

Das Geheimnis von Haus Kastaroth

von

John Irenicus

Du weißt nicht, wie es dazu gekommen ist, dass Du Dich nun allen Ernstes in einem viel zu engem Kleiderschrank im Dunkeln vor einer Bestie versteckst, die Du zuvor noch nicht einmal mit eigenen Augen gesehen hast, doch der schwefelige Gestank und das Geräusch sich aneinander abschleifender Zähne ist für Dich Grund genug und ersetzt jede weitere Erklärung. Du bist Dir sogar nicht einmal sicher, dass dieser Geruch und diese Schleifgeräusche wirklich da sind, aber allein die Möglichkeit, dass sie da sein könnten, dass *es* da sein könnte, hat für Dich ausgereicht, Dich zwischen übergroßen Frauenkleidern und abgetragenen Damenhauben in vermeintliche Sicherheit zu bringen. Deinem Gefühl nach steht das Biest ganz in der Nähe des Schrankes. Deine Brust schmerzt bereits von den Mühen, Deine Atmung möglichst flach und geräuschlos zu halten. Eine Erinnerung aus Deiner Kindheit kommt in Dir hoch, wie du Dich nachts vor einem Ungeheuer versteckt hieltest, in eben so einem Kleiderschrank, bis Du ganz erschöpft vor Angst eingeschlafen warst und Dich Deine Eltern am nächsten Morgen, kalt und blass, aber vom Ungeheuer verschont, fanden.

Doch für Erinnerungen hast Du jetzt keine Zeit. Das, was dort draußen in diesem Herrenhauszimmer lauert, ist kein harmloser Spuk, sondern ein Wesen, welches bereits drei andere Gäste dieses Hauses verschlungen hat – und Du sollst der nächste sein.

Jetzt hörst Du auch die Schritte, spürst die trügerisch sanften Erschütterungen von mächtigen Klauen auf dem Boden, auf denen sich das Biest fortbewegt. Du kannst es nicht mit Sicherheit sagen, glaubst aber, dass es sich auf den Schrank, in dem Du steckst, zubewegt. Du musst handeln. Deine schwitzigen Hände streifen ein besonders großes Frauenkleid – vermutlich Umstandskleidung – neben Dir. Bei all den sirrenden Gedanken in Deinem Kopf, angetrieben durch das Pochen Deines Herzens, erkennst Du zwei realistischerweise mögliche Alternativen. Du könntest versuchen, in einem Überraschungsmoment

aus dem Schrank herauszuspringen und das Kleid zur Ablenkung über das Haupt dieser Bestie zu werfen, um so aus dem Zimmer zu entkommen und Hilfe zu holen – oder Dich zumindest an einem geeigneteren Ort zu verschanzen. Genau so gut, und dieser Gedanke ist für Dich sehr verlockend, könntest Du einfach stillhalten und warten, bis das Biest – welches Dich offenbar noch nicht bemerkt hat – wieder aus dem scheinbar menschenleeren Zimmer abzieht. Sollte das Biest allerdings doch den Schrank öffnen, so wirst Du, so jedenfalls Deine Einschätzung, keine Chance mehr haben, zu entkommen – Kleid hin oder her. Das Abwarten im Schrank erscheint Dir also fast noch riskanter. Andererseits, wenn das Biest tatsächlich wieder abziehen würde, bliebe Dir eine Verfolgungsjagd durch das ganze Haus erspart... Du hörst noch einmal zwei weitere Schritte und ein Schnauben. Dein Herz klopft dir bis zum Halse, Du musst jetzt eine Entscheidung treffen, denn sonst wirst du keinen Überraschungsmoment mehr ausnutzen können. Du...

... ergreifst das Kleid neben Dir und springst brüllend aus dem Schrank heraus. (→ Seite 4)

... wartest darauf, dass sich die Bestie wieder verzieht. (→ Seite 6)

Du ergreifst das Kleid neben Dir und springst brüllend aus dem Schrank heraus. Doch noch bevor Du einen Blick auf das lauernde Untier erhaschen kannst, legt sich der blassgrüne Stoff des Frauenkleids um Dein eigenes Gesicht, raubt Dir den Atem und bringt Dich zu Fall. Das Letzte, was Du spürst, sind die haarigen Pranken des Ungeheuers, die sich um Deinen Hals legen.

Und dann wachst Du auf. Du schnappst nach Luft und hast noch den Geruch der Bestie in der Nase, der sich alsbald als der Geruch Deiner eigenen Behausung herausstellt. Die haarigen Pranken des Ungeheuers wiederum entpuppen sich als die Barthaare einer vorwitzigen Ratte, die sich über die Bettdecke einen Weg bis hin zu Deinem Gesicht gebahnt hat und nun alarmiert die Schlafstatt verlässt, um Dich zunächst einmal aus sicherer Entfernung unter dem Schutz des kleinen Esstischchens zu beobachten.

Du beruhigst Dich relativ schnell wieder, der Albtraum zerrinnt wie Sand zwischen Deinen Fingern. Du bemerkst, dass Du im Schlaf geschwitzt hast, obwohl der Ofen an der gegenüberliegenden Wand nicht einmal mehr glimmt und die Winterkälte sich im Haus breit gemacht hat. Die nachlässig geschlossenen Vorhänge Deiner Fenster lassen graues Licht herein, es ist Zeit für Dich, aufzustehen. Die Ratte unter dem Esstisch lässt Dich allerdings irgendwie nicht mehr los. Dein Blick geht zum Schwert Deines Großvaters, welches Du an der Ostseite des Raumes an der Wand aufgehängt hast. Du hast es lange nicht mehr benutzt – und noch nie in echten Kampfhandlungen – aber Du glaubst, dass es ein Leichtes für Dich wäre, mit dem Schwert die unvorsichtige Ratte zu erschlagen. Du hast nichts Persönliches gegen die Nager, hältst es aber für fahrlässig, in Zeiten, in denen Du von Deinen knappen Ersparnissen leben musst, einen verfressenen Schädling bei Dir im Hause zu dulden. Andererseits hältst Du es für ebenso unklug, Dich in Deinen

verschwitzten Schlafklamotten im kalten Haus auf Rattenjagd zu machen. Es wäre, so glaubst Du, also durchaus vernünftig, wenn Du Dir zunächst einmal andere Sachen anziehen würdest. Nach kurzem Überlegen entscheidest Du Dich dafür...

... Dir zunächst einmal etwas anzuziehen und Dich erst danach um die Ratte zu kümmern. (→ Seite 8)

... das Schwert von der Wand zu holen und der Ratte sofort den Garaus zu machen, solange Du noch Gelegenheit dazu hast. (→ Seite 12)

Du wartest darauf, dass sich die Bestie wieder verzieht. Nachdem Du ein aggressives Schnauben des Untiers hörst, wird Dir allerdings schnell klar, dass das keine so gute Idee gewesen sein kann. Du willst Dich schnell noch umentscheiden und Dir das Kleid oder irgendetwas anderes greifen, dem Du in der Panik habhaft werden kannst, doch dann werden die Schranktüren schon aufgerissen, ein Grollen ertönt und ein helles, blendendes Licht blitzt auf. Du versuchst vergeblich, noch weiter in den Schrank hinein zu flüchten, fällst dabei aber irgendwie auf den Bauch, und alles um Dich herum wird dunkel. Das Letzte, was Du spürst, sind die haarigen Pranken des Ungeheuers, die sich um Deine Füße legen, um Dich mit den Beinen voran aus dem Schrank zu ziehen.

Und dann wachst Du auf. Du schnappst nach Luft und hast noch den Geruch der Bestie in der Nase, der sich alsbald als der Geruch Deiner eigenen Behausung herausstellt. Die haarigen Pranken des Ungeheuers wiederum entpuppen sich als die Barthaare einer vorwitzigen Ratte, die am unteren Ende des Bettes neugierig Deine Füße beschnuppert hat und nun alarmiert die Schlafstatt verlässt, um Dich zunächst einmal aus sicherer Entfernung unter dem Schutz des kleinen Esstischchens zu beobachten.

