

B.49 Die Maske des Pizzabäckers

Martin Hermuth, Midgard-Abenteurer, VF&SF 2024

Copyright © 2025 by Harald Popp

Ruhige Tage in Diatrava

Am 19. Drache 2409 nL kurierte Inessa Elbertin Ilmors Augenverletzung. Am Abend trafen Coiree und Shui am Palast Barracua ein und durften bis zum nächsten Vormittag die Gastfreundschaft von Don Feran und Conteja Silvira genießen.

Am 20. Drache kehrten die Gefährten zu ihrem Quartier am Nordhafen (*Der fleißige Seebär*) zurück. Coiree und Gundar begleiteten Vämpi, die sich am Hafen und in der Karawanserei nach günstigen Passagen nach Tura erkundigen wollte, also zu der südöstlich gelegenen Hauptstadt ihrer Heimat Tevarra. Ilmor schonte sich in der Herberge. Die anderen (Hippodora, OhMeiShe, Shui) verbummelten den Tag in der Stadt, verkauften Fundstücke aus früheren Abenteuern oder ließen deren magische Eigenschaften (grob) analysieren.

Noch ein Auftrag in Diatrava

Am Morgen des 21. Drache erhielten die Gefährten Besuch von Donja Lisia Tramasini (24, klein, schlank, graublaue Robe), als sie in ihrem Quartier frühstückten. Die junge Thaumaturgin des Konvents hatte gestern von ihrer Freundin (Conteja Silvira) von der fähigen „internationalen Ermittlergruppe“ gehört, die soeben für Don Feran bei einer vertraulichen Angelegenheit sehr erfolgreich tätig gewesen war. Sie wollte gern ihre Hilfe in Anspruch nehmen, sofern sie sich das leisten konnte:

Es geht um meinen Vater, Don Maynardo Tramasini. Er ist ein stadtbekannter erfolgreicher Ermittler für Auftraggeber der hiesigen Oberschicht (und hilft bei der Klärung familiärer oder geschäftlicher Streitigkeiten – heimliche Liebschaften, verschollene Angehörige, Verstöße gegen die Steuer- oder Zollgebote), der deshalb auch bei der Obrigkeit einen guten Ruf genießt.

Ich wohne zusammen mit ihm seit 15 Jahren im Palador unserer Familie in einer eigenen Zimmerflucht; mein Vater ist damals von unserem Landgut zurück in die Stadt gezogen, nachdem meine Mutter mit dem zweiten Kind bei dessen Geburt gestorben war. Mein Großvater, Don Anselmus, das Oberhaupt unserer Familie, hat drei ältere Söhne, so dass es ihn nicht stört, dass Maynardo sich nie für die geschäftliche Seite interessiert hat: Meine Familie ist sehr erfolgreich im Flusshandel Sereneas tätig.

Mein Vater betreibt seine Ermittlungen immer sehr diskret, und natürlich bin ich nie in seine „Fälle“ eingeweiht, schon zu meinem eigenen Besten, versteht sich. Und natürlich weiß ich, dass er manchmal spontan ein oder zwei Nächte außer Haus verbringt, wenn es seine Arbeit erfordert. Aber wenn er länger unterwegs ist, schickt er mir normalerweise wenigstens eine kurze Nachricht, dass alles in Ordnung sei.

Das ist diesmal nicht der Fall. Mein Vater hat am 17. Drache nach dem Mittagmahl unsere Wohnung verlassen und ist seither verschwunden. Meinen Opa beunruhigt das nicht, aber ich spüre irgendwie, dass mit meinem Vater etwas nicht stimmt. An die Behörden brauche ich mich nicht zu wenden, die haben für besorgte Töchter wie mich kein Ohr, und eine offizielle Suchaktion kann und will ich natürlich nicht finanzieren, weil das die heimlichen Ermittlungen

meines Vaters negativ beeinflussen könnte und er mich dann zu Recht schimpfen würde, dass ich übernervös gewesen bin.

Deshalb hab ich gedacht, ich könnte mein Glück bei euch versuchen. Vielleicht könnt ihr euch diskret in Diatrava nach meinem Vater umhören? Ich könnte euch einen kleinen Vorschuss von 50 GS pro Nase zahlen, und wenn ihr ihn aufspüren und mir eine Nachricht von ihm bringen könnt, dass es ihm gut geht, dann zahle ich jedem von euch gern nochmal 50 oder sogar 100 GS. Ich weiß, das ist nicht besonders viel Gold für Profis wie euch, aber Conteja Silvira hat gestern gemeint, ihr würdet vielleicht eine Herausforderung eurer professionellen Qualitäten höher bewerten als den finanziellen Gewinn.

Die Gefährten waren bereit, Lisia zu helfen. Erfreut gab sie ihnen weitere Auskünfte:

- Maynardo war 50 Jahre alt, hatte dichte schwarze Augenbrauen, schütteres schwarzes Haar mit grauen Strähnen, und ansonsten weder ein markantes Gesicht noch eine ungewöhnliche Statur.
- Er war seit dem 11. Drache im Auftrag des bekannten Anwalts Don Lodoris Foscarre unterwegs, um Beweise für die Unschuld des Pizzabäckers Ugo Maldetti zu finden. Lodoris Foscarre war ein angesehener (teurer) Rechtsgelehrter, der schon in so manchem aussichtslosen Fall ein mildes Urteil oder sogar Freispruch erzielt hatte.
- Ugo war am 7. Drache verhaftet worden. Angeblich hatte er beim Umzug am Ende der Dragonale, also gegen Mitternacht am 6. Drache, den Lebensmittelhändler Anzolo Molin erstochen, weil er wütend über dessen minderwertige Ware gewesen war. Bei seiner Verhaftung hatte Ugo die Tat abgestritten, aber da man bei ihm eine besondere Phönixmaske gefunden hatte, die in blauen und roten Farben gehalten war (statt der üblichen goldenen und roten Farbtöne), die der maskierte Mörder bei seiner Tat getragen hatte, ehe er im Trubel der Menschenmenge aus der Sicht der Augenzeugen verschwunden war, war die Sachlage für die städtischen Wachen eindeutig gewesen.
- Die Dragonale von Diatrava war ein städtisches Fest der Lebensfreude, dessen Ursprünge in der Vergangenheit verschollen waren. Das Fest begann am 4. Drache und endete mit dem großen Masken-Umzug am 6. Drache. Sowohl die aktiven Umzügler (Gilden, Dragonalvereine, Angehörige der vornehmen Familien) als auch die Zuschauer maskierten sich größtenteils, teilweise mit billigen Stoffmasken, teilweise mit teuren, jedes Jahr neu angefertigten Unikaten.
- Pizza gab es in der Stadt seit sechs Jahren, seit Ugo Maldetti diese traditionelle Dorfspeise in seiner Pizzeria, der *Schwarzen Perle*, populär gemacht hatte und dabei erstaunlich schnell erstaunlich wohlhabend geworden war. Nachahmer hatten es nie geschafft, mit konkurrierenden Pizzerien erfolgreich zu werden, so dass Ugos Lokal der einzige Betrieb in Diatrava war, wo man diese köstlichen belegten heißen Fladenbrote genießen konnte.
- Anzolo Molin war ein Schnäppchenjäger gewesen, der Notlagen von Verkäufern nutzte, um Lebensmittel in großen Mengen unter Wert einzukaufen, um sie später deutlich über ihrem Wert zu verkaufen, wenn sie knapp geworden waren. Er war beim Dragonale-Umzug im Gedränge an der Kanalbrücke zwischen dem Stapelhof und der Roten Zitadelle niedergestochen worden.

Ermittlungen (21. Drache)

Nach diesen Auskünften begleitete Lisia die Gefährten zum Anwalt Lodoris, der im Stadtsiebtel östlich des Gerichtsgebäudes wohnt. Natürlich war er bereit, die Tochter seines Ermittlers und deren fremde Helfer zu unterstützen:

- Maynardo hatte er zuletzt am Vormittag des 17. Drache gesehen. Der Ermittler hatte so gewirkt, als ob er gerade einer heißen Spur folgen würde und bald etwas Wichtiges

mitzuteilen hätte, das aber momentan noch nicht spruchreif wäre. Er hatte nur berichtet, dass er sich mit Bonannes unterhalten hatte und dabei auf eine vielversprechende Spur gestoßen war.

- Lodoris war am 7. Drache damit beauftragt worden, Ugos Unschuld zu beweisen. Über seine Auftraggeber sagte er nur, dass der Pizzabäcker wohlmeinende Freunde hätte, die ungenannt bleiben, aber dennoch der Gerechtigkeit zum Sieg verhelfen wollten. Dank ihrer Hilfe hatte er schon am 8. Drache der Stadtwache einige Zeugen benennen können, die angeblich zur Tatzeit mit Ugo in der *Schwarzen Perle* gezecht hatten. Außerdem hatte er die Stadtwache gebeten, sich Bonannes vorzuknöpfen, den mutmaßlichen Hersteller von Ugos Phönixmaske (dessen Namen er von Ugo erfahren hatte, als er ihn am 8. Drache im Gefängnis besucht hatte). Vielleicht hatte sich der wahre Mörder eine Kopie der Maske von Bonannes anfertigen lassen, um die Tat Ugo in die Schuhe zu schieben? Ein weiterer Wurf, aber deshalb nicht notwendigerweise falsch!
- Die Stadtwache hatte bei der Durchsuchung von Bonannes Werkstatt zwar keine Hinweise auf eine zweite Maske gefunden, und Bonannes hatte abgestritten, eine Kopie angefertigt zu haben, aber das Misstrauen der Wache war geweckt worden, und man hatte am 9. Drache Lodoris Antrag stattgegeben, vorerst auf eine torturbasierte Befragung Ugos zu verzichten und weitere Ermittlungen anzustellen.
- Da sich Lodoris nicht auf die oftmals schlappen Ermittlungen der Behörden verlassen wollte, hatte er am 10. Drache Maynardo engagiert, um die Kopie der Maske aufzuspüren oder andere handfeste Beweise für Ugos Unschuld zu finden.
- Bonannes wohnte in der Gasse der Putzmacher östlich der Arena.
- Die Namen und Wohnorte von Ugos Zechfreunden waren Lodoris bekannt: Zuan Vellera, der Segelmacher, und die Brüder Rugir und Domenego Zavatera, die als Schuster arbeiteten.
- Lodoris versprach, einen Besuch im *Schwarzen Felsen* zu organisieren, dem städtischen Hochsicherheitsgefängnis auf einer Insel in der Bucht vor Diatrava, wo Ugo inhaftiert war. Eine Begleitperson könnte ihn am nächsten Vormittag bei diesem Ausflug begleiten – und Hippodora versprach, rechtzeitig zur Stelle zu sein.

Nach dem Besuch bei Lodoris verabschiedete sich Lisia von den Gefährten und eilte zum Covendo Mageo, wo sie tagsüber arbeitete.

Die Gefährten liefen zur Gasse der Putzmacher und unterhielten sich mit Taddea Bembo, einer Putzmacherin, die das Häuschen neben Bonannes bewohnte. Sie hatte den Maskenmacher zuletzt am gestrigen Nachmittag gesehen und machte sich keine Sorgen, bloß, weil sie ihn heute noch nicht erblickt hatte. Vielleicht war er einfach in der Stadt unterwegs, um Besorgungen zu machen, oder vielleicht wollte er seinen Bruder Saltino besuchen, der in der Hafengegend wohnte und dort als Sprottensalzer arbeitete.

Taddea meinte, dass die Tatsache, dass ein Mörder eine von Bonannes hergestellte Maske genutzt hatte, und die spätere Hausdurchsuchung bei ihm einschließlich des Verhörs durch die Stadtwachen, ihren Nachbarn nervlich so belastet hatten, dass er leider wieder das Trinken angefangen hatte. Würde Saltino, der sich schon vor Jahren von seinem Bruder im Streit getrennt hatte, davon erfahren, würde das sicherlich nicht helfen, die Spannungen zwischen den beiden abzubauen, die schon seit Jahren bestanden.

Interessant! Die Gefährten sahen sich ein wenig vor und hinter dem stillen Häuschen des Maskenmachers um und beschlossen, dort nachts einzusteigen.

Zunächst besuchten sie Ugos Zechfreunde. Alle drei erzählten, dass die *Schwarze Perle* – wie immer am letzten Tag der Dragonale – geschlossen gewesen war, dass sie aber als Stammgäste wie gewohnt noch vor Mitternacht in der Pizzeria mit ihrem Freund Ugo die ein oder andere Karaffe Rotwein geleert hatten, weil der Pizzabäcker rechtzeitig vom vornehmen Drachenball (im Agostin-Park, Eintrittspreis 50 GS pro Nase) zurückgekehrt war, um sich mit ihnen zur gewohnten Plauderei über die großen und kleinen Ereignisse in der Stadt zu treffen. Ob sie wirklich die Mitternachtsglocke gemeinsam gehört hatten (wie sie gegenüber der Stadtwache behauptet hatten) oder nicht, das konnten sie freilich nicht mit absoluter Gewissheit sagen.

Interessant! Ugos Alibi war also nicht wasserdicht.

Die Gefährten besuchten die *Schwarze Perle* und stellten fest, dass der „Familienbetrieb“ trotz Ugos Abwesenheit wie am Schnürchen lief. Das Personal der Pizzeria war überzeugt, dass ihr Chef unschuldig war und irgendein unbekannter Neider ihm mit einer Kopie seiner Dragonale-Maske einen Mord anhängen wollte. Aber das würde nicht funktionieren! Die Gerechtigkeit würde siegen!

Gegen Abend hatten die Gefährten den Wohnort von Saltino und seiner Familie ausfindig gemacht. Der Sprottensalzer war von der Unschuld seines Bruders überzeugt, der viel zu feige war, um krumme Touren zu machen, aber OhMeiShe gelang es, ein paar andere Informationen aus ihm herauszuholen. Die Entzweiung der Brüder hatte vor Jahren stattgefunden, als Bonannes heimlich die Ersparnisse seines Bruders verwendet hatte, um seine Spielschulden zu begleichen, die er sich durch „todsichere“ Wetten bei Hahnenkämpfen und Pferderennen in der Arena eingehandelt hatte. Trotz seiner Beteuerungen, der Spiel- und der Trinksucht zu entsagen, war Bonannes immer wieder rückfällig geworden. Erst neulich hatte ihn sein Bruder besucht und freudestrahlend mitgeteilt, dass er endlich schuldenfrei und sowieso schon lange trocken wäre – und am 19. Drache war er als weinerliches Häufchen Elend vorbeigekommen, sturzbetrunken und voll widerlichen Selbstmitleids, worauf er den Säufer natürlich davongejagt hatte, ohne sich sein Gejammer anzuhören.

Interessant! Bonannes hatte vermutlich also Geld bekommen, um eine genaue Kopie von Ugos Maske anzufertigen, hatte später aber ein Erlebnis gehabt, das ihn zurück in die Arme des Alkohols getrieben hatte. Es wurde Zeit, den Maskenmacher zu besuchen.

In der Dunkelheit stiegen die Gefährten in das Haus von Bonannes ein. Er lag tot im blutgetränkten Bett in seiner Dachkammer; man hatte ihm am Vorabend die Kehle durchschnitten. Ilmor bemühte sich vergeblich, Spuren des Täters zu finden. Bei der Durchsuchung der Werkstatt und der Privaträume fanden die Gefährten das versteckte Barvermögen des Maskenmachers (500 GS).

Die Gefährten verließen das Haus von Bonannes unbemerkt und hüteten sich, seinen Tod irgendwem zu melden. Sie wollten nicht ins Visier des organisierten Verbrechens geraten und vermuteten zu Recht, dass die Freunde Ugos ebenso wie seine Feinde die Angehörigen einer städtischen oder lidralischen Mafia waren.

Um Mitternacht waren die Gefährten zurück in ihrem Quartier und legten sich schlafen.

Die Pizzafreunde behielten ihren Schlaf im Auge:

- Maynardos Tochter hatte also ausländische Helfer engagiert, um ihren Vater zu finden, den bestimmt die Cobradores geschnappt und irgendwo versteckt oder schon längst beseitigt hatten. Vielleicht würden die Fremden wenigstens die Kopie der Phönixmaske finden, um Ugo, ihren Anführer, rechtzeitig aus dem

Gefängnis zu holen, bevor die Wirkung seiner Tarnsalbe nachlassen würde, die seine Tätowierung am linken Unterarm offenbaren würde: eine graue Mondsichel, das allgemein bekannte Zeichen der Comreda Noctina, der lidralischen Mafia. Ihm weitere Tarnsalbe in den *Schwarzen Felsen* zu schmuggeln, hielten die Pizzafreunde für ein zu riskantes Unterfangen – die Zeit wurde also knapp für Ugo.

Die Cobradores behielten ihren Schlaf im Auge:

- Die „Einnehmenden“ waren die organisierten städtischen Kriminellen, die gern das Monopol für die Ausübung von Verbrechen aller Art in der Stadt und ihrer Umgebung behalten hätten. Seit dem Einzug der Pizzafreunde in Diatrava war dieses Monopol bedroht, und mit dem Tod Ugos wollten sie ein Zeichen setzen und ihre Gegner demoralisieren.
- Anzolos Mörder, ein gewisser Nicco Crivelli, hatte nach Maynardos Besuch bei Bonannes den Maskenmacher ebenfalls besucht und sich erkundigt, ob er vielleicht gegenüber dem Ermittler gesungen hatte. Natürlich durchschaute Nicco die Beteuerungen des Handwerkers und tötete den Mann am Abend des 20. Drache, ehe er mit Unterstützung der Cobradores am folgenden Tag die Stadt verließ.
- Irgendwelche neugierigen Ausländer hatten sich nachts bei Bonannes umgesehen, ohne den Mord zu melden. Man wollte ein Auge auf sie haben und ermitteln, wer sie waren und warum sie in Diatrava waren. Vielleicht sollte man ihnen ein Angebot machen, das sie nicht ablehnen durften?

Ermittlungen (22. Drache)

Beim Frühstück schaute Lisia vorbei, die auf eine gute Nachricht „ihrer“ Ermittler hoffte und – leider – enttäuscht werden musste. Sie lud die Gefährten ein, sich im Arbeitszimmer ihres Vaters umzuschauen, um vielleicht dort Hinweise auf seinen Aufenthalt zu finden. An diese Möglichkeit hatten sie noch gar nicht gedacht!

Natürlich begleiteten sie Lisia gern zum Palador Tramasini und stöberten mit ihrer Unterstützung in Maynardos Unterlagen. Als um 9:00 die Glocken des Rathausturms erklangen, erinnerte Shui Hippodora an ihre Verabredung mit Lodoris, und sie eilte zum Anwalt.

Die Diener des Anwalts wollten gerade den Besuch ihres Herrn im *Schwarzen Felsen* stornieren, als Hippodora bei Lodoris eintraf. Etwas ungehalten über die Verschwendung seiner kostbaren Zeit erklärte sich Lodoris bereit, den bereits vereinbarten Ausflug zur Gefängnisinsel zu unternehmen, den dortigen Aufenthalt aber entsprechend zu verkürzen.

Unterwegs erfuhr Hippodora vom Anwalt, dass Anzolo bei der Dragonale eine der billigen (und recht beliebten) Fuchsmasken getragen hatte, deren Haltegurt im Getümmel wohl zerrissen war, so dass er bei seiner Ermordung unmaskiert gewesen war (die kaputte Fuchsmaske hatte er in eine Tasche seines Gewands gestopft). Anzolos Leiche ruhte natürlich längst auf dem Friedhof.

Die Unterhaltung mit Ugo erwies sich als unergiebig. Hippodora merkte, dass der Pizzabäcker versuchte, seine Nervosität durch Lässigkeit zu überspielen, aber ansonsten blieb er bei der bereits bekannten Aussage und der Beteuerung seiner Unschuld. Mit Anzolo hatte er nie Geschäfte gemacht: schlechte Ware zu überhöhten Preisen, so verzweifelt war er nie gewesen. Wer etwas anderes behaupten würde, würde lügen. Feinde? Keine Ahnung! Hier müsste eine Verwechslung vorliegen.

Mittags waren Lodoris und Hippodora wieder zurück in der Stadt.

In Maynardos Arbeitszimmer fanden sich tatsächlich einige interessante Notizen des Ermittlers:

- Am 12. Drache hatte er – wie vorher Lodoris – Ugo befragt, aber nichts Neues erfahren.
- Nachbarn von Bonannes hatten Maynardo über Spielschulden des Maskenmachers informiert, bei verschiedenen Bekannten, die er „vor kurzem“ allesamt begleichen konnte.
- Auf einem Zettel standen die Buchstaben »E< und »O<.
- Am 13. Drache hatte er Bonannes befragt und war sich jetzt sicher, dass es eine Kopie der Maske gab. Außerdem hatte er erfahren, dass ein gewisser Nicco Crivelli angeblich einen hohen Vorschuss bezahlt hatte, für neue Masken bei den kommenden Dragonales.
- Außerdem hatte Maynardo ein paar Gedanken hingekritzelt: Hatte Anzolo Molin vielleicht „Abmachungen mit den Cobradores“ gebrochen und musste deshalb sterben? War der „Geschäftevermittler“ Nicco Crivelli vielleicht für sie tätig? Diese Notizen endeten mit den Worten: *Crivelli beschatten! Nothunsquell?*

Lisia erklärte den drei Gefährten etwas verlegen, dass „die Einnehmenden“ eine außerbehördliche private Schutzorganisation wäre, die die Behörden bei der Eindämmung von Verbrechen unterstützen würde und stets anonym bleiben möchte; auch ihr Opa würde – wie jedes anständige Familienoberhaupt – eine monatliche Schutzgebühr für die Sicherheit seines Unternehmens und seines Vermögens bezahlen. Je weniger man über die Cobradores reden würde, desto besser. Mit „Nothunsquell“ wusste sie nichts anzufangen.

Die drei Gefährten fanden auch ein Holzlineal, dessen Vorder- und Rückseite mit Buchstaben beschriftet waren. Es dauerte ein wenig, bis sie auf die Idee kamen, mit seiner Hilfe den Quadranten E-O auf der Stadtkarte zu bestimmen, die in Maynardos Arbeitszimmer hing: es war ein Gebiet im Süden der Stadt, außerhalb der Stadtmauern und westlich des Kanals.

Die drei Gefährten verabschiedeten sich von Lisia, die dringend ihren Dienst im Konvent antreten musste, kehrten zu ihrem Quartier zurück und hinterließen eine Nachricht für Hippodora, dass sie sich nach ihrer Rückkehr vom *Schwarzen Felsen* zum Arsenaltor begeben sollte, wo man sie abholen würde. Der Wirt des *Fleißigen Seebärs* wusste sogar, dass der *Nothunsquell* eine Weinschenke am Seilerweg war (und damit genau im Quadranten E-O lag). Nichts wie hin!

Die drei Gefährten bummelten den Seilerweg entlang und sahen, dass der *Nothunsquell* das nördliche Ende einer Häuserzeile bildete, die sich im Süden mit einem „Seeleutsheim“ (einer Pflegestätte für betagte Seefahrer) und einem Waisenhaus fortsetzte und mit der Taverne *Seemannstrost* endete.

Auf der gegenüberliegende Seite des Seilerwegs lagen die wuchtigen Lagerhallen und der Laden des *Seefahrtsspeichers*, eines Handelsunternehmens, das einem Konsortium wohlhabender Bürger gehörte, um die für die Schiffsausrüstung benötigten Materialien und Werkstücke in größeren Mengen zu erwerben, zu lagern und entsprechend kostengünstig an ihre Mitglieder wie auch an interessierte Kunden zu verkaufen. Dieses Gelände wurde streng bewacht: Auf dem Flachdach der niedrigeren Halle waren Armbrustschützen postiert, und an den Toren zum Innenhof lagen Wachhunde an der Kette.

Die drei Gefährten kehrten im *Nothunsquell* ein und erhielten für wenig Geld einen erstaunlich guten Rotwein und kleine Wurst- und Käsehappen. OhMeiShe erkundigte sich beim Wirt nach einem gewissen Nicco Crivelli, aber der meinte achselzuckend nur, dass sich seine Gäste normalerweise nicht bei ihm vorstellen würden.

Später versuchten die drei Gefährten ihr Glück am Seeleutsheim und spendierten ein paar alten Seeleuten, die auf Bänken vor dem Gebäude saßen, ein paar Becher Wein vom benachbarten

Nothunsquell, und sie hörten sich deren Geschichten über frühere Seereisen an, erfuhren aber nichts, was ihnen für die Suche nach Maynardo weitergeholfen hätte. OhMeiShe sah sich dabei nach Bettlern um und entdeckte tatsächlich einen, der an der Tür zum Innenraum des *Nothunsquell* hockte und dem der ein oder andere Gast beim Verlassen der Schenke ein Goldstück zustecken schien.

Interessant! Aber es erschien ihm zu gefährlich, sich schon jetzt mit dem Bettler zu beschäftigen, der ihn vielleicht an die Mafia verpfeifen würde.

Die drei Gefährten holten Hippodora mittags am Arsenaltor ab und besuchten dann den Laden des *Seefahrtsspeichers*, dessen Geschäftsführer, ein Mann namens Pascalín dal Zio, gerade in seinen Privaträumen Mittagspause machte. Seine Handlanger brauchten ihn wegen der Gefährten aber gar nicht zu stören, denn sie hatten gemerkt, dass hier – zumindest der Fassade nach – ein völlig legales Unternehmen tätig war und sie es nicht riskieren wollten, etwaige Gegenspieler unnötig auf sich aufmerksam zu machen.

Mittlerweile vermuteten die Gefährten, dass Maynardo auf dem Gelände des *Seefahrtsspeichers* festgehalten wurde, sofern er nicht bereits tot war.

Hippodora schlug vor, Don Feran um Rat zu fragen. Sie gingen zum Palast Barracua und erfuhren, dass der Hausherr im Kontor war. Sie gingen zum Kontor und erfuhren, dass Don Feran eine geschäftliche Besprechung hatte. Da sie behaupteten, dass ihr Anliegen „dringend und wichtig“ wäre, wurde Don Feran gestört, der äußerst ungehalten war, von den verabschiedeten Personenschützern erneut belästigt zu werden, mit albernen Fragen über die Betreiber des *Seefahrtsspeichers* sowie über sein Verhältnis zu den Cobradores. Die Gefährten sanken in seiner Achtung erheblich. Natürlich gab er keine Auskünfte über vertrauliche Abkommen oder Geschäftspartner, und er riet ihnen im Vertrauen, sich von den Cobradores fernzuhalten, wenn ihnen ihr Leben lieb war.

Die Gefährten versuchten vergeblich, mit der Witwe von Anzolo Molin ins Gespräch zu kommen.

Am Abend besuchten sie Lodoris und informierten ihn über ihre Vermutung, dass Maynardo von den Cobradores geschnappt worden war. Statt, wie erhofft, neue Hinweise vom Anwalt zu erhalten, reagierte dieser auf ihre Nachricht sehr nachdenklich und entschuldigte sich bei ihnen schließlich für seinen Übereifer. Er musste den gesamten Fall neu überdenken und würde von nun an die Füße stillhalten, bis er neue verlässliche Erkenntnisse gewonnen hätte. Tatsächlich würde er auch Lisia (und natürlich auch den Gefährten selbst) empfehlen, sich ähnlich zu verhalten.

Lodoris hatte gedacht, Ugos Unschuld wäre im Interesse der Cobradores gewesen. Ihm war bis dahin nicht klar gewesen, dass seine anonymen Auftraggeber diesmal die Pizzafreunde gewesen waren, also eine konkurrierende Verbrecher-Organisation. Wenn die Cobradores also in Wahrheit Ugos Schuld wollten, dann wollte er ihnen keinesfalls in die Quere kommen.

Sauber! Die Gefährten waren bedient.

Sie besuchten jetzt Lisia und informierten sie über ihre Vermutung, dass Maynardo von den Cobradores geschnappt worden war. Sie reagierte ähnlich bestürzt wie der Anwalt. Wenn das so war, dann war ihr Vater vermutlich schon verloren – oder wenn nicht, dann durfte man die Einnehmenden keinesfalls durch irgendeine Aktion provozieren, um sein Leben nicht doch noch zu verwirken. Verzweifelt bat sie die Gefährten, ihre Ermittlungen einzustellen, und bot

ihnen sogar die versprochene Erfolgssumme an. Aber die Gefährten lehnten ab. Sie wollten diese Sache jetzt aufklären, koste es, was es wolle.

Sie ließen die unglückliche Lisia im Palador ihrer Familie zurück und liefen zu ihrer Herberge. Nach dem Abendessen polsterten sie ihre Betten so aus, dass sie aussahen, als würde jemand darin schlafen, und gingen dann durch die Hintertür hinaus zum Seilerweg.

Die ganze Nacht über observierten die Gefährten diesen Straßenzug – aber alles blieb unauffällig.

Die Pizzafreunde behielten sie im Auge:

- Die Fremden waren offenkundig planlos. Schade! Die Anwesen am Seilerweg waren allesamt völlig unverdächtig. Leider wussten die Pizzafreunde selbst nicht, wohin Maynardo am 17. Drache gegangen war, denn er hatte ihren Späher mit links abgeschüttelt (und das nicht zum ersten Mal) – sonst hätten sie den Fremden natürlich gern mit einem Hinweis geholfen.

Die Cobradores behielten sie im Auge:

- Die Fremden schnüffelten also für Maynardos Tochter herum, die ihren Vater vermisste. Nun ja, Lisia müsste eben noch warten, bis man Ugo hingerichtet hatte, dann würde Don Maynardo Tramasini wohlbehalten zu ihr heimkehren, ohne der Organisation schaden zu können. Sollten die Fremden zu viel Ärger machen, könnte man sie stets problemlos beseitigen – das Mordkommando stand dafür jederzeit bereit. Schön, dass die Deppen freiwillig ganz in der Nähe einer wichtigen Einsatzzentrale herumlungerten: Das würde die Sache erheblich vereinfachen!

Ermittlungen (23. Drache)

Am Morgen kehrten die Gefährten zurück in ihr Quartier. Ihre Betten waren unverändert geblieben: Niemand hatte versucht, ihre „Dummies“ im Schlaf zu erstechen.

Obwohl Lisia die Gefährten am Vorabend gebeten hatte, ihre Ermittlungen einzustellen, besuchte sie sie erneut beim Frühstück. Sie war völlig durcheinander und hoffte „irgendwie“ ja doch, dass sie vielleicht noch ihren Vater lebend finden könnten. In einer seiner kürzlich getragenen Jacken hatte sie einen kleinen Notizzettel gefunden, den sie den Gefährten zeigen wollte: *Fiametta* → *Nothunsquell*.

Eigentlich hätte Lisia der wenig gebräuchliche weibliche Vorname an ihre Kollegin im Konvent erinnern müssen, aber sie war vor Sorge und Ungewissheit so durcheinander, dass sie überhaupt nicht daran dachte.

Die Gefährten gingen erneut zum Seilerweg. Tatsächlich bezog der alte Bettler gerade wieder seinen Tagesposten vor der Weinschenke. OhMeiShe trat auf ihn zu, gab ihm ein Goldstück und behauptete, er wollte Fiametta eine persönliche Nachricht überbringen. Der Bettler meinte mit leichtem Spott, da wäre er hier falsch; Fiametta wäre „Iseppos Mädchen“ und vermutlich schon auf dem Weg zum Konvent, wo sie als Thaumaturgin arbeitete. Iseppo Verde? Der war der Wirt der Taverne *Seemannstrost*, am anderen Ende der Häuserreihe.

Tatsächlich hatte sich Fiametta (20) an diesem Tag verspätet, so dass OhMeiShe ihr ausrichten konnte, dass er im Auftrag von Lisia hergekommen war, um deren verschwundenen Vater zu finden. Da auch sie selbst sich schon Sorgen um Maynardo gemacht hatte, war sie bereit, sich dem freundlichen KanThai anzuvertrauen, während sie in Richtung des Konvents eilte. OhMeiShes Gefährten eilten hinterher.

Fiametta erzählte, dass sie Maynardo gelegentlich mit ein paar thaumaturgischen Dienstleistungen unterstützen würde, um ihm bei seinen gewiss stets legalen Ermittlungen zu helfen. Natürlich nicht völlig selbstlos, und natürlich in aller Verschwiegenheit, weil der Konvent solche „Nebengeschäfte“ eigentlich verboten hatte, obwohl es praktisch alle Angestellten tun würden. Fiametta hatte Lisia, die tatsächlich in einer ganz anderen Abteilung arbeitete, bisher natürlich nichts von ihrer aktuellen Hilfe verraten. Sie hatte auch nichts von Lisias Sorge gewusst und sagte, sie wollte gleich nachher im Konvent mit Lisia darüber sprechen.

Maynardo hatte sie am Abend des 15. Drache auf ihrem Heimweg zur Taverne getroffen und gefragt, ob sie ihm eine eindrucksvoll krachende, blitzende und qualmende „Rauchbombe“ herstellen könnte, und wie lange das dauern würde. Sie hatte gemeint, zwei Tage sollten reichen. Deshalb war Maynardo am 17. Drache erneut hier gewesen, diesmal in dunkler Gewandung zum Abendessen in der Taverne. Sie hatte ihm das Gewünschte gegeben, und er war noch vor dem endgültigen Einbruch der Nacht aufgebrochen. Später, vielleicht eine Stunde vor Mitternacht, hatte es im Innenhof des *Seefahrtsspeichers* einen gewaltigen Knall mit Blitz und Feuer und mit einer riesigen Menge Rauch gegeben (gefolgt vom Gebell der acht Wachhunde und den Rufen der zwölf alarmierten Wächter). Alle Anwohner der anderen Straßenseite waren auf den Beinen gewesen und hatten wissen wollen, was dort passiert war. Maynardo musste die Rauchbombe in den Innenhof geworfen haben, aber warum, das wusste Fiametta nicht.

Die Gefährten wussten es. Maynardo hatte die Ablenkung benutzt, um unbemerkt in den *Nothunsquell* einzudringen! Sie kehrten zurück zu ihrer Herberge, um sich gründlich bis zum Abend auszuschlafen. Sie wussten jetzt, was sie tun wollten.

Die Pizzafreunde behielten sie im Auge:

- Die Fremden waren vielleicht doch nicht ganz so planlos. Warum wurden sie an diesem Morgen auf ihrem Weg zur Herberge von einem Trupp von Schlägern der Cobradores beschattet? Hatten sie vielleicht wirklich am Seilerweg eine Spur gefunden? Dann durfte den Fremden nichts passieren. Man würde wohl ein wenig besser auf sie aufpassen müssen.

Die Cobradores behielten sie im Auge:

- Kaum waren die Schnüffler in ihrer Herberge, waren sie schon wieder am Seilerweg gewesen. Sie hatten aber nichts bemerkt – was auch? Es gab hier nichts zu bemerken. Dann hatten sie mit Iseppos Mädchen geplaudert, aber die dumme Gans war eine Dienerin des Konvents und völlig ahnungslos. Natürlich gab es da überhaupt nichts zu schnüffeln, und dann waren die Fremden wieder in ihre Herberge zurückgekehrt, um dort zu pennen. Es wurde Zeit, denen mal eine Warnung zu schicken. Diese sinnlose Beschattung kostete nur unnötige Zeit und Energie. Würden sie die Warnung missachten, dann kurzer Prozess!

Ermittlungen (24. Drache)

Gegen Mitternacht waren die Gefährten wieder zurück am Seilerweg. Sie beobachteten die Häuserzeile und warteten darauf, dass alle Öllaternen gelöscht wurden.

Zwei lange Stunden vergingen. Eine gelangweilte Patrouille der Stadtwache (5 Mann) schlenderte unaufmerksam vorbei; eine der Wachen nutzte die öffentliche Latrine.

Dann war es endlich so weit. Der Einstieg in den *Nothunsquell* konnte beginnen!

OhMeiShe öffnete mit dem skarabischen Ultraschall-Schraubendreher mühelos das Türschloss der Weinschenke, und schon waren die vier Gefährten im Schankraum. Ohne den Wirt zu stören, der in seiner Dachkammer schlief, erreichten sie den nur schlecht verborgenen heimlichen Zugang der Cobradores zu ihrem unterirdischen Südquartier, in dem es Ausbildungsräume für den Nachwuchs, Ausgabestellen für die normalen und die magischen Einsatzmittel der Diebe, Aufenthalts- und Gasträume für Tagesbesucher sowie einen Gefängnisbereich und Arbeitszimmer für vier Meister der Cobradores gab.

Dort hielten seit kurzer Zeit in der Nacht keine normalen Menschen Wache, sondern acht Todeswächter, die unter dem Befehl einer Meisterin standen, die von einer Nekromantin gegen eine saftige Bezahlung ein Kontrollartefakt und die acht Untoten erworben hatte. Am Morgen scheuchte sie die Untoten stets zurück in den Raum, in dem noch die Särge standen, in denen man sie hertransportiert hatte. Dort blieben sie dann tagsüber untätig stehen, bis sich am Abend das Quartier geleert hatte und sie erneut ihren Wachdienst aufnehmen konnten. Die Meisterin selbst war während dieser Erprobungstage dauerhaft im Quartier anwesend. Außer ihr war nachts ein Thaumaturg mit der Aufgabe beschäftigt, für die Untoten dauerhafte und die finstere Aura unterdrückende „Masken des Zweiten Gesichts“ anzufertigen, um den Einsatzradius der Todeswächter erheblich zu erweitern.

Kaum hatten die Gefährten den ersten Gang betreten, wurden sie schon von vier Todeswächtern angegriffen, die dank ihrer Kraft mit ihren Kurzscheren sehr heftig zuschlagen konnten. Glücklicherweise konnte Hippodora schon bald – und dann regelmäßig – ihr *Wort des Lebens* einsetzen, das die Untoten heftig schwächte, so dass die drei Kämpfer sie schließlich relativ leicht vernichten konnten.

Beim ersten Kampf wurde OhMeiShe gegen eine Tür geschleudert, wodurch der Thaumaturg geweckt wurde, der auf einem Feldbett in seinem Labor geschlafen hatte. Als die Gefährten in seinen Bereich eindrangen (um die erschlagenen Todeswächter aus dem Weg zu räumen), stand er gerade in seinem Schlafrock in der Türöffnung und sah OhMeiShe. Er rief sofort „Klappe zu!“ und aktivierte damit einen *Zauberschild*, der die Türöffnung versperrte. Danach versetzte er sich zu seinem Flucht-Hexagon in der Nähe des verborgenen Haupteingangs und verschwand auf Nimmerwiedersehen.

Nachdem sie weitere vier Todeskrieger vernichtet hatten, floh die Meisterin, die das Ende dieses Kampfs beobachtet hatte, durch eine Geheimtür an der Rückwand ihres Quartiers. Sie führte zu einem Fluchtgang, der aus dem Quartier hinausführte (und zwar durch die Speisekammer des Waisenhauses). Die Gefährten verfolgten die Meisterin, konnten sie aber nicht einholen, weil im Fluchtgang weitere vier Todeswächter stationiert waren. So entkam die Meisterin unerkant.

Die Gefährten flohen vor den vier Todeswächtern zurück in das Quartier der Meisterin, schlossen die Geheimtür und wurden von den Untoten nicht verfolgt. Sie durchstöberten die Quartiere der vier Meister der Cobradores. Die Zugangstüren waren alle mit komplizierten Metallschlössern gesichert, und die Räume enthielten zahlreiche Truhen und Kisten, die ebenfalls alle mit Metallschlössern gesichert waren.

Das war genau das richtige Einsatzgebiet für einen Ultraschall-Schraubendreher! Nachdem das erste skarabische Artefakt ausgebrannt war, versuchte OhMeiShe zunächst die klassische Methode, ehe sie Ilmors wundersames Werkzeug benutzten, das die Strapazen dieses Abenteuers überstand.

Im größten Teil der Truhen und Kisten befanden sich leider nur chiffrierte Unterlagen der Cobradores, die für die Gefährten wertlos waren. Sie nahmen dennoch eine ansehnliche Menge mit, die sie später verbrannten.

Eine der ersten Truhen, die sie untersuchten, war in ihrem Inneren mit einer zerbrechlichen Glaskugel gesichert, die ein Hämmerchen bei einer fehlerhaften Manipulation des Schlosses zerschlugen und ein Koma-Gas freigesetzt hätte. OhMeiShe und Ilmor hoben die Truhe hoch und schüttelten sie fest, um zu errahnen, welchen Inhalt sie haben würde – und zerbrachen die Glaskugel auf diese Weise. Während OhMeiShe das Gas vertrug, fiel Ilmor bewusstlos um und wachte auch nach mehreren Minuten nicht wieder auf, so dass ihm Hippodora den Inhalt einer von „Tetamuns Phiolen“ einflößte, worauf der Waldläufer sofort wieder wach und fit wie noch nie war.

In einer anderen Truhe fanden sie eine Phönixmaske, deren Gefieder blaue und rote Farben hatte.

Das war natürlich die gesuchte Kopie der Maske, die Bonannes für Nicco Crivelli angefertigt hatte. Der Meister hatte Nicco nach dem Mord hier das versprochene Entgelt ausgezahlt und die jetzt nutzlose Maske achtlos in seine Kleidertruhe geworfen. Er hätte sich nie vorstellen können, dass sein gut verschlossenes Quartier jemals von einem feindlichen Dieb besucht würde.

Schließlich kamen die Gefährten in den Gefängnisbereich und zur „Nassen Gruft“, in der die Cobradores Maynardo eingesperrt hatten. Der Ermittler wirkte verwirrt – und er war es auch, denn ein Barde hatte ihm mit dem *Lied des Vergessens* die Erinnerung an sieben Tage geraubt, so dass er vom Morgen des 15. Drache bis zum Morgen des 22. Drache einen „Filmriss“ hatte.

Außerdem befreiten die Gefährten den einzigen Gefangenen der Cobradores, Salvi (20), der einen Einbruch beobachtet hatte und dabei selbst von den Cobradores geschnappt worden war.

Die Gefährten wussten, dass es bald hell werden würde, und sie rechneten zu Recht damit, dass sich das Quartier dann mit Cobradores füllen würde. Sie mussten also schleunigst verschwinden! Deshalb sahen sie klugerweise davon ab, einem Gang zu folgen, der durch einen tieferliegenden Tunnel unter dem Seilerweg hindurch zum *Seefahrtsspeicher* geführt hätte, und zwar zu einem versteckten Trainingsraum, in dem die Cobradores Klettern, Balancieren und Geländelauf üben konnten.

Also verließen die Gefährten mit Maynardo und Salvi rechtzeitig unbemerkt den *Nothunsquell* und huschten in der Dunkelheit des frühen Morgens davon zum stets geöffneten Eschar-Tor. Ein Stück vorher ließen sie Salvi laufen, der nicht in die Stadt zurückkehren wollte.

Die Torwachen wollten sich schon weigern, Nicht-Schariden vor der morgendlichen Öffnung aller Tore in die Stadt zu lassen, aber Don Maynardo Tramasini herrschte sie an, sich einem Edelmann wie ihm nicht zu widersetzen, und sie gehorchten ihm eingeschüchtert.

Wenig später waren Tochter und Vater im Palador Tramasini wiedervereint. Gern zahlten sie den Gefährten ein Honorar für ihre Dienste. Maynardo hatte unterwegs schon genug gehört, um sich einen Plan zurechtzulegen, wie er Ugos Unschuld beweisen wollte, ohne die Cobradores in die Sache hineinzuziehen. Der Missetäter (und Besitzer der Kopie der Maske) musste eindeutig Nicco Crivelli gewesen sein, ein Konkurrent von Anzolo Molin, der auch Bonannes ermordet hatte, und der stinksauer auf Ugo gewesen war, weil der seine Vermittlungsdienste kostengünstiger Lebensmittel spöttisch zurückgewiesen hatte. Niccos Helfershelfer hatten Maynardo in einem feuchten Keller eingesperrt, um ihn aus dem Weg zu haben, bis Ugo verurteilt war. Nach seiner Rettung durch die tüchtigen Helfer seiner Tochter war Nicco Crivelli bestimmt aus der Stadt geflohen, weshalb man ihn vermutlich nie finden würde.

Maynardo wollte diese Geschichte gleich am nächsten Tag mit Lodoris besprechen und verfeinern. Die Sache war geritzt!

Die vier Gefährten kehrten also am Vormittag in ihre Herberge zurück und legten sich schlafen. Abends wurden sie wieder munter. Vämpi, Coiree und Gundar hatten eine kostengünstige Schiffspassage für sieben Leute nach Tura gefunden und freuten sich, dass ihre Freunde einverstanden waren, Diatrava so schnell wie möglich zu verlassen.

Unterdessen richtete der Wirt den vier Ermittlern aus, dass er für sie Gutscheine für je eine „Familienpizza“ in der *Schwarzen Perle* erhalten hatte. Natürlich nahmen die Gefährten diese Einladung an und gingen sofort hin.

Sie bekamen ausgezeichnete Pizzas und einen köstlichen Rotwein serviert, und nach einem guten Grappa (oder vier davon, im Fall von Shui) bekam jeder von ihnen zum Abschied ein kleines Kuvert überreicht, das einen Anhänger aus Graugold in Form einer Mondsichel enthielt, mit einem punzierten Anfangsbuchstaben des Beschenkten. Im Kuvert standen die Worte: *Für einen Freund der Pizzafreunde*.

Die Nacht in der Herberge verlief ruhig.

Die Pizzafreunde behielten sie im Auge:

- Der *Nothunsquell* war also ein Zugang zu einem Versteck der Cobradores? Interessant! Und im Waisenhaus gab es also einen Fluchtweg, und Chataruza Ipato war nicht nur eine geschäftstüchtige Fischhändlerin, sondern auch eine Meisterin der Cobradores? Sehr interessant! Gut, dass man ihrer habhaft geworden war, ehe sie einen Alarm auslösen konnte. Sie wusste viel, und sie würde auspacken, oh ja, und vielleicht sogar überleben, wenn man sich einigen konnte, aber darum würde sich Ugo kümmern, das war Chefsache, spielte hier keine Rolle.

Die Cobradores hatten Stress:

- Das Südquartier war verwüstet worden! Eine Meisterin und Triadano Doro waren spurlos verschwunden! Acht der unheimlichen Untoten waren zerstört worden! Die Schlösser zu den Meisterquartieren waren geöffnet worden, und eine Menge von Dokumenten war verschwunden! Und das Gefängnis und die Nasse Gruft waren leer! Diese verdammten Schnüffler hatten ganze Arbeit geleistet, aber das sollten sie büßen! Wo war eigentlich das Mordkommando geblieben, das sie schon längst hätte beseitigen sollen? Das Chaos lähmte an diesem Tag wirkungsvolle Maßnahmen gegen die Vandalen.

Ab nach Tura!

Am frühen Morgen verließen die Gefährten ihre Herberge durch die Hintertür. In der Gasse lag ein toter Mann, der offenbar an einem Stück Pizza erstickt war. In den Taschen seines einfachen Gewands steckten vier geköpfte Ratten.

Dieser Mitarbeiter der Cobradores hatte noch nichts vom Chaos im Südquartier gewusst. Sein Auftrag hatte gelautet, die Betten der vier Schnüffler mit einer Warnung zu versehen. Er fand am vergangenen Abend den Tod.

Unbehelligt eilten die Gefährten zum Hafen und bestiegen ihr Schiff, das kurz darauf Diatrava verließ, mit Kurs auf Tura.