahmen seiner Möglichkeiten für Flusswind einsetzen würde. Das konnte ja heiter werden! Der einzige, der vor Gericht eine Aussage zu Gunsten Flusswinds hätte machen können, war Zargos, der Diener Alpanus. Der eigensinnige Elf sah aber keine Veranlassung dazu, denn er fand es dämlich, dass sich Flusswind überhaupt auf ein Duell eingelassen hatte, und der Krieger sollte nun selbst sehen, wie er seinen Hals aus der Schlinge ziehen würde.

Bei der Gerichtsverhandlung waren Taira und Salvador Fiducia anwesend, denn Gilmo Avaras Freunde hatten die beiden als Zeugen angegeben. In der vordersten Reihe der brechend vollen Zuschauerbänke saß ein alter Mann mit bartlosem Gesicht, in dessen Zügen sich tiefe Kummerfalten eingegraben hatten: Carilo Avara, der Vater des Ermordeten.

Die Zeugenaussagen von Avaras Kumpanen ergaben für Flusswind ein ziemlich deprimierendes Bild. Die drei jungen Männer waren die Söhne angesehener Kaufleute und galten daher als Zeugen von tadellosem Ruf. Alle drei schilderten den Vorfall einigermassen akkurat, in ihre Aussagen floss jedoch ihre Herablassung gegenüber dem Angeklagten deutlich ein. Flusswind und

seine Freunde standen nach ihrer Aussage als dumme Barbaren und Herumtreiber ohne Schliff und Sinn für die Spielregeln eines Duells da. Gilmo hätte Flusswind nur eine Lektion erteilen und ein wenig mit ihm spielen wollen, und jener hätte sogleich blutigen Ernst daraus gemacht. Versaria kochte vor Wut und störte mit ihren empörten Zwischenrufen die Verhandlung – damit unterstrich sie aber nur die Aussagen der Zeugen, dass die Fremden sich keinerlei Gesetzen unterordnen konnten oder wollten.

So überzeugend war das düstere Bild, das die Anklage von Flusswind zeichnete, dass im Zuschauerraum Buhrufe ertönten, als dem Angeklagten zum Schluss endlich das Wort erteilt wurde. Als Flusswind nun versuchte, seine Haut mit einer exakten Schilderung der Ereignisse zu retten, fiel ihm plötzlich, als er gerade Gilmos sonderbare, Taira betreffenden Worte erwähnt hatte, Salvador Fiducia ins Wort:

*"Euer Ehren, bitte verzeiht, dass ich unterbreche, doch ich möchte gerne für diesen jungen Mann sprechen, auch wenn er mich nicht zu seinem Leumundszeugen erklärt hat."* Der Richter blickt zwar verwundert drein, nickt jedoch und erteilt ihm, als dem Vertreter eines der wichtigsten Handelshäuser der Stadt, das Wort.

*"Wir haben allerlei Gutes über den Getöteten gehört, Dinge, die ich auch gar nicht in Abrede stellen will. Er kam aus einem guten Haus, entstammte einer angesehenen Familie. Allerdings wissen wir alle auch, dass bei Gilmo Avara das Rapiert recht locker in der Scheide saß und dass er dem Wein gern und reichlich zusprach. Der Anlass, den er nahm, um Flusswind zu fordern, entsprang nur seiner Einbildung. Es ist behauptet worden, Flusswind habe meiner Herrin gegen ihren Willen den Hof gemacht und Gilmo habe ihre Ehre schützen wollen. Wer das behauptet, ist entweder ein Lügner oder aber er weiß nicht, was er redet. Ich war während des gesamten Gesprächs zwischen meiner Herrin und dem Angeklagten zugegen."*

Zwischenrufe von seiten der Kameraden Gilmo Avaras werden laut, und der Richter wirft Salvador Fiducia einen zweifelnden Blick zu. Darauf erhebt Fiducia seine mächtige Stimme über den Tumult und ruft:

*"Euer Ehren, wir alle wissen von der Unsitte der Duelle, der unsere Jugend verfallen ist. Immer wieder kommt es zu Verletzungen oder gar - wie beim tragischen Ende des jungen Avara - zu Todesfällen. Unsere unbotmäßige Jugend gibt sich aber nicht damit zufrieden, immer wieder gegen unsere Gesetze zu verstoßen, sondern sie ziehen auch noch Fremde, die die Regeln nicht kennen, in ihre kindischen und gefährlichen Spiele hinein. Und jetzt soll hier ein Besucher unserer Stadt wegen Mordes verurteilt werden, nur weil er ohne seine Schuld in ein Duell verwickelt worden ist und es dabei zu einem Unglücksfall kam. Gilmo Avara ist bei weitem nicht das erste Opfer des Duellwesens, wie wir ja alle wissen, und Flusswind ist mit am unschuldigsten am Verfall der Sitten in unserer Stadt, wo junge Hitzköpfe lieber mit ihren Rapierten herumstochern, statt sich nach Sitte unserer Vorväter dadurch Ehre zu erwerben, dass sie im Kontor oder auf dem Meer der Fünf Winde den Wohlstand ihres Hauses mehren. Unsere Stadt hängt vom Handel ab, und was werden wohl unsere Geschäftspartner aus fremden Ländern denken, wenn sie hier damit rechnen müssen, von jugendlichen Raufbolden aus gutem Hause belästigt zu werden und dann noch dem Scharfrichter übergeben zu werden, wenn sie nichts anderes tun, als sich ihrer Haut zu wehren?"*

In dieser Art redet Salvador Fiducia mindestens 15 Minuten weiter über den Verfall der Sitten im allgemeinen und über das beklagenswerte Benehmen der heutigen Jugend im besonderen, ohne sachlich noch etwas Neues hinzuzufügen. Als das Läuten der Mittagsglocke vom Tempelhügel herüberklingt, endet er abrupt:

*"Daher, Euer Ehren, bin ich der Ansicht, dass der Angeklagte nur wegen Teilnahme an einem verbotenen Duell verurteilt werden kann. Das ist meine Meinung als Bürger von Tura und..."* - mit einem eindringlichen Blick genau in die Augen des Richters - *"...als Vertreter eines großen Handelshauses dieser Stadt!"*

Gemurmel erfüllte die Halle, als Fiducia sich wieder hinsetzte. Der alte Avara warf seinem Handelskonkurrenten einen vielsagenden Blick aus seinen rotgeäderten Augen zu, als der Richter mit einem Klopfen seines Amtsstabes die Sitzung für eine Beratungspause unterbrach.

Niemand war sonderlich überrascht, als nach dieser Pause Flusswind vom Vorwurf des Mordes freigesprochen wurde. Gilmo Avaras Kumpane reagierten mit Knurren und



Zischen auf die Urteilsverkündung, und Carilo Avara erhob sich, ohne viel Umstände und ohne Fiducia eines Blickes zu würdigen, und verließ den Gerichtssaal. Flusswind wurde für die Beteiligung an einem verbotenen Duell mit Todesfolge zu einer Geldstrafe von 1000 Goldstücken verurteilt. Da sich Salvador Fiducia bereit erklärte, für ihn zu bürgen, durfte er den Gerichtssaal als freier Mann verlassen.

Vor dem Gefängnis warteten Taira Giminiano und Salvador Fiducia mit ihrer Kutsche auf Flusswind und seine Freunde. Sie fuhren in die Villa der Giminiani. Unterwegs erklärte ihnen Fiducia, dass er keinen Augenblick an einen Mord geglaubt hätte. Allerdings wäre er nach den letzten Worten Gilmos besorgt um das Leben Tairas - immerhin wäre sie das einzige Kind von Lorengo Giminiano! Aus diesem Grund und weil er gemerkt hätte, dass Taira das Schicksal des jungen Fremden am Herzen läge, bot er ihm und seinen Gefährten eine Stellung als Leibwächter an. Außerdem wäre da ja auch noch die Geldstrafe, die Salvador vorgelegt hatte, und die sich Flusswind im Dienst des Hauses Giminiano gleich damit verdienen könnte, dass er Tairas Leben schützte.

### **In der Villa der Giminiani**

Die Freunde waren mit der Aufgabe einverstanden. Flusswind war jeder Grund recht, in der Nähe der hübschen Taira zu sein, und seinen Gefährten gefiel die prächtige Villa, die mitten in einem weitläufigen Garten stand, viel besser als ihre bisherige billige Unterkunft in der Hafengegend. Sie lernten das Personal kennen, Beccara, die Hausdame, Salina, die Köchin, Diego, den Hausknecht, und seine Frau Rutina, das "Mädchen für alles". Nach einem sehr schmackhaften Abendessen besichtigten sie sämtliche Zimmer der Villa – mit Ausnahme des Arbeitszimmers Lorengos, in dem während seiner Abwesenheit Fiducia die Geschäfte der Giminiani führte, und des Schlafzimmers Fiducias.

Da Tairas Zimmer im zweiten Stock drei große Fenstertüren aufwies, die auf einen Balkon führten, schlugen die neuen Sicherheitsexperten vor, dass Taira in ein anderes Zimmer umziehen sollte. Ein leerstehendes Mansardenzimmerchen schien der beste Ort zu sein, da im benachbarten Speicher ein paar der Abenteurer ihren Schlafplatz hatten und das einzige Dachfenster des Zimmerchens ausgezeichnet von innen verriegelbar war. Murrend fügte sich Taira in ihr Schicksal. Sie wollte eigentlich nicht eingesperrt werden in ihrer eigenen Villa!

### **Das Haus Giminiano**

Der Handelskapitän Lorengo Giminiano steht einem der wohlhabendsten und einflussreichsten Handelshäuser von Tura vor und ist zu dem für seinen Wagemut und seinen Geschäftssinn bekannt. Im vergangenen Jahr hat er derartig phantastische, nie gesehene Güter in die Stadt gebracht, dass er den Ruhm der übrigen Handelsfahrer in dieser Saison neben sich verblasen ließ. Man munkelt, dass er das scharidische Handelsmonopol mit Nahuatlan umgehen konnte und an einer einsamen Küste direkt mit den Einwohnern des Goldenen Landes Waren getauscht hat. Gegenwärtig befindet sich Lorengo in den nördlichen Gewässern des Meeres der Fünf Winde, wo er unter anderem das Pelzhandelszentrum Birka anlaufen will.

Da der Kapitän sich fast das ganze Jahr über auf See befindet, erledigt Salvador Fiducia, sein oberster Lagerverwalter und Vertrauensmann, alle Geschäfte in Tura. Salvador ist ein entfernter Verwandter der Giminiani und hält selbst einen sehr kleinen Anteil am Handelshaus, der sein ganzes Vermögen darstellt.

Tairas Mutter wurde vor zehn Jahren von einer Fieberepidemie dahingerafft. Da Lorengo Giminiano sich wegen seiner alljährlichen Handelsfahrten nicht mehr verheiratet hat und nur das eine legitime Kind hat, ist es sein Anliegen, seine Tochter zur Händlerin auszubilden. Da Taira dieses Jahr ein entsprechendes Alter erreicht hat, hat Lorengo seinen Verwalter mit ihrer Ausbildung betraut.

Hätte Salvador Fiducia nicht bereits schlohweiße Haare, er hätte sie mit Sicherheit jetzt bekommen, denn Taira hat sich bisher als "schwierige" Schülerin erwiesen. Das liegt nicht daran, dass Lorengo Giminianos Tochter zu dumm für das Geschäft einer Händlerin wäre - mitnichten! Aber ihr fehlt jener Zug von Abgefemtheit, der es einem Händler ermöglicht,

ahnungslose Kunden zu übervorteilen und dabei großen Gewinn zu machen. Es fehlt ihr sogar an der Einsicht, dass die Gewinnspanne des Händlers wenigstens gewisse Kosten und Risiken abdecken muss.

Als Lorengo Gimianios einziges Kind ist Taira von ihrem Vater stets verwöhnt worden, erhielt aber auch eine umfassende Bildung, um ihren frischen, aufgeweckten Geist zu erhalten. Sie besitzt eine ganze Reihe Bücher, besucht regelmäßig das Theater und lauscht bei Empfängen gerne renommierten Barden und Geschichtenerzählern. "Leider" interessiert sie sich in erster Linie für Rittersagen, Heldenepen und Märchen. Außerdem hat sie einen für erfolgreiche Händler nicht unbedingt nützlichen romantischen Gerechtigkeitssinn entwickelt, der es ihr unmöglich macht, Waren weit unter Preis anzukaufen oder überteuert zu verkaufen. Salvador muss immer wieder frustriert erleben, wie die Erbin des riesigen Gimignano-Vermögens ihre mangelnde Eignung, dieses zu verwalten und zu mehren, unter Beweis stellt. Und er kann sie noch nicht einmal disziplinieren oder von den Geschäften ausschließen!

### Der Duft des Todes

In der ersten Nacht in der Villa hielt gerade Flusswind Wache, als er das Mädchen laut und deutlich aufstöhnen hörte. Als er das Mansardenzimmer betrat, nahm er einen schwachen, aber ekelerregenden Geruch wahr. Taira war totenbleich und wand sich in Krämpfen auf ihrer Pritsche, neben der ein halbaufgeschlagenes Märchenbuch lag. Natürlich weckte er das Mädchen, und sie erzählte ihm von gräßlichen Albträumen, in denen sie von Ungeheuern und Drachen verfolgt wurde, die sie mit ihrem stinkenden Odem zu verbrennen suchten, um sie anschließend aufzufressen.

Wo kam nur dieser widerliche Geruch her? Natürlich lüfteten die Freunde die Kammer gründlich, und Taira wusch sich ab, ehe sie sich wieder ins Bett legte. Borthor-Bartl inspizierte zusammen mit Zargos die halb herunter gebrannte Kerze, aber beide konnten nichts Besonderes feststellen. Sie empfahlen Taira, vor dem Einschlafen das Licht zu löschen, schon wegen der Feuergefahr. Die restliche Nacht verlief friedlich.

Am nächsten Morgen war Lagebesprechung mit Fiducia. Die Freunde äußerten den Verdacht, dass Zauberei im Spiel sein könnte. Der Verwalter zog die Augenbrauen hoch und meinte: *"Zauberei? Zauberei... Moment mal! Da war dieser ausländische Magier, ein Chryseier, sein Name war Leolo, der hat eine Zeit lang hartnäckig Taira umworben... Hör mal, vielleicht ist es das, was Gilmo gesagt hat? Nicht etwa Fredolo oder so, sondern Leolo...? Am Anfang war dieser Leolo noch sehr höflich, aber irgendwann wurde er Taira wirklich zu aufdringlich. Sie bat ihn, sie in Ruhe zu lassen. Als er auch dann nicht von ihr abließ, habe ich, auch wenn das freilich nicht die feine Art ist, ein paar kräftige Leute bei ihm vorbeigeschickt. Ich dachte, der Chryseier sei daraufhin abgereist. Offenbar habe ich mich geirrt, und er will sich nun für die Zurückweisung und die Tracht Prügel rächen. Die ganze Sache ist Taira damals sehr nahe gegangen. Sie hat verboten, je wieder den Namen dieses Burschen ihr gegenüber zu erwähnen. Ich muss Euch daher bitten, nicht mit Taira über diesen Leolo zu reden. Wenigstens solange, bis wir Beweise haben, dass er ihr Übles will. Außerdem - vielleicht tun wir diesem Leolo ja Unrecht..."* So weit er sich erinnern konnte, waren Leolos aufdringliche Besuche vor etwa einem halben Jahr erfolgt.

Das war äußerst ungeschickt von Fiducia, der hier – nach dem ersten guten Einfall, die Freunde auf eine falsche Spur zu hetzen – einfach mit allzuviel überprüfbar Details aufwartete. Er plauderte eben gerne, und das sollte ihm später noch leid tun.

Na also, da hatte man doch eine Spur! Die Gefährten trennten sich, um verschiedene Erkundigungen einzuziehen.

Den angenehmsten Part hatte Flusswind – er ging mit Taira im Garten der Villa spazieren und erzählte ihr von seinen Abenteuern. Nebenbei erfuhr er, dass sie erst seit letztem Herbst (also seit etwa 8 Monaten) hier im Stadthaus wohnte, um von ihrem Vater und Fiducia etwas über die Geschäfte der Familie zu lernen. Aufgewachsen war sie in einem Palazzo "draußen vor der Stadt", umgeben

von einem Heer von Dienern und jedem denkbaren Luxus. Die Giminiani waren wirklich steinreich. Ihr Vater liebte sie, sein einziges Kind, abgöttisch, und hatte geplant, die Führung des Hauses nach seinem Tod ihr zu übertragen. Ein für die von Männern dominierte Geschäftswelt der Küstenstaaten zwar seltenes Vorhaben, aber auch nicht völlig undenkbar, "so ein Ausrutscher kam schon mal vor". Lorenzo war nun schon seit über 5 Monaten auf See und hatte seit 2 Monaten nichts mehr von sich hören lassen. Vor 3 Monaten hatte Gilmo begonnen, ihr den Hof zu machen, musste aber nach ein paar Wochen einsehen, dass er keinen Erfolg haben würde. Fiducia hätte die Liason der mächtigsten Handelshäuser Turas übrigens unterstützt.

Aleunam und Versaria erkundigten sich bei einem Thaumaturgen vergeblich nach stinkenden Präparaten, die schlechte Träume verursachten. Danach versuchten die beiden Damen, Einlass bei den Avaras zu erhalten, aber dort herrschte Trauer: Carilo Avara empfing heute keine Besucher.

GreifInn und Tharwing fanden heraus, dass in der von Fiducia genannten Herberge kein Chryseier namens Leolo übernachtet hatte. Im Covendo Mageo erkundigte sich Borthor-Bartl nach in Tura registrierten Magiern, die Freolo oder Leolo hießen, ebenfalls ohne Erfolg.

Borthor-Bartl hatte die Idee, die Freunde Gilmo Avaras zu besuchen, und traf so Georgio, der beim Duell selbst gar nicht dabei gewesen war, da er nach der Zechtour so erledigt gewesen war, dass er sich ins Bett legen musste. Er verriet nun dem Halbling, dass Gilmo Avara geplant hätte, vor dem Duell noch ein kleines Geschäft mit einem gewissen Henoch zu erledigen, und sich dazu auf den Weg in den schmutzigsten Teil des Hafenviertels gemacht hätte. Das war interessant!

Mit Hilfe einiger Almosen erhielt Borthor-Bartl von den Bettlern Turas die richtigen Tipps, und tatsächlich fand er den Laden

eines Alchimisten namens Henoch. Das war ja sehr interessant!

Henochs Haus liegt in einem der gewundenen engen Treppengässchen in Hafennähe, ein übel beleumdetes Viertel, da es Dieben und Beutelschneidern hier besonders leicht fällt, Beute zu machen und ihren Opfern unerkant zu entwischen. Der Laden ist das Eckhaus einer schäbigen kleinen Straße in der Nähe eines Abwasserkanals mit großen verstaubten Fenstern zu ebener Erde und einem kleinen Erker im ersten Stock.

Der Halbling kehrte zum Mittagessen zurück in die Villa und begab sich am Nachmittag mit GreifInn zusammen wieder zu Henochs Laden. Diesmal betraten die beiden den mit Plunder aller Art vollgestopften Verkaufsraum und erkundigten sich bei Henoch, einem kleinen buckligen Mann dunkler Hautfarbe, nach schmackhaften Liebes-Tränken, die "erwünschte Nebenwirkungen" haben sollten, wenn es mit der Liebe nicht wie geplant klappen würde. Henoch schimpfte wie ein Rohrspatz über diese üble Nachrede – nein, er wäre kein Giftmischer, er würde nur "harmlose Tränke" mixen. Borthor-Bartl wurde daraufhin aufdringlich und erkundigte sich nach Gilmo Avara, der ja hier auch bekäme, was er wollte! Der Alchimist leugnete das. Die beiden Halblinge wurden noch deutlicher, erwähnten Tränke, die stinkende Düfte absonderten, wenn man sich nicht fügte, und drohten schließlich Henoch offen mit Gewalt. Nun rief der Alchimist seinen Diener zu Hilfe: "*Freolo!*" Ein schwarzgekleideter schlanker Mann glitt in den Laden, und Henoch gab ihnen 5 Sekunden, um zu verschwinden, bevor sein Diener handgreiflich würde. Mit einem glücklichen Gesichtsausdruck rannten die zwei davon. Hurra, sie hatten Freolo gefunden!

Borthor-Bartl war auf Henoch aufmerksam geworden, weil Gilmo die speziellen verbotenen Präparate des Alchimisten kannte, die dieser gelegentlich für die Avaras herstellte. Gilmo hatte ihn vor dem Duell aufgesucht, um sich ein starkes Lähmgift zu besorgen, mit dem er sein Rapier bestrichen hatte. Geholfen hatte es ihm nicht.

Henoch und Freolo waren tatsächlich auch Handlanger Fiducias und Teil seines Plans, statt Taira

selbst das Erbe des Hauses Giminiano anzutreten. Die bei Henoch bestellten Todeskerzen sollten Taira vorübergehend in eine Art Scheintod überführen. Ursprünglich hatte Fiducia Gilmo Avara versprochen, dass er nach Tairas Beisetzung ihre "Leiche" haben könnte, wenn er sich die Mühe machte, die lebendig Eingesargte aus ihrem Gefängnis zu befreien (ein irrwitziges Vorhaben), aber nach Gilmos unplanmäßigem Tod entfiel dieser Teil des Plans einfach. Hauptsache, die Erbin war beseitigt!

Fiducia hatte am Vormittag per Kurier Henoch und Freolo gewarnt, dass sich neue Schnüffler in sein Vorhaben eingemischt hatten. Sie sollten also auf der Hut sein und notfalls mit Gewalt reagieren.

Abends führten die Leibwächter Tairas eine genaue Befragung des gesamten Dienstpersonals durch. Dabei wurde der Verdacht Flusswinds bestätigt, dass Fiducia sehr unglücklich über Lorengos Entscheidung war, seine Tochter zur neuen Chefin des Unternehmens zu machen. Fiducia hatte also sehr wohl ein Motiv, Taira zu beseitigen – er müsste dann nur das "richtige Testament" auftauchen lassen, falls Lorengo etwas zustoßen sollte.

Außerdem war ein Besucher namens Leolo den Dienern unbekannt. GreifInn stellte daraufhin Fiducia zu Rede, der nur meinte, er würde den Namen der Herberge wohl doch vergessen haben, und vielleicht hätte er sich beim Namen auch geirrt. Auch Taira wusste nichts von einem Leolo, aber sie bestätigte, dass sie genervt wäre von den Kerlen, die öfters bei Fiducia zum Abendessen kämen, nur um sie blöd anzustarren. Es könnte schon sein, dass da mal ein gewisser "Leolo" dabei gewesen war.

Das alles brachte die Ermittler also nicht so richtig weiter. Die Nacht brach herein, und sie teilten sich wieder Wachdienste ein. Diesmal bemerkte Borthor-Bartl den merkwürdigen Gestank, der wieder aus Tairas Kammer kam. Taira war blass, aber sie lebte. Dem Halbling reichte es. Diese verzogene Tochter hörte nicht auf seine gutgemeinten Ratschläge, vor dem Einschlafen die Kerze zu löschen. Er ersetzte die Kerze kurzerhand durch eine Laterne.

Damit wäre wenigstens die Feuergefahr behoben.

Als endlich wieder Ruhe in der Villa eingeleitet war, schlich sich GreifInn während seiner Wache in das Arbeitszimmer Lorengos und versuchte – leider vergeblich – das Schloss zur "Schatzkammer" zu knacken, in dem die Wertpapiere und andere wichtige Unterlagen der Giminiani lagerten. Seinen magischen Türknauer hatte er komplett vergessen – aber der hätte vielleicht bei der eisernen Tür sowieso versagt.

### **Ein Schurke verduftet**

Beim Frühstück erwähnte Taira die Kerze, die Borthor-Bartl in der Nacht durch eine Laterne ausgetauscht hatte. Der Halbling hatte sie "sichergestellt", um sie heute von Experten untersuchen zu lassen. Borthor-Bartl behielt Fiducia im Auge, als Taira dieses Gesprächsthema aufbrachte, und bemerkte, dass der Verwalter offenbar äußerst nervös wurde, obwohl er scheinbar leichthin meinte, sie würden aber doch hoffentlich weiterhin ihrem Verdacht nachgehen, dass die Avaras Taira einen komischen Liebestrank verabreicht hätten, den Henoch in ihrem Auftrag gebraut hätte? Die Freunde versicherten ihm, sie würden einfach *jede* Spur verfolgen. Diese Auskunft schien Fiducia nicht wirklich zu beruhigen.

Auch an diesem Tag teilten sich die Gefährten wieder die Aufgaben.

Flusswind ging im Garten mit Taira spazieren.

Borthor-Bartl brachte die Kerze zu einem teuren Alchimisten und überredete ihn zu einer vertraulichen Untersuchung. Am Abend erhielt er das Ergebnis: das Wachs enthielt eine lähmende Komponente, die bei längerem Einatmen der geruchlosen Dämpfe zum Herzstillstand führen würde. Die verwendeten Giftkomponenten waren extrem ungewöhnlich, und der Alchimist händigte das "meldepflichtige Artefakt" nur sehr ungern wieder an den Halbling aus.



Am frühen Vormittag ließ Fiducia anspannen und fuhr mit seiner Kutsche zur Markthalle. Zargos ritt ihm hinterher und beobachtete, wie der Verwalter nach seinem Besuch der Markthalle weiter zum Kontor der Giminiani am Hafen fuhr. Nach längerer Zeit kam er in Begleitung von zwei Seeleuten wieder heraus, bestieg ein reisefertiges Segelschiff - und fuhr davon! Verblüfft erkundigte sich Zargos im Kontor nach Fiducia und erfuhr, dass der Verwalter dringend einen ultrawichtigen Geschäftspartner in Diatrava besuchen musste.

Die übrigen Freunde (GreifInn, Tharwing und Versaria) waren nun mit den Dienstboten allein in der Villa und beschlossen, im Rahmen ihrer Ermittlungen nun ganz offiziell alle Räume zu "filzen", also auch Fiducias Schlafzimmer und Lorengos Arbeitszimmer. Ohne Ergebnis.

Und wo waren Aleunam und Kerloas? Die zwei wagten sich allein zu Henochs Haus, an dessen verschlossener Tür ein Schild hing ("wg. Krankheit geschlossen"). Die 2 m hohe Mauer, die den Hinterhof abschloss, war für die beiden kein ernsthaftes Hindernis, also stiegen die beiden hinüber und standen im Hof. In einer Ecke war eine Ziegenhütte, und die Zecke meckerte laut los, als sie Menschen bemerkte (sie hatte Hunger). Aus einem Fenster des 1. Stocks zauberte eine dunkle Gestalt irgendetwas gegen die beiden ungebetenen Besucher, aber der Zauber schien nicht zu funktionieren. Dennoch verlor Aleunam, die nicht mit Bewohnern gerechnet hatte, die Nerven - man kann aber auch sagen, sie handelte als Einzige vernünftig - und kletterte wieder zurück auf die Straße.

Kerloas dagegen wollte es nun wissen und drang durch die Hintertür ins Erdgeschoss des Hauses ein. Er hörte Schritte die Treppe herabkommen und versteckte sich vor der Küchentür, um im Halbdunkel des Gangs zu lauern und dem Hausbewohner seine Streitaxt über den Schädel zu ziehen, wenn er um die Ecke kam. Doch Freolo (denn er war es) bemerkte den Zwerg und warf eine

Todeshauchgranate - Kerloas erkannte rechtzeitig den weißen Nebel und floh in die Küche. Er hatte Glück und saß nicht in der Falle, denn es gab im Boden ein Loch für die Abfälle, das in den darunterliegenden Abwasserkanal führte. Der Zwerg entkam und kehrte mit Aleunam zurück zur Villa.

Dort hatte gerade Zargos Nachricht über die unerwartete Abreise Fiducias für Aufsehen gesorgt. Taira fuhr sofort ins Kontor, um weitere Auskünfte einzuholen. Siehe da, ihr (Ex-) Verwalter hatte insgesamt 75000 GS "abgehoben"! Sie wies ihre Kassenwarte an, weitere Auszahlungen an Fiducia nur nach Rücksprache mit ihr zu tätigen. Die Tochter des Chefs war zwar nicht dazu berechtigt, aber wer konnte ihr schon etwas abschlagen?

Zurück in der Villa, erklärte Taira ihren Dienstboten, dass Fiducia mindestens für die nächsten drei Tage geschäftlich unterwegs wäre. Außerdem erlaubte sie ihren Leibwächtern, die "Schatzkammer" zu öffnen. Die Freunde hatten es schon fast erwartet: diese Kammer war offensichtlich in großer Eile durchsucht worden, denn Schriftstücke aller Art lagen verstreut umher, es war ein einziges Bild des Chaos.

Flusswind und Taira machten sich an die Aufgabe, diese Kammer aufzuräumen und dabei nach "belastendem Material" zu suchen. Tatsächlich hatte Fiducia eine Schriftprobe übersehen, in der er die Schrift Lorengos geübt hatte, und zwar vor allem die Zeilen:

*"... im Falle meines Ablebens erhält Taira 95 %, mein Freund Fiducia 5 % des Firmenvermögens; sollte Taira etwas zustoßen, dann sind die weiteren Anteile so aufzuteilen, dass ... [genaue Aufteilung in der restlichen Familie]"*

und

*"... im Falle meines Ablebens erhält Taira 95 %, mein Freund Fiducia 5 % des Firmenvermögens; sollte Taira etwas zustoßen, dann sind die weiteren Anteile so*

*aufzuteilen, dass mein Freund Fiducia insgesamt 51 % der Vermögens erhält, die weiteren Anteile sind so aufzuteilen, dass ... [genaue Aufteilung in der restlichen Familie]"*

waren mehrfach geübt worden. Flusswind frohlockte, da hatten sie nun den endgültigen Beweis für die Machenschaften Fiducias gefunden!

### Bei Henoch

Die anderen Freunde versuchten an diesem Abend, Henoch und Freolo festzunehmen. Sie nahmen die Kutsche der Giminiani (die dank der Schutzgelder an die *Comreda Noctina* ebenso wie die Villa vor Diebstahl nahezu perfekt gewappnet war) und fuhren ins Hafenviertel, während ihnen Versaria ein munteres *Lied der Tapferkeit* vorsang. Dort trennten sich ihre Wege:

Kerloas und Versaria wollten über die Kanalisation eindringen, scheiterten aber am Abfallschacht der Küche, der nun verbarrikadiert war (mit dem Küchentisch, der schräggestellt und unter einem Wandvorsprung verkeilt war). Die beiden mussten wieder umkehren und kamen gerade die Gasse vom Hafen her auf Henochs Haus zu, als der Alchimist das Fenster seines Erkerzimmers öffnete und lauthals nach den Wachen rief.

Aleunam und Tharwing wollten über die Mauer klettern, um auf kürzestem Weg an die Hintertür des Hauses zu kommen. Aleunam schnitt sich die Hände an den Glasscherben auf, die Freolo dort listig verteilt hatte, aber sie zog sich trotzdem über die Mauer. Tharwing folgte. Die Hintertür war diesmal abgesperrt. Auf der anderen Seite des Hauses rief Henoch nach den Wachen.

Zargos und die beiden Halblinge drangen durch die Ladentür ein, deren Schloss GreifInn "mit links" knackte. GreifInn bemerkte einen Schatten hinter der nur angelehnten Innentür zum Korridor des Hauses, und zog flink diese Tür auf. Dahinter

stand der schwarzgewandete Freolo, der im gleichen Moment wie Zargos einen Zauber wirken wollte (Freolo *Verdorren*, Zargos *Schlaf*). In der Aufregung patzten aber beide. Im ersten Stock rief jemand zur Straße hinaus nach den Wachen.

Auf Henochs Schreie hin stürmten aus einem unbebauten umzäunten Nachbargrundstück 4 "Wachen" durch das nicht-verriegelte Tor in den Hinterhof des Hauses. Sie schienen nur auf den Alarm gewartet zu haben, seltsam. Kerloas und Versaria rannten ihnen hinterher und holten im Hof zwei ein – der erste Schlagabtausch begann. Die "Wachen" waren offenkundig irgendwelche Strolche, die sich lediglich die Uniformen der Stadtwache "geborgt" hatten! Die beiden anderen Wachen waren schon um die Ecke zur Hintertür gespurtet – und liefen voll in eine schnelle [krit. Erfolg] *Feuerkugel* Tharwings, die er gezündet hatte, um die Hintertür aufzusprengen. Das war ihr Tod – und auch die Ziege verendete, die aus der Hütte gesprungen war.

Innen flüchtete Freolo die Treppe nach oben, gefolgt von den Halblingen. Zargos versieberte erst einen zweiten Schlafzauber, ehe auch er hinterher rannte. Im Treppenhaus purzelten den Freunden Stühle entgegen, und eine umgekippte Schüssel Schmierseife sorgte dafür, dass Freolo das mit Gerümpel aller Art vollgestopfte dunkle Dachgeschoss erreichen konnte. Borthor-Bartl kam als erster hinterher, und GreifInn erreichte ihn gerade keuchend, als vor ihnen plötzlich eine Holzkiste "wie von Geisterhand" umstürzte und 5 ausgehungerte mordlustige Rieseratten freisetzte.

Im Hof schlugen sich Kerloas und Versaria mit den beiden "Wachen" herum. Die beiden erhielten kurz darauf Verstärkung von zwei weiteren Schlägern. Aleunam und Tharwing griffen nun auch in den Nahkampf ein. Die Freunde gewannen (natürlich) und sperrten die beiden Überlebenden in die Ziegenhütte. Die "Wachen" gestanden, dass sie Henoch beauftragt hatte, der einen Überfall

befürchtet und ein paar "redliche Söldner" zu seiner Verteidigung engagiert hatte.

Unter dem Dach kämpften GreifInn und Borthor-Bartl mit den Riesenratten. Zargos kam hinzu. Freolo verzauberte GreifInn mit *Tierischem Handeln* in einen Löwen, und der Halbling versuchte nun, sowohl die Ratten wie auch seine Freunde zu beißen – beides vergeblich. Borthor-Bartl zuckte unter *Schmerzen* zusammen. Zargos suchte nach einem Weg durch das Gerümpel, auf der Suche nach dem verborgenen Zauberer, und prompt brach ein Kistenstapel über ihm zusammen. Freolo kletterte über einen anderen Stapel mittlerweile aus der Dachluke hinaus aufs Dach des Hauses. Der flinke Borthor-Bartl war ihm dicht auf den Fersen. Zargos konnte ihm nicht helfen, denn aus einem Wandschrank taumelten plötzlich 4 Toteskrieger heraus und bedrohten ihn.

Als Borthor-Bartl zur Luke hinausschaute, zischte ein Wurfmesser knapp an seinem Ohr vorbei (wieder einmal hatte ihn sein sagenhaftes Glück gerettet). Freolo lief über das Dach zum Erker, denn er hatte dort an einem Wasserspeier ein Seil befestigt. Borthor-Bartl war zu langsam, schleuderte ihm aber eine Kugel hinterher. Freolo drehte sich um und ließ das rechte Bein des Halbblings verdorren, der daraufhin um ein Haar vom Dach gestürzt wäre. Borthor-Bartl gab die Verfolgung auf, und Freolo ließ sich am Seil auf die Straße hinab. Er wollte im Gewirr der Hafengassen verschwinden.

Doch das gelang ihm nicht. Versaria und Tharwing kamen aus dem Hinterhof und setzten Freolo hinterher. Versaria spielte flink ein *Lied der Tanzlust* (und Borthor-Bartl hielt sich auf dem Dach vorsichtshalber die Ohren zu), das Freolo aufhielt. Tharwing war nicht nach Tanzen zumute, und er streckte nach kurzem Kampf den "schwarzen Assassinen" Freolo tödlich nieder.

Im Haus half Kerloas seinem Freund Zargos gegen die Toteskrieger, während Aleunam die Räume des ersten Stockwerks absuchte. Die Toteskrieger waren bald erledigt.

Kerloas kletterte auf das Dach und seilte Borthor-Bartl auf die Straße ab. Dort schafften die anderen Freunde gerade die Leiche Freolos zu den Gefangenen in den Ziegenstall.

Aleunam hatte zwei verschlossene Türen gefunden und bat die Freunde um Hilfe. Mit GreifInns magischem Türknauf war das kein Problem. Endlich hatten sie das Schlafzimmer Henochs geöffnet, der sich dort eingeschlossen und auf die Macht Freolos vertraut hatte, der ja angeblich mit den paar Wichtigtuern spielend fertig werden wollte. Der Alchimist hatte sich im Bett verkrochen und die Decke über den Kopf gezogen. Zitternd gestand er den Gefährten, dass er ein paar krumme Geschäfte für wohlhabende Auftraggeber gemacht hätte, aber der echte Schurke wäre Freolo, der nach außen hin als sein Diener aufgetreten, aber in Wahrheit der Drahtzieher geheimer Machenschaften gewesen wäre, von denen er überhaupt keine Ahnung nicht und niemals gehabt hätte. Der miese Freolo hätte ihn mit dem Wissen um ein paar seiner illegalen Geschäfte erpresst, gut, wenn er endlich tot wäre!

Die Abenteurer trauten Henoch nicht, aber sie ließen ihn leben. Der Alchimist hatte in seiner Panik total vergessen, belastende Spuren zu beseitigen – und die Freunde fanden in seinen Sachen eine weitere Reserve-Kerze (mit der Aufschrift "Taira Exitus") und einen Brief Fiducias mit einer verklausulierten Bestellung ("zwei ganz besonders rückstandsfrei brennende Lichtspender"). [Und was wurde übersehen? Die lose Bodendiele unter Henochs Bett, unter der sein Vermögen verborgen war.] Schließlich sperrten sie Henoch in den Ziegenstall und fuhren zurück in die Villa.

### Bei Taira

Am nächsten Vormittag traf in der Villa ein Brief an Fiducia ein. Verfasst hatte ihn ein Überlebender der gescheiterten Waeland-Expedition Lorengos. Aus dem Schreiben ging klar hervor, dass Fiducia bereits seit

geraumer Zeit vom Tod Lorengos wissen musste, der von Birka aus eine Expedition über die Wolfsebene nach Nordwesten organisiert hatte, um am Frühjahrstreffen der Veidaren in Isarjurd teilzunehmen. Unterwegs waren die Reisenden von einer Barbarenhorde angegriffen und bis auf wenige Männer niedergemacht worden.

Das war der Beweis für die Unterschlagung eines wichtigen Briefs durch Fiducia und damit auch die notwendige Legitimation für Taira, die nun ihre Notare anwies, im Palazzo das Testament ihres Vaters zu öffnen. Fiducia wurde offiziell gebeten, sich bei Taira zu melden, um "seine künftigen Rechte und Pflichten mit ihr zu besprechen". Taira vermied seine offizielle Entlassung (um einem Skandal vorzubeugen), aber sie stellte bei ihren Angestellten in Tura klar, dass Fiducia bis auf weiteres *keinerlei* Vollmachten mehr hatte. Sie war nun die neue Chefin des Handelshauses! Sollten die Freunde einmal Geld in ein florierendes Unternehmen investieren wollen, nun ja, Taira könnte vielleicht eine gute Partnerin sein (wenn sie ihr Faible für Romantik weiterhin so gut aus ihren Geschäften raushalten konnte).

Die überraschenden Neuigkeiten aus dem Hause Giminiano waren freilich das Stadtgespräch in Tura, wobei alle Kommentare einmütig feststellten, dass Taira eine bessere Figur abgab, als man ihr eigentlich zugetraut hatte. Carilo Avara lud Taira zu einem Abendessen zu sich ein – sogar ihre Leibwächter (selbst Flusswind, der wie Gilmo "ein Opfer der Umstände" gewesen war) waren willkommen. Avara gab sich sehr korrekt und beteuerte nachdrücklich, dass er immer für einen fairen geschäftlichen Wettstreit zwischen den Familien eingetreten war und eintreten würde, und der Tod seines Sohnes, so tragisch er auch wäre, sollte nicht einer guten menschlichen Beziehung im Wege stehen. Er würde gern Taira mit dem ein oder anderen Rat zur Seite stehen! Doch sie lehnte dieses Angebot kühl ab: Sie müsste nun schon selbst ihren Weg finden!

Im weiteren Gespräch erkundigte sich Carilo sehr intensiv nach Fiducias Verbleib: der Verwalter wäre ja sehr plötzlich verschwunden, Taira wäre hoffentlich in wirklich *alle* seiner Geschäfte eingeweiht, nur für den Fall, Fiducia würde nicht wiederkehren? Der alte Fuchs hätte doch wirklich eine Menge von Geschäftsgeheimnissen in seinem Herzen getragen, nicht wahr? Taira entgegnete, sie würde schon ihren Weg machen – und dank Borthor-Bartls gerauntem Rat fügte sie hinzu, sie verstünde durchaus so mancherlei Geheimnis, das eine wichtige Grundlage für künftige Geschäfte werden könnte. Diese Formulierung brachte den alten Avara offensichtlich ins Schwitzen.

So viel Kaltschnäuzigkeit hätte er der jungen Giminiano nicht zugetraut, sie war eben doch aus dem Holz ihres Vaters geschnitzt. Die Tötung Freolos und das plötzliche Verschwinden Henochs war ja sicher auch auf ihr Betreiben hin zustande gekommen. Respekt, Respekt.

Ein paar Tage später kam GreifInn plötzlich auf die Idee, die übrige Todeskerze zum Covendo Mageo zu bringen. In Begleitung seiner Freunde plapperte der Halbling munter drauflos und erzählte dem diensthabenden Magier, dass dieser Alchimist Henoch eine tödliche Kerze angefertigt hätte (Beweis hatte er dabei), der offenbar als Giftmischer gegen die Giminiani arbeitete. Und nun wäre es an der Zeit, etwas gegen ihn zu unternehmen! Der Magier reagierte auffallend empört, ja, das wäre ja ein Skandal, ja, da müsste man ja die Behörden einschalten, unglaublich, was da alles ans Tageslicht kommen würde! Als seitens der Freunde keine Reaktion kam, entschuldigte sich der Mann (er stand zum Glück auf Seite der Giminiani) und bat die Freunde, ein wenig zu warten. Die Kerze nahm er mit.

Der Magier versicherte sich bei Taira, ob sie tatsächlich einen großen Skandal wollte oder nicht. Natürlich wollte Taira keinen Skandal, denn sie hatte nichts über die Hintermänner Henochs in den Händen, ein Prozess (falls man Henoch schnappen würde) könnte also nur offenbaren, dass sie unbekannte Feinde hatte, gegen die sie sich nur unzureichend zur Wehr setzen konnte, und so deren Position stärken.



Wo ein Anschlag misslungen war, konnte der nächste glücken. Ganz abgesehen davon, dass Henochs Leben im Gefängnis keinen Pfifferling wert war, wenn er wirklich gegen mächtige Familien (z.B. den Avaras) aussagen wollte. Wenn der Hauptzeuge sterben würde, wäre das nur ein weiteres Zeichen für die Schwäche der Giminiani, die ihn nicht vor dem Arm des Gegners schützen konnten.

Nach einiger Zeit kehrte der Mann also zurück mit der Auskunft, die Gilde würde sich in Zusammenarbeit mit den städtischen Behörden der Sache annehmen. Die Abenteurer hätten richtig gehandelt, die weiteren Schritte wären nun Sache der Gilde. Ob sie eigentlich wüssten, dass Henoch seit einigen Tagen spurlos verschwunden wäre? Man würde die Suche nach ihm geheimhalten, um ihn in Sicherheit zu wiegen. Sie sollten also bitte ebenfalls ihren Mund halten, um die Ermittlungen nicht zu gefährden.

Taira wusch GreifInn den Kopf. Soviel kannte sie das Spielchen nun schon, dass sie jedenfalls *nicht* damit einverstanden war, dass sich ihre Leibwächter unautorisiert einmischten. Kein Wunder, dass sie bald darauf die Freunde nach Diatrava schickte.