Du beruhigst Dich relativ schnell wieder, der Albtraum zerrinnt wie Sand zwischen Deinen Fingern. Du bemerkst, dass Du im Schlaf geschwitzt hast, obwohl der Ofen an der gegenüberliegenden Wand nicht einmal mehr glimmt und die Winterkälte sich im Haus breit gemacht hat. Die nachlässig geschlossenen Vorhänge Deiner Fenster lassen graues Licht herein, es ist Zeit für Dich, aufzustehen. Die Ratte unter dem Esstisch lässt Dich allerdings irgendwie nicht mehr los. Dein Blick geht zum Schwert Deines Großvaters, welches Du an der Ostseite des Raumes an der Wand aufgehangen hast. Du hast es lange nicht mehr benutzt – und noch nie in echten Kampfhandlungen – aber Du glaubst,

dass es ein Leichtes für Dich wäre, mit dem Schwert die unvorsichtige Ratte zu erschlagen. Du hast nichts Persönliches gegen die Nager, hältst es aber für fahrlässig, in Zeiten, in denen Du von Deinen knappen Ersparnissen leben musst, einen verfressenen Schädling bei Dir im Hause zu dulden. Andererseits hältst Du es für ebenso unklug, Dich in Deinen verschwitzten Schlafklamotten im kalten Haus auf Rattenjagd zu machen. Es wäre, so glaubst Du, also durchaus vernünftig, wenn Du Dir zunächst einmal andere Sachen anziehen würdest. Nach kurzem Überlegen entscheidest Du Dich dafür...

... Dir zunächst einmal etwas anzuziehen und Dich erst danach um die Ratte zu kümmern. (→ Seite 8)

... das Schwert von der Wand zu holen und der Ratte sofort den Garaus zu machen, solange Du noch Gelegenheit dazu hast. (→ Seite 12)

Nach kurzem Überlegen entscheidest Du Dich dafür, Dir zunächst einmal etwas anzuziehen und Dich erst danach um die Ratte zu kümmern. Nachdem Du Dich aufgesetzt hast und einen kleinen Schwindel der noch nachklingenden Schlaftrunkenheit abgeschüttelt hast, fühlst Du Dich in Deiner Entscheidung nur bestätigt. Die Kälte des Fußbodens beißt sich geradezu in Deine Fußsohlen, als Du zu Deinem Kleiderschrank herüber tapst. Dein Blick geht noch einmal zur Ratte unter dem Esstisch, die angespannt wirkt, aber in ihrer Position verharret. Dann betrachtest Du noch einmal das Schwert an der anderen Wand. Schwer, noch gut geschliffen, alles in allem aber viel weniger wertvoll, als es den Anschein macht. Für die Rattenjagd, denkst Du Dir, ist später noch Zeit.

Du klappst die Tür des Kleiderschranks auf, sie knarrt. Das dunkle Holz, so bemerkst Du rasch, hat die Winterkälte nicht abschirmen können, und so bist Du gezwungen, eine klamme Hose und ein ebenso klammes Hemd anzuziehen. Indes: Der Kleidertausch tut Dir gut, und wie Du Deine Schlafklamotten nachlässig auf Dein Bett wirfst, fühlst Du Dich beinahe richtig fit für den Tag. Du kramst noch Deine Schuhe unter dem Schrank hervor. Sie sind ausgelatscht und kalt, aber es ist das einzige unbeschädigte Paar, das Du besitzt. Du schlüpfst hinein und gehst ein paar Schritte hin und her, sodass das Gefühl in Deine kalten Füße zurückkehrt.

Du fühlst Dich nun bereit, die Sache mit der Ratte anzugehen. Bei einem Blick unter den Esstisch bemerkst Du jedoch, dass sich das Tier irgendwohin verzogen hat. Weil Du nicht glaubst, dass der Nager durch irgendeine Ritze das Haus verlassen hat, willst Du Dich auf die Suche begeben – als es plötzlich an Deiner Tür klopft.

„Die Post ist da!“

„Ich komme!“, rufst Du etwas genervt, aber dennoch froh darüber, Dich wenigstens schon einmal angezogen zu haben.

„Mach schnell, ich will nicht so lange hier draußen in der Kälte stehen, da frieren mir die Ei...“

„Ich bin doch schon da“, unterbrichst Du, während Du Deine Haustür aufmachst. Draußen erblickst Du, wie erwartet, Ronald, den Postboten. Eine hochaufgeschossene, schlaksige Gestalt mit der Schärpe eines königlichen Angestellten und der klassischen Mütze eines Postmanns. Seit dem Ende des Orkkriegs hat sich viel verändert, manche Dinge aber sind immer noch genau so wie vor Jahrzehnten.

„Ronald, was gibt es für mich, hoffentlich nichts, was mich Gold kostet?“, fragst Du, mit Humor im Tonfall, aber Befürchtungen im Inneren. Seit Deine Arbeit mehr oder weniger zum Erliegen gekommen ist – im Grunde hat sie ja nie richtig Fahrt aufgenommen – lebst Du so knapp bei Kasse, dass selbst die kleinsten Unkosten Dich über den schmalen Grat hin zur Bettelarmut treiben könnten.

„Kam von außerhalb des Einzugsgebiets Vengard rein“, erklärt Ronald und reicht Dir einen Umschlag, der so weiß ist wie der Schnee, der die Straßen und Häuserdächer der Hauptstadt bedeckt.

„Und deshalb muss ich wahrscheinlich noch Zusatzgebühren bezahlen“, seufzt Du, nimmst den Briefumschlag entgegen und packst Dir mit der anderen Hand ganz gewohnheitsmäßig an den Gürtel, obwohl Du genau weißt, dass dort schon lange kein Goldsäckchen mehr hängt – nicht einmal mehr ein leeres.

„Wurde schon im Voraus entrichtet“, winkt Ronald ab. „Du scheinst da echt einen Gönner zu haben. Wer weiß, vielleicht kommt das Geschäft jetzt doch noch einmal richtig ins Rollen!“

„Es rollt schon seit Monaten“, antwortest Du genervt, „und zwar bergab. Werde Detektiv, haben meine Freunde immer gesagt. Ich sei doch so gut im Kombinieren. Werde Detektiv, damit kannst du ganz viel Geld verdienen. Und heute können die alle irgendwo auf irgendwelchen unnützen Militärposten eine ruhige Kugel schieben, während ich in einer Bretterhütte hause.“

„Ja, das hast du mir schon mehrmals erzählt“, kontert Ronald ungerührt, und in diesem Moment ist es Dir etwas unangenehm, dass Du dem

Postboten schon zum wiederholten Mal in diesem Monat Dein Leid geklagt hast, welches er wahrscheinlich wirklich schon auswendig rezitieren kann. Ronald selbst scheint es jedoch nicht zu stören.

„Na los, mach ihn auf“, sagt er und weist auf den Briefumschlag, der sich noch immer in Deiner Hand befindet. Du bist Dir unsicher, ob Du den Brief wirklich in Gegenwart von Ronald öffnen willst. Angesichts der aufmunternden Worte des Postboten und einer gewissen sozialen Verpflichtung ihm gegenüber siehst Du Dich hier aber nicht in der Position, das wirklich frei entscheiden zu können.

Du öffnest den Brief, überfliegst Anrede und ein wenig Vorgeplänkel, bis Du zum wirklich interessanten Teil kommst und liest:

Zum Zeitpunkt, zu dem Ihr diesen Brief erhaltet, bin ich höchstwahrscheinlich bereits tot. Bitte findet meinen Mörder. Ich wünschte, ich könnte Euch etwas Genaueres sagen, Verdachtsmomente mitteilen, Täter ausschließen, Tatort und Tatwaffe spezifizieren oder zumindest genauer angeben, weshalb ich überhaupt darauf komme, dass ich alsbald ermordet werde – oder nach Eurer Zeit: Bereits ermordet worden bin. Ich kann es jedoch nicht. Ebenso wenig werde ich die Tat verhindern können, aus Gründen, die Ihr vermutlich erst verstehen werdet, wenn Ihr den Fall aufnehmt. Was ich aber noch tun kann, ist Euch zu bitten, meinen Mord aufzuklären. Findet den Täter und zieht ihn zur Rechenschaft. Bringt das Verbrechen ans Tageslicht. Als toter Mann werde ich Euch nicht entlohnen können. Doch ich hoffe darauf, dass es für Euch Anreiz genug sein wird, Eure Fähigkeiten erproben und einem breiten Publikum demonstrieren zu können. Die Aufmerksamkeit bei Enthüllung meines Mordes wird Euch jedenfalls gewiss sein.

Ich vertraue auf Euch und danke Euch bereits jetzt im Voraus. Und denkt daran: Jeder könnte mein Mörder sein. Die einzige Person, der Ihr Euch offenbaren dürft, ist mein Hausdiener Iason, er war mir stets ein treuer und loyaler Diener. Ansonsten gilt: Vertraut niemandem.

Lord Folken Kastaroth

Du spürst den neugierigen Blick Ronalds auf Dir und willst den Postboten eigentlich auch nicht mehr länger auf die Folter spannen, zumal er, wie der prall gefüllte Postsack über seiner Schulter verrät, auch noch andere Briefe auszutragen hat. Aber einen kurzen Moment brauchst Du dennoch, um Dich zu sammeln. Und um den Brief noch einmal von vorne bis hinten durchzulesen, um ganz sicherzugehen, dass Du Dich nicht schrecklich verlesen hast.

„Nun sag schon, was steht drin?“, drängt Ronald nun. Du siehst wieder zu ihm auf. Sein Blick verrät, dass in Deinem eigenen Blick irgendetwas Besonderes liegen muss. Ronald runzelt die Stirn. *Vertraut niemandem*, hatte Lord Folken Kastaroth geschrieben. Du fragst dich, ob „niemandem“ auch Ronald mit einschließt. Nach einigem Zögern entscheidest Du Dich dafür...

... Ronald vom Inhalt des Briefs zu erzählen. (→ Seite 14)

... Ronald eine Lügengeschichte aufzutischen. (→ Seite 16)

... Ronald gar nichts zu erzählen. (→ Seite 18)

Nach kurzem Überlegen entscheidest Du Dich dafür, das Schwert von der Wand zu holen und der Ratte sofort den Garaus zu machen, solange Du noch Gelegenheit dazu hast. Du schlägst die Bettdecke zur Seite und setzt Dich erst einmal auf. Du merkst, wie viel Schlaf Dir noch in den Knochen steckt. Das meiste davon kannst Du aber abschütteln, indem Du Dich reckst und streckst. Die Ratte beobachtet das alles noch immer von ihrem notdürftigen Versteck aus. Sie reagiert nicht, als Dein Blick den ihren trifft. Fast tut sie Dir ein wenig leid, doch Du hast Deinen Entschluss gefasst. Du stehst auf und fühlst nun umso mehr das kalte Holz des Fußbodens unter Deinen blanken Sohlen. Während Du tapsig und etwas fröstelnd auf die Wand mit dem Schwert zusteuerst, beobachtest Du aus den Augenwinkeln die Ratte unter dem Tisch einige Schritte von Dir entfernt, wie sie sichtlich angespannter wird, sich aber noch immer nicht vom Fleck bewegt.

Plötzlich gerätst Du ins Stolpern, Du weißt nicht, ob Du irgendwo hängen geblieben bist oder ob der Boden zu glitschig ist, Du weißt nur, dass Du nach vorne fällst, sich Dein Blick von der nun erschreckt aufspringenden Ratte ganz automatisch wegdreht hin zur Ostwand, auf die Du wider Willen mit dem Kopf voran zustürmst. Du kannst den Aufprall so gerade noch mit Deinen Händen auffangen und kommst bäuchlings zum Erliegen, Dein Kopf direkt auf der Fußleiste, die Fußboden und Wand miteinander verbindet. Obwohl Du still liegst, spürst Du eine Erschütterung, und mit einem Mal werden Dir zwei Dinge klar: Erstens hast Du Glück gehabt, dass die aus Kostengründen so dünn zusammengezimmerter Hauswand nicht durch Deinen schwungvollen Sturz Schaden genommen hat. Zweitens könntest Du ziemliches Pech haben, wenn die Erschütterung nun stark genug war, um...

Dann hörst Du das Geräusch einer – ebenfalls aus Kostengründen – viel zu klapperigen Halterung und lässt Dich fatalerweise dazu verleiten,

Deinen Kopf anzuheben und nach oben zu schielen. Das Letzte, was Du siehst, ist, wie sich das wenig wertvolle, mangels häufiger Benutzung aber noch immer schneidig gebliebene Schwert Deines längst verstorbenen Großvaters aus der Halterung an der Wand löst und mit der Klinge voran wie ein Fallbeil nach unten stürzt – direkt auf Dein Haupt herab. Den Schmerz, den die wuchtige Schneide in Dir entfacht, als sie tief in deinen Schädel eindringt, Dir die Knochen spaltet und Dein Hirn zerteilt, den spürst Du glücklicherweise kaum noch, ebenso wenig wie Du die Ratte spürst, die wenig später wieder hervorgekrochen kommt und ihre Füße in der kleinen Blutlache badet, die sich aus Deinem erstarrten Leib ergießt.

Nach einigem Zögern entscheidest Du Dich dafür, Ronald vom Inhalt des Briefs zu erzählen. Du glaubst, dass dieser Lord wohl kaum einen Postboten, noch dazu Deinen Vertrauten Ronald, irgendwie als Mitverschwörer im Sinn gehabt haben konnte. Du hast zwar immer noch ein ungutes Gefühl bei der Sache, weil der Hinweis am Ende des Briefes so eindringlich formuliert ist, liest den Brief aber Zeile für Zeile vor. Nur eben diesen Hinweis am Ende, den lässt Du aus einem Gefühl heraus lieber weg. Vielleicht, Du bist Dir nicht sicher, willst Du vor Ronald nicht als jemand dastehen, der das Vertrauen anderer Leute bricht und ihre Warnungen in den Wind schlägt – selbst, wenn es komplett fremde Leute sind.

Als Du mit dem Vorlesen fertig bist, sieht Ronald Dich mit leuchtenden Augen an, wirkt aber weitaus weniger aufgeregt, als Du selbst Dich gerade fühlst.

„Na siehst du, ich habe es dir doch gesagt!“, verkündet er gut gelaunt.

„Jetzt hast du mal einen richtig dicken Fisch am Haken!“

„Du hast gut reden“, antwortest Du. „Du hast den ganzen Stress ja jetzt nicht. Ich weiß nicht einmal, wo das ist. Wo der Kerl wohnt. Oder gewohnt hat.“

Ronald bittet Dich mit einer Geste, ihm den Briefumschlag zu geben. Du kommst der Bitte nach. Der Postbote Deines Vertrauens braucht kaum mehr als ein paar Sekunden, da strahlt er dich schon wieder an.

„Achja, genau, der kam aus Siegin, richtig“, sagt Ronald. „Man kann es wegen des Stempels kaum lesen, aber ja, der kam ursprünglich aus Siegin. Eine alte Grafschaft direkt hier im Umland, der Weg von dort bis hin ins Verteilzentrum hier kann nicht weit gewesen sein. Das ist eine mittelmäßig lange Kutschfahrt, gen Nordwesten, aber eher Norden als Westen, hinter den Bergen, an der Schwelle zu Nordmar und fast schon im ehemaligen Einzugsbereich von Faring, aber eben nur fast.

Normalerweise verirrt sich da keiner mehr hin – das haben ja nichtmal

die Orks im Krieg getan, weil da schon lange vorher alles ausgestorben war. Naja, offenbar nicht ganz – dem Lord scheint es ja bis zu seinem Ableben ganz gut gegangen zu sein. Denke ich mal. Von Haus Kastaroth habe ich bisher aber auch noch nie was gehört. Aber wie gesagt, in der Gegend ist auch wirklich schon seit Ewigkeiten tote Hose.“

Ronald gibt Dir den Briefumschlag zurück.

„Und dahin fahren auch Kutschen?“, fragst Du.

„Standardmäßig natürlich nicht“, lacht Ronald. „Aber wenn du dem Fahrer nur in etwa erklärst, wo du hinmöchtest... dann ja. Könnte nur eine ziemlich raue Fahrt werden, die großen Straßen werden sie ins Hinterland ja wohl eher nicht aufgefahren haben... aber du bist ja Kummer gewohnt! An deiner Stelle würde ich mir das jedenfalls nicht entgehen lassen.“

„Ist wohl so“, sagst Du nur und verabschiedest dich von Ronald, der nun wirklich dringend weiter muss. Du blickst dem Postboten noch ein wenig hinterher, wie er durch den Schnee stapft und dabei tiefe Spuren hinterlässt. Du gerätst ins Grübeln über diesen unwirklich erscheinenden Brief. Einerseits wirkt es wie ein schlechter Scherz, so ein Schreiben zu bekommen, noch dazu als wohl erfolglosester Detektiv in ganz Myrtana. Warum sollte dieser Lord gerade Dich engagieren wollen? Andererseits, so findest Du, hast Du auch nicht besonders viel zu verlieren. Bevor Du noch weiter in der Kälte festfrierst, triffst Du eine Entscheidung. Du wirst...

... die Bitte des Lord ausschlagen. (→ Seite 20)

... die Bitte des Lords annehmen. (→ Seite 21)

Nach einigem Zögern entscheidest Du Dich dafür, Ronald eine Lügengeschichte aufzutischen. Du willst den Hinweis am Ende des Briefes auf jeden Fall ernst nehmen, denn wer bist Du, dass Du über die Entscheidungen eines toten Mannes nachgrübeln solltest? Bevor Du bei jeder Person nachdenken musst, ob sie vertrauenswürdig ist oder nicht, hältst Du es lieber direkt so, wie Lord Folken Kastaroth es vorgesehen hat. Gleichzeitig aber willst Du Deinem Postboten des Vertrauens nicht das Gefühl vermitteln, dass Du ihm tatsächlich misstrauen könntest.

„Hm, das ist nur Post von einem alten Freund, mit dem ich aber eigentlich schon gar nichts mehr zu tun habe“, sagst Du, ohne mit der Wimper zu zucken. „Der kriegt manchmal so 'nen Rappel und tut dann so, als wären wir noch richtig dicke. Nichts Besonderes also.“

Mit einem Mal wirkt Ronald noch interessierter als vorher.

„Ist das einer dieser Freunde, die du immer meinst? Von wegen nettes Pöstchen bei der Armee und so weiter?“

„Nein, äh, ja!“, antwortest Du nun doch etwas unruhig, weil Du nicht damit gerechnet hast, diese Lügengeschichte noch weiter spinnen zu müssen. „Das ist auch so einer von denen.“

Ronald tritt nun von einem Bein aufs andere und blinzelt ein paar Male, bevor er weiterspricht.

„Das wundert mich“, sagt er dann, und Dir läuft es nicht nur wegen des Winterwetters kalt den Rücken herunter. „Der Brief kommt nämlich aus Siegin. Ich hätte jetzt nicht gedacht, dass da noch eine Kaserne steht oder jemals eine stand. Oder wohnt er da etwa, dein Freund?“

„Das, hm, also, wie gesagt, so genau kenne ich ihn ja auch nicht. Was weiß ich, woher er schreibt. Vielleicht ist er ja gerade bei seiner... Oma zu Besuch, oder so. Interessiert mich auch nicht.“

„Mich schon“, erwidert Ronald sofort. „Ich habe nämlich so das Gefühl, dass du nicht ganz ehrlich zu mir bist. Musst du natürlich auch nicht, immerhin bin ich bloß dein Postbote und im Königreich Myrtana gilt

immer noch das Briefgeheimnis! Aber naja, wenn du schon was erzählst, dann sollte das doch wenigstens der Wahrheit entsprechen. Oder zumindest stimmig klingen.“

„Wieso... wie denn das jetzt?“, fragst Du entgeistert und gehst reflexhaft ein paar Schritte nach hinten – aber nur, weil es so aussieht, als wollte Ronald einen Schritt auf Dich zu machen. „Ich meine, warum bist du denn da eigentlich so neu-aah“

Du weißt nicht genau, ob Du ausrutschst oder ob Du stolperst, vielleicht tust Du beides, jedenfalls aber fällst Du und knallst hinterrücks mit dem Kopf auf einen Eisbrocken, der tief im Innern vielleicht einfach nur ein Felsbrocken ist. Vor Deinen Augen beginnt es zu flimmern und an Deinem Hinterkopf spürst Du, wie sich eine warme Flüssigkeit ausbreitet. Du nimmst gerade noch wahr, wie Ronald Deinen Namen ruft und mit besorgtem Blick auf Dich zu eilt, da siehst Du den Schemen eines dunklen, dünnen Quaders von oben auf Dich herabfallen. Ein Gedanke durchzuckt Dich wie ein Blitz, die Erinnerung an einen berühmten myrtanischen Schriftsteller, der einst bei einem Promenaden-Spaziergang von einem plötzlich herabstürzenden Ast erschlagen worden sein soll.

Als das schwere Holz auf Deinen gebrochenen Schädel auftrifft, ärgerst Du Dich, dass Du selbst nicht Schriftsteller geworden bist. Denn dann hätte sich dieser Tod wenigstens gelohnt.

Nach einigem Zögern entscheidest Du Dich dafür, Ronald gar nichts zu erzählen. Du hast zwar ein bisschen Angst, ihn zu kränken, weil Du mit ihm eigentlich seit jeher einen vertrauten Umgang pflegst. Aber andererseits hoffst Du, dass gerade er als gewissenhafter Postbote Verständnis dafür haben wird, wenn Du das Briefgeheimnis ernst nimmst. Und die letzten Sätze des Schreibens lassen keinen Zweifel daran, dass Du das Briefgeheimnis in diesem Falle ganz besonders ernst nehmen solltest.

„Ich glaube, das sage ich dir lieber erst, wenn die Sache durch ist“, sagst Du und schiebst den Brief demonstrativ zurück in den Umschlag. „Ich kann nur sagen, dass es vielleicht eine große Sache wird.“

„Eine große Sache also?“, fragt Ronald, der Tonfall gerade noch so frei von Pikiertheit. „Also tatsächlich ein Fall für dich?“

„Wie gesagt, ich sage das lieber erst, wenn das Ding durch ist. Aber dann bist du auch der erste, der davon erfährt. Ehrenwort!“

„Dann bin ich mal gespannt“, sagt Ronald nur und hebt die Hand zum Abschied. „Ich muss dann mal weiter!“

Ihr verabschiedet Euch, Ronald stapft durch den Schnee weg Richtung Stadtzentrum von Vengard. Während Du ihm nachschaust, gerätst Du ins Grübeln. Du hast gegenüber Ronald zwar so getan, als würdest Du den unglaublichen Fall, der in diesem Brief geschildert war, annehmen. Aber sicher bist Du Dir da überhaupt nicht. Angesichts Deiner bisher doch eher erfolglosen Karriere als Detektiv fragst Du Dich, wie dieser Lord Folken Kastaroth überhaupt auf Dich gekommen ist. Dieser gewisse Druck, der das Schreiben auf Dich ausübt, ist Dir dabei fast noch unangenehmer als der geschilderte Fall selbst. Andererseits klingt das, was der Lord Dir bezüglich einer etwaigen Belohnung mitgeteilt hat, nur plausibel. Du hast keinen Zweifel daran, dass Du Dir einen Namen machen würdest, wenn Du tatsächlich den Mord eines berühmten Lords aufklärtest – selbst wenn es ein Lord ist, von dem Du zuvor noch nie

gehört hast. Hätte Dir der Adelige jedenfalls Reichtümer in Aussicht gestellt, so überlegst Du, hätte Dir das eher Anlass zum Misstrauen gegeben. So wirkt der Brief auf jeden Fall ehrlich. Allerdings auch so ehrlich, dass Du geneigt bist, den Inhalt komplett für bare Münze zu nehmen. Und das wiederum lässt den Fall nach einer Sache klingen, an der Du dich nur zu leicht verheben könntest.

Du starrst noch eine Weile in den Schnee, über Häuser, Dächer und Wege in diesem verschneiten Wohnviertel außerhalb des Zentrums von Vengard. Du spürst, dass Du jetzt eine Entscheidung treffen musst, da Du sonst wohl gar nicht mehr den Kopf frei bekommst. Du wirst...

... die Bitte des Lord ausschlagen. (→ Seite 20)

... die Bitte des Lords annehmen. (→ Seite 22)

Du wirst die Bitte des Lords ausschlagen. Dein Entschluss steht fest. Der Fall spielt in einer Liga, die nicht die Deinige ist. Der letzte Wunsch eines Ermordeten in allen Ehren, aber Du glaubst nicht, dass Du in Deiner gegenwärtigen Situation irgendetwas zur Aufklärung des Falls beitragen könntest. In dem Brief ist nicht einmal ein einziger Anhaltspunkt genannt, dem Du nachgehen könntest. Und auf eine Reise in das Anwesen dieses Lord Folken Kastaroth hast Du auch nur wenig Lust. Letzten Endes, so vermutest Du, würdest Du nur unnötig viel Geld für eine Kutschfahrt verprassen – oder sogar zwei, einmal hin, einmal zurück. Und das ohne die Aussicht auf Erfolg in dieser Sache. Für solche Späße, befindest Du, ist Dir Dein Geld dann doch zu knapp. Und außerdem: Wer weiß schon, ob dieser Brief dieses ominösen Lords, von dem Du noch nie zuvor gehört hast, nicht nur ein übler Streich ist, den Dir jemand spielen möchte. Möglicherweise, auch das willst Du nicht ausschließen, ist dieses Schreiben auch nichts weiter als eine Falle. Wer kann schon sagen, ob Du nicht der nächste bist, der einem Mord zum Opfer fällt?

Du nimmst Brief und Umschlag und zerreißt sie demonstrativ in Stücke. Die weißen Fetzen lässt Du fallen und im Schnee unsichtbar werden. Aus diesem Abenteuer steigst Du lieber aus, solange Du noch die Möglichkeit dazu hast.

Du wirst die Bitte des Lords annehmen. So eine Chance bekommt man schließlich nur einmal im Leben. Im Grunde, so beschließt Du, hast Du ja wirklich nichts zu verlieren. In Deiner Hütte fällt Dir – bald wahrscheinlich sogar im wahrsten Sinne des Wortes – das Dach auf den Kopf, Deine knappen Ersparnisse neigen sich rapide dem Ende zu, und seit Monaten wollte Dich niemand als Detektiv engagieren. Vielleicht, so denkst Du, ist dieser Brief genau der Wink des Schicksals, den Du benötigst. Was Lord Folken Kastaroth geschrieben hat, wirkt nur ehrlich und gerecht. Natürlich wird Dich ein toter Mann nicht bezahlen können. Nicht mit Geld. Aber mit Aufmerksamkeit. Aufmerksamkeit, die Dir endlich die lang ersehnten Fälle bescheren könnte. Du hast zwar im Hinterkopf, dass diese Aufgabe nicht ganz einfach und vielleicht auch nicht ganz ungefährlich werden wird. Doch letzten Endes führen all Deine Überlegungen immer wieder zu dem einen Gedanken zurück: Du hast nichts zu verlieren. Besser das zweite Opfer des unbekanntes Mörders werden, als bitterlich und einsam als erfolgloser Detektiv in der eigenen Bretterbude in einem Vorort Vengards zugrunde zu gehen. Eine Schneeflocke fällt auf Deine Nase und reißt dich aus Deinen Gedankenströmen heraus. Du blickst gen Himmel und siehst nur Weiß. Wenn jetzt Schneefall einsetzt, könnte das eine unangenehme Kutschfahrt werden – wahrscheinlich noch unangenehmer, als Ronald ohnehin schon prophezeit hat. Wenn der Schneefall wirklich heftig würde – und das könnte Deiner Auffassung nach durchaus passieren – wäre es vielleicht besser, noch einen Tag mit der Fahrt nach Siegin zu warten. Als Dein Haupt bereits von einer ganzen Schar von Schneeflocken bedeckt ist, entscheidest Du Dich dafür...

... Deine Sachen zu packen und sofort loszufahren. (→ Seite 23)

... lieber noch einen Tag abzuwarten. (→ Seite 30)

Du wirst die Bitte des Lords annehmen. So eine Chance bekommt man schließlich nur einmal im Leben. Im Grunde, so beschließt Du, hast Du ja wirklich nichts zu verlieren. In Deiner Hütte fällt Dir – bald wahrscheinlich sogar im wahrsten Sinne des Wortes – die Hütte auf den Kopf, Deine knappen Ersparnisse neigen sich rapide dem Ende zu, und seit Monaten wollte Dich niemand als Detektiv engagieren. Vielleicht, so denkst Du, ist dieser Brief genau der Wink des Schicksals, den Du benötigst. Was Lord Folken Kastaroth geschrieben hat, wirkt nur ehrlich und gerecht. Natürlich wird Dich ein toter Mann nicht bezahlen können. Nicht mit Geld. Aber mit Aufmerksamkeit. Aufmerksamkeit, die Dir endlich die lang ersehnten Fälle bescheren könnte. Du hast zwar im Hinterkopf, dass diese Aufgabe nicht ganz einfach und vielleicht auch nicht ganz ungefährlich werden wird. Doch letzten Endes führen all Deine Überlegungen immer wieder zu dem einen Gedanken zurück: Du hast nichts zu verlieren. Besser das zweite Opfer des unbekanntes Mörders werden, als bitterlich und einsam als erfolgloser Detektiv in der eigenen Bretterbude in einem Vorort Vengards zugrunde zu gehen. Eine Schneeflocke fällt auf Deine Nase und reißt dich aus Deinen Gedankenströmen heraus. Du blickst gen Himmel und siehst nur Weiß. Wenn jetzt Schneefall einsetzt, könnte das eine ziemlich unangenehme Reise werden – zumal Du nicht einmal weißt, wie weit das Anwesen des Lords von hier weg liegt. Wenn der Schneefall wirklich heftig würde – und das könnte Deiner Auffassung nach durchaus passieren – wäre es vielleicht besser, noch einen Tag mit der Reise zu warten. Als Dein Haupt bereits von einer ganzen Schar von Schneeflocken bedeckt ist, entscheidest Du Dich dafür...

... lieber noch einen Tag abzuwarten. (→ Seite 30)

... Deine Sachen zu packen und sofort loszufahren. (→ Seite 33)

Als Dein Haupt bereits von einer ganzen Schar von Schneeflocken bedeckt ist, entscheidest Du dich dafür, Deine Sachen zu packen und sofort loszufahren. Das bisschen Schnee wird Dich nicht aufhalten. Wenn Du Deine Entscheidung nicht sofort in die Tat umsetzt, so denkst Du, könntest Du es Dir vielleicht doch noch einmal anders überlegen – und das willst Du nicht. Du eilst zurück in Deine Hütte und machst Dich auf, zusammenzuklauben, was zusammenzuklauben ist.

In etwa eine halbe Stunde später bist Du auf dem Weg in Richtung des Stadtzentrums von Vengard. An Deiner linken Hand trägst Du einen schmalen, braunen Koffer, den Du notdürftig mit ein paar abgeschmackten Utensilien gefüllt hast, von denen Du glaubst, dass sie Dir bei Deiner Ermittlungstätigkeit hilfreich sein könnten. In der rechten Hand trägst Du, fest umklammert wie eine Eintrittskarte in ein neues Leben, den Briefumschlag mit dem Schreiben von Lord Folken Kastaroth. Alles in allem bist Du gehörig unvorbereitet. Du weißt aber, dass auch ein längeres Abwarten, Grübeln und Planen über Deinen neuen Fall nicht zu einer besseren Vorbereitung beigetragen hätte – zumindest aller Wahrscheinlichkeit nach nicht. Denn wenn Du ehrlich bist, musst Du zugeben, dass sich Deine bisherigen Erfahrungen im Detektiv-Metier allenfalls auf geklaute Hühner und verschwundene Schwiegermütter beschränkt – von denen beide stets auch ohne Deine Mithilfe wieder aufgetaucht waren, mal lebendig, mal tot. Von daher ist der Mordfall Kastaroth, wie Du ihn in Gedanken bereits nennst, wohl eher Deine erste richtige Gelegenheit, um überhaupt mal etwas echte Erfahrung als Detektiv zu sammeln.

Nach einem ordentlichen Fußmarsch durch den tiefen Schnee – der Schneefall selbst hat nicht nachgelassen, ist Innos sei Dank aber auch nicht stärker geworden – erreichst Du schließlich die äußere Grenze des Zentrums von Vengard. Bei so einem Wetter ist hier auch nicht viel mehr

los als in den Randbezirken, aber immerhin wartet tatsächlich ein einsamer Fahrer am Kutschplatz auf einen Kunden. Dieser Kunde, so hoffst Du, wirst Du selbst sein.

„Innos zum Grusse“, rufst Du schon von Weitem dem dick eingepackten Kutscher auf dem Bock zu. Er wirkt müde, späht unter seiner Mütze hervor und sagt nichts. Der Schnee scheint ihm kaum etwas anzuhaben, durch ihn hindurchzufallen. Du hoffst, dass die Kutsche ähnlich widerstandsfähig ist. Immerhin sind die Räder des Wagens mit einigen von diesen modernen Ummantelungen verstärkt, die – zumindest den geschäftstüchtigen Kutschern selbst zufolge – auch ein Fahren durch tiefen Schnee problemlos möglich machen sollen. Auch das einzelne Pferd, welches vor den Wagen gespannt ist, in sich ruhend und den Blick gesenkt, wirkt robust genug, der Winterkälte zu trotzen. Ob eine problemlose Fahrt bei diesem tiefen Schnee wirklich möglich ist, bezweifelst Du zwar, doch wärst Du schon froh, wenn die Kutsche überhaupt an ihr Ziel käme. Ein besseres Verkehrsmittel ist Dir jedenfalls nicht eingefallen – und Ronald hatte Dir eine Kutschfahrt ja auch irgendwie nahegelegt.

„Bist du noch frei?“, fragst Du den abwesend dreinblickenden Kutscher. Er nickt fast unmerklich, schweigt noch ein wenig. Das anschließende Flüstern wird beinahe von den herabfallenden Schneeflocken davongetragen.

„Verheiratet. Seit über dreißig Jahren. Aber meine Kutsche ist frei, ja.“ Er verzieht dabei keine Miene und blickt Dich nur weiter wartend an. „Zum Anwesen von Lord Folken Kastaroth“, sagst Du mit bestimmendem Tonfall.

„Kenn' ich nicht“, erwidert der Kutscher ungerührt. Er selbst scheint mit Dir als Kunden schon abgeschlossen zu haben, doch so einfach willst Du dich nicht geschlagen geben. Du hebst Deine rechte Hand zum Bock hinauf und reichst dem Kutscher den Umschlag.

„Die Adresse steht hier drauf“, sagst Du selbstbewusst. „Der Brief kam aus Siegin. Die alte Grafschaft nordwestlich von hier.“

Der Kutscher runzelt kurz die Stirn und nimmt den Briefumschlag entgegen. Du hast das Gefühl, dass er sich kaum für den Absendervermerk interessiert, aber als er Dir den Briefumschlag zurückgibt, hat sich seine Miene etwas aufgehellt.

„Ach, Siegin“, sagt er dann, als ob er den Ortsnamen erst jetzt verstanden hätte. „Als da das letzte Mal jemand hin wollte, war ich noch unverheiratet. Wird kein Problem sein, in dem Nest so ein Anwesen zu finden. Mehr als eines wird es da ja wohl nicht geben. Hätte eigentlich mit gar keinem gerechnet.“

„Lord Folken Kastaroth sagt dir nichts?“

„Nee.“

Du stutzt darüber, dass selbst ein Kutscher, der Deiner Meinung nach schon von Berufs wegen ordentlich in Myrtana herumgekommen sein muss, diesen Lord auch nicht kennt. Andererseits kommst Du Dir so wenigstens nicht so ahnungslos vor. Und Ronald schien ja auch nicht ganz zu wissen, wer dieser Lord eigentlich ist.

„Wie viel macht das?“

„Bei der Strecke, vierzig Goldstücke“, erwidert der Kutscher. Du musst kurz schlucken, denn vierzig Goldstücke sind eine Menge, vor allem für Dich. Mehr als die Hälfte von dem, was Du aus den Resten Deiner einstigen Ersparnisse noch zusammenklauben und in den Lederbeutel an Deinen Gürtel stopfen konntest. Der Kutscher sieht nicht wie jemand aus, der gerne feilscht, weshalb Du von den einundsechzig Goldstücken aus Deinem Beutel genau vierzig abzählst – ein schmerzhafter Prozess – und sie dem Kutscher in den seinigen Ledersack tust.

„Gut“, sagt er dann. „Steig ein.“

Du tust, wie Dir geheißen, und wenige Augenblicke später kommt die Kutsche ins Rollen.

Die Fahrt mit der Kutsche verläuft ruhig. Es ist nicht so, dass Du sie genießen könntest, schon gar nicht, wenn sie mehr als die Hälfte von dem, was Du Vermögen schimpfst, kostet. Aber im Großen und Ganzen kommt der Wagen besser voran, als Du im Vorhinein für

möglich gehalten hast. Im Innenraum der Kutsche ist es kalt, aber nicht frierend. Nur ein kleiner Fensterspalt gewährt Dir Blick nach draußen auf Schnee, Waldstücke und Felsgruppen, welche die Route Eurer Fahrt ein ums andere Mal bestimmten. Der Kutscher spricht wie erwartet kein weiteres Wort mit Dir, und da Du auch nicht das Bedürfnis nach einem Gespräch verspürst, verbringst Du die Fahrt abwechselnd mit Blicken nach draußen und in Deinen Koffer. Auch den Brief Lord Folken Kastaroths liest Du Dir noch mehrere Male durch und kannst es selbst danach noch immer nicht fassen, auf was für eine Reise Du Dich begeben hast. Umso froher bist Du darüber, dass die Kutsche von alleine rollt – wärest Du den Weg zu Fuß angetreten, Du hättest Dich vermutlich nach jedem Schritt gefragt, ob Du nicht lieber doch umkehren solltest. Nach einiger Zeit wird die Fahrt etwas ruppiger. Die Räder des Kutschwagens scheinen nicht mehr so rund zu laufen. Ein Blick aus dem Fensterspalt bestätigt Dir, dass das Gelände deutlich unwegsamer geworden ist. Zudem scheint die Fahrt, nachdem es einige Zeit lang sachte bergauf ging, nun recht deutlich bergab zu gehen, in eine Art Senke hinein. Trotzdem wird der Wagen nicht etwa schneller, sondern immer nur noch langsamer. Und dann bleibt er stehen.

„Endstation“, ruft der Kutscher, und etwas überrascht klaubst du Deinen Koffer von der rustikalen Sitzbank im Inneren der Kutsche auf, öffnest die Tür und springst heraus in den Schnee. Du sinkst tief ein und bereust, dass Du keine besseren Schuhe angezogen hast. Die Reue hält sich aber zumindest insofern in Grenzen, als Du Deine Schuhwahl damit entschuldigen kannst, dass dies Dein einziges Paar Schuhe ist und Du daher sowieso keine besseren Treter zur Verfügung gehabt hättest. Du stapfst nach vorne zum Kutscher, der von seinem Bock auf Dich herabblickt.

„Da vorne muss es sein“, sagt er und weist mit dem Finger in eine Richtung, die Du als Norden identifizierst. Tatsächlich, hinter dünnem und irgendwie nebligem Schneefall tut sich in mittlerer Ferne inmitten einer Art Tal ein breites wie hohes Gebäude auf.

Es kann in seiner Größe zwar lange nicht mit dem Regierungspalast in Vengard mithalten, wirkt einer verlassenen Grafschaft allerdings in Form und Gestalt angemessen.

„Ab hier komme ich mit der Kutsche nicht mehr durch. Viel Spaß mit deinem Lord.“

„Und du bist sicher, dass das hier das Anwesen von Lord Folken Kastaroth ist?“

„Was ist schon sicher? Ich glaube jedenfalls nicht, dass es in diesem Loch hier noch ein anderes Anwesen gibt. Oder einen anderen Lord.“

„Könntest du nicht warten, bis ich da war, falls wir hier doch nicht richtig sind?“

„Ganz sicher nicht, Sportsfreund“, sagt der Kutscher in einem Tonfall, der keinen Zweifel daran lässt, dass seine Geduld nun erschöpft ist. „Ich bin froh, wenn ich hier wieder weg bin. Also, mach's gut.“

Der Kutscher gibt seinem Pferd einen kleinen Stoß und lenkt den Wagen einmal in einem erstaunlich eng gezogenen Kreis herum, um dann in die entgegengesetzte Richtung wieder aus der Senke herauszufahren. Als er Dich erneut passiert, winkt er nicht, sondern blickt stur geradeaus. Du bleibst noch eine Weile stehen und schaust der Kutsche nach, wie sie sich den Weg zurück und hinauf abmüht. Als Du merkst, dass der Schneefall auf einmal intensiver wird, drehst Du dich allerdings wieder um und beginnst, die restlichen Meter zum Anwesen von Lord Folken Kastaroth – hoffentlich – zurückzulegen.

Du bemerkst, dass diese Freifläche, die Du für ein Tal hieltest, mehr als eine weite Ebene beschreibbar ist, die nur durch gelegentliche Waldflächen und durchbrochene Bergmassive zu den Seiten hin eingehegt wird. Ein bisschen stellst Du Dir so die weitläufigen Landschaften im Herzen Nordmars vor, nur noch größer, und das natürlich das ganze Jahr über so verschneit. Du bist froh, das Anwesen die ganze Zeit direkt vor Augen zu haben, denn das Schneegestöber, obwohl relativ mild, lässt Dich nicht besonders klar sehen. Du kannst Dir gut vorstellen, Dich in dieser verlassenen Ebene zu verlaufen, solltest Du das Anwesen vor Dir als Fixpunkt verlieren.

Was Du auch bemerkst, ist, dass Du die Distanz zum Anwesen gehörig unterschätzt hast. Du gehst schon eine ganze Weile durch den Schnee, bist dem Gebäude dabei aber gefühlt gar nicht näher gekommen. Du fragst Dich, ob sich der Kutscher hinsichtlich der Entfernung zum Anwesen auch verschätzt hat, oder ob es ihm schlicht egal war, dass Du nun noch einen ganzen Marsch durch den Schnee absolvieren musst. Du fragst Dich allerdings auch, ob es Dir nicht selbst ganz recht war, Dich möglichst rasch wieder von diesem Kerl zu trennen.

Es dauert nicht lange, da sind Deine Füße vom Marsch durch den Schnee durchnässt, weil Deine Schuhe diese Witterung einfach nicht mehr aufhalten konnten. Du hast schon kältere Wintertage erlebt, doch wie Du – zudem auch nicht mit optimaler Oberbekleidung – mit Deinem Koffer an der Hand voranschreitest, sichtbaren Atem ausstoßend und leise Windböen um die Ohren, gerätst Du irgendwann trotz der Bewegung ein bisschen ins Frieren. Der schwache Wind und die Kälte lassen außerdem Deine Augen leicht tränen, sodass die Umrisse des Anwesens vor Dir ab und an wie eine bloße Fata Morgana wirken. Der Einstand in Deinen Fall gefällt Dir so jedenfalls nicht annähernd so gut, wie Du es gerne gehabt hättest – doch Du willst ja nicht jammern.

Schließlich wird Dein Durchhaltewille belohnt. Mit einem Mal, Du hattest schon fast nicht mehr daran glauben wollen, rückt das Anwesen näher und näher, endlich machst Du mit Deinen Schritten sichtbar und spürbar Meter gut, und schon bald erreichst Du den verschneiten Vorgarten des Anwesens. Du gehst vorbei an weißen Engelsstatuen und einigem sonstigem Kitsch, lässt einen zugefrorenen Teich links liegen und passierst noch einen Brunnen, bis Du durch das Kiesbett hin zur Eingangspforte gelangst. Du gehst die ebenfalls weißen Treppen hinauf und bleibst direkt vor den Toren stehen. Du würdest Dich gerne noch ein wenig in diesem Vorgarten umsehen, doch fühlst Du Dich seltsam beobachtet. Deshalb klopfst Du lieber sofort an die Tore. Einmal, zweimal. Dein Herz pocht, während Du darauf wartest, dass Dir jemand öffnet. Es dauert so lange, dass Du versucht bist, einfach selbst an den Toren zu ziehen oder sie aufzudrücken, doch dann hörst Du Schritte aus

dem Inneren des Anwesens. Sie kommen nur langsam näher, und wie Du Dir das Anwesen von außen noch einmal anschaust, das in der Form eines durchaus stattlichen Herrenhauses daherkommt, kannst Du Dir gut vorstellen, dass es eine Zeitlang dauern kann, bis einer der Hausdiener zur Tür geeilt kommt.

Dein Herz macht einen Hüpfen, als Du diesen Gedanken hast. Jetzt erst fällt Dir ein, dass Du Dir noch gar nicht überlegt hast, wem Du in diesem Anwesen begegnen wirst. *Vertraut niemandem* hatte Lord Folken Kastaroth am Ende seines Briefes geschrieben. Was, wenn es sein Mörder ist, der Dir die Tür aufmacht?

Auf einmal öffnen sich die Tore doch ganz schnell. Heraus kommt ein schlanker Mann mit grauen Haaren, gekleidet in einen feinen, dunklen Zwirn. Du zweifelst nun nicht mehr daran, dass dies hier wirklich das Haus Kastaroth ist. Denn das hier, das ist ein Hausdiener ganz nach Maß.

„Was wünscht Ihr?“

Du überlegst hastig, während Dich der Diener mit seinen stählernd blauen Augen mustert. *Vertraut niemandem*. Du antwortest...

... dass Du einen Termin bei Lord Folken Kastaroth hast. (→ Seite 38)

... dass Du als ermittelnder Kommissar vom königlichen Hofe aus Vengard gesandt wurdest, um den Mord an Lord Folken Kastaroth aufzuklären. (→ Seite 40)

... dass Du von Lord Folken Kastaroth selbst beauftragt wurdest, und zeigst dem Diener den Brief. (→ Seite 42)

... gar nicht und stürmst einfach am Diener vorbei in das Anwesen hinein, um nach dem Lord oder seiner Leiche zu suchen. (→ Seite 45)

Als Dein Haupt bereits von einer ganzen Schar von Schneeflocken bedeckt ist, entscheidest Du Dich dafür, lieber noch einen Tag abzuwarten. Bei so einem Wetter willst Du keine Reise unternehmen, egal wohin. Außerdem, so denkst Du, wird Lord Folken Kastaroth auch morgen noch tot sein. Die Zeit bis zum nächsten Tag, so nimmst Du Dir vor, als Du in Deine Hütte zurückkehrst, willst Du effektiv nutzen.

Nach einiger Zeit des Überlegens, des Suchens und des Packens wird Dir das gewahr, was Du insgeheim schon vorher vermutet hattest: Weder hast Du einen großen Plan, wie Du Dich auf diesen Fall vorbereiten solltest, noch hast Du einen großen Fundus an Utensilien, die Du mitnehmen könntest. Stattdessen, so musst Du Dir eingestehen, war Deine bisherige Karriere als Vorortdetektiv von der Aufklärung des Offensichtlichen geprägt, und wenn Du mal von außerhalb engagiert wurdest, hatten Deine Auftraggeber – meist Dorfleute aus dem Umland Vengards – das Geheimnis um das geklaute Huhn oder den Fall um die verlorene Mitgift bereits vor Deiner Ankunft ganz alleine gelöst. Dementsprechend ratlos bist Du nun den ganzen Tag gewesen, beim Versuch, Deine Vorgehensweise irgendwie zu planen. All das Geschwafel vom *Modus operandi* des Verbrechers, dem man als Detektiv mit einem eigenen *Modus operandi* zu begegnen habe, entpuppt sich spätestens jetzt als bloße Angeberei gegenüber hübschen Mägden und Industriellentöchtern.

Das Resultat Deines stundenlangen Grübelns und Packens ist im Grunde nur wenig mehr als Nichts und liegt nun in Form eines kleinen braunen Koffers auf Deinem Esstischchen. Du hast sogar den Briefumschlag noch dazu gelegt, damit der Koffer nicht so leer aussieht. Es ist ein deprimierendes Bild, aber Du tröstest Dich damit, dass dieses Bild lediglich das widerspiegelt, was ohnehin schon seit Monaten der Fall war – nur, dass es jetzt eben offenbar wird. Dass Du das ganze Elend siehst,

bedeutet nur, dass Du jetzt endlich etwas unternimmst, um daran etwas zu ändern. Der Brief dieses Lords ist Deinem Gefühl nach genau das Sprungbrett, welches Du benötigst. Selbst wenn Du im Grunde mit leeren Händen zum Anwesen Deines Auftraggebers reist, so unterstreicht das im Gegenzug doch nur umso mehr, dass Du nichts zu verlieren hast.

Mit diesen Gedanken lässt Du Deine kläglichen Vorbereitungsversuche nun beiseite und machst Dich bettfein. Du willst früh schlafen gehen. Wenn alles gut geht, ist morgen der erste Tag einer neuen persönlichen Zeitrechnung für Dich – und den willst Du sicher nicht verschlafen. Trotz des vage guten Gefühls beim Zubettgehen schläfst Du sehr unruhig. Du wälzt Dich hin und her und kommst innerlich nicht zur Ruhe, und das, obwohl Dein Kopf eigentlich relativ frei von irgendwelchen Gedanken ist. Es dauert eine Weile, dann gibst Du das beständige Wälzen auf und horchst in das Dunkel Deiner Hütte hinein. Ein Schaben. Ein Kratzen. Ein Tippeln. Und dann ein Fiepen. Die Ratte! Gesteuert von den Gedanken eines Schlaftrunkenen setzt Du Dich auf und nestelst an Deinem Nachttischchen direkt neben Deinem Bett herum, bis das Dunkel endlich dem Schein einer kleinen Kerze weicht. Es reicht aus, um den Verursacher der Geräusche sichtbar zu machen. Durch Deine trüben Augen – die Stunden des Halbschlafes haben Dir ziemlich zugesetzt – erspähst Du die Ratte unter Deinem Esstisch. Du kannst kaum darüber nachdenken, da bist Du schon aufgestanden und tappst über den eiskalten Boden auf die Wand mit dem Schwert Deines Großvaters zu. Jetzt, so beschließt Dein schlaftrunkenes Ich, muss die Ratte dran glauben, jetzt oder nie.

Dein schlaftrunkenes Ich ist allerdings derart von diesem Gedanken gefangen, dass es leider nicht mehr ganz fähig ist, Deine Beine zu koordinieren. Es sind erst das Ineinandergeraten Deiner Füße und der darauf folgende Aufprall auf den beinahe gefrorenen Holzboden, die Dich Dein Bewusstsein zur Gänze wiedererlangen lassen. So bekommst Du auch vollständig mit, wie die Halterung an der Wand neben Dir anfängt zu wackeln und schließlich das große, schwere Schwert direkt

über Dir freigibt. Im Licht der auf dem Nachttisch abgestellten Kerze siehst Du die Klinge kurz aufblitzen – und nur einen Wimpernschlag später wird es wieder ganz dunkel. Du spürst noch kurz einen stechenden Schmerz und glaubst sogar zu bemerken, wie Dir der kostbare Lebenssaft über die geteilte Kehle rinnt. Aber schon bald bist Du endlich, endlich eingeschlafen – diesmal für immer.

Als Dein Haupt bereits von einer ganzen Schar von Schneeflocken bedeckt ist, entscheidest Du Dich dafür, Deine Sachen zu packen und sofort loszufahren. Das bisschen Schnee wird Dich nicht aufhalten. Wenn Du Deine Entscheidung nicht sofort in die Tat umsetzt, so denkst Du, könntest Du es Dir vielleicht doch noch einmal anders überlegen – und das willst Du nicht. Du eilst zurück in Deine Hütte und machst dich auf, zusammenzuklauben, was zusammenzuklauben ist.

In etwa eine halbe Stunde später bist Du auf dem Weg in Richtung des Stadtzentrums von Vengard. An Deiner linken Hand trägst du einen schmalen, braunen Koffer, den Du notdürftig mit ein paar abgeschmackten Utensilien gefüllt hast, von denen Du glaubst, dass sie Dir bei Deiner Ermittlungstätigkeit hilfreich sein könnten. In der rechten Hand trägst Du, fest umklammert wie eine Eintrittskarte in ein neues Leben, den Briefumschlag mit dem Schreiben von Lord Folken Kastaroth. Alles in allem bist Du gehörig unvorbereitet. Du weißt aber, dass auch ein längeres Abwarten, Grübeln und Planen über Deinen neuen Fall nicht zu einer besseren Vorbereitung beigetragen hätte – zumindest aller Wahrscheinlichkeit nach nicht. Denn wenn Du ehrlich bist, musst Du zugeben, dass sich Deine bisherigen Erfahrungen im Detektiv-Metier allenfalls auf geklaute Hühner und verschwundene Schwiegermütter beschränkt – von denen beide stets auch ohne Deine Mithilfe wieder aufgetaucht waren, mal lebendig, mal tot. Von daher ist der Mordfall Kastaroth, wie Du ihn in Gedanken bereits nennst, wohl eher Deine erste richtige Gelegenheit, um überhaupt mal etwas echte Erfahrung als Detektiv zu sammeln.

Nach einem ordentlichen Fußmarsch durch den tiefen Schnee – der Schneefall selbst hat nicht nachgelassen, ist Innos sei Dank aber auch nicht stärker geworden – erreichst du schließlich die äußere Grenze des Zentrums von Vengard. Bei so einem Wetter ist hier auch nicht viel mehr

los als in den Randbezirken, aber immerhin wartet tatsächlich ein einsamer Fahrer am Kutschplatz auf einen Kunden. Dieser Kunde, so hoffst Du, wirst Du selbst sein.

„Innos zum Grusse“, rufst Du schon von Weitem dem dick eingepackten Kutscher auf dem Bock zu. Er wirkt müde, späht unter seiner Mütze hervor und sagt nichts. Der Schnee scheint ihm kaum etwas anzuhaben, durch ihn hindurchzufallen. Du hoffst, dass die Kutsche ähnlich widerstandsfähig ist. Immerhin sind die Räder des Wagens mit einigen von diesen modernen Ummantelungen verstärkt, die – zumindest den geschäftstüchtigen Kutschern selbst zufolge – auch ein Fahren durch tiefen Schnee problemlos möglich machen sollen. Auch das einzelne Pferd, welches vor den Wagen gespannt ist, in sich ruhend und den Blick gesenkt, wirkt robust genug, der Winterkälte zu trotzen. Ob eine problemlose Fahrt bei diesem tiefen Schnee allerdings wirklich möglich ist, bezweifelst Du zwar, doch wärst Du schon froh, wenn die Kutsche überhaupt an ihr Ziel käme. Ein besseres Verkehrsmittel ist Dir jedenfalls nicht eingefallen.

„Bist du noch frei?“, fragst du den abwesend dreinblickenden Kutscher. Er nickt fast unmerklich, schweigt noch ein wenig. Das anschließende Flüstern wird beinahe von den herabfallenden Schneeflocken davongetragen.

„Verheiratet. Seit über dreißig Jahren. Aber meine Kutsche ist frei, ja.“ Er verzieht dabei keine Miene und blickt Dich nur weiter wartend an. In diesem Moment wird Dir klar, dass Du Dich um alle möglichen Nebensächlichkeiten gekümmert hast, nicht aber darum, herauszufinden, wo das Anwesen dieses Lord Folken Kastaroth eigentlich steht.

„Zum Anwesen von Lord Folken Kastaroth“, sagst Du deshalb einfach nur mit bestimmendem Tonfall.

„Kenn' ich nich', erwidert der Kutscher ungerührt. Er selbst scheint mit Dir als Kunden schon abgeschlossen zu haben, doch so einfach willst Du dich nicht geschlagen geben. Du hebst Deine rechte Hand zum Bock hinauf und reichst dem Kutscher den Umschlag.

„Die Adresse steht hier drauf“, sagst Du selbstbewusst. Du hoffst, dass Dein potentieller Chauffeur den Absendervermerk, den Du unter dem Stempel erblickt hast, entziffern kann.

Der Kutscher nimmt den Umschlag wortlos entgegen und lässt seine kleinen Augen eine ganze Weile lang herüberfahren. Dann reicht er Dir den Umschlag mit versteinerner Miene zurück.

„Wird schon klappen. Weiter Weg. Sechzig Goldstücke. Bezahlung im Voraus.“

Du musst schwer schlucken, als der Kutscher den Preis nennt. Sechzig Goldstücke. Das sind fast Deine gesamten Ersparnisse. Und *fast* bedeutet dabei, dass in Deinem von zu Hause hervorgekramten und notdürftig befüllten Lederbeutel genau einundsechzig Goldstücke drin sind. Du überlegst, das überzählige Goldstück herauszunehmen, entscheidest Dich dann aber doch dagegen.

„Stimmt so“, sagst Du, als Du den Beutel von Deinem Gürtel löst und ihn in die offene Handfläche des Kutschers gibst. Er zählt nicht nach.

„Steig ein.“

Du tust, wie Dir geheißen, und wenige Augenblicke später kommt die Kutsche ins Rollen.

Eure Reise trägt euch weit gen Westen. Für die Witterungsverhältnisse ist die Fahrt ruhig. Normalerweise wird Dir bei Kutschfahrten in geschlossenen Wagen schlecht, hier in diesem Innenraum aber lässt es sich aushalten. Die Einrichtung ist so rau wie der Kutscher selbst, und dementsprechend fehlt es an diesen ausladenden roten Polsterungen, welche man in den ehemaligen – mit Betonung auf ehemaligen – Prunkkutschen ertragen muss, die sonst innerhalb von Vengard verkehren. Der Kutscher von draußen spricht die ganze Zeit kein Wort. Du selbst beschäftigst Dich wahlweise mit Gedanken um den anstehenden Fall, dann mit Blicken aus dem schmalen Fensterspalt. Die Fahrt kommt Dir tatsächlich äußerst lang vor, zumal Du glaubst, dass Ihr bereits an Gotha vorbeigezogen seid.

„Hätte nicht gedacht, dass es einen Lord in ein Fischerdorf wie Silden verschlägt“, meldet sich der Kutscher dann doch noch zu Wort, gerade laut genug, dass seine Stimme zu Dir in den Innenraum dringt. Du weißt darauf nichts zu antworten. Stattdessen klappst Du Deinen braunen Koffer auf, den Du Dir auf den Schoß gelegt hast, und ziehst noch einmal den Briefumschlag Lord Folken Kastaroths hervor. Auf der Rückseite befindet sich der Absendervermerk. Du erkennst ein S und diverse andere Buchstaben. Aber *Silden* steht dort nicht. Ganz sicher nicht. Du wartest noch eine Weile ab, blickst nervös aus dem Fenster und abwechselnd zurück auf den Umschlag. Dann hältst Du es nicht mehr aus.

„Sicher, dass wir nach Si -“

Deine Stimme geht im Gewieher des Pferdes und dem unangenehmen Geräusch schleifender Wagenräder vollkommen unter. Die Kutsche ist zum Stehen gekommen. An der subtilen Gewichtsverlagerung bemerkst Du, dass der Kutscher vom Bock abgesprungen sein muss. Wenig später hörst Du ihn fluchen.

Als Du ausgestiegen bist, hinaus in die ungefilterte Kälte, inmitten eines schneebedeckten Waldstücks, siehst Du auch bald, was der Grund für Euer Anhalten ist.

„So eine verdammte Scheiße“, grummelt der Kutscher, während er sich, die Hände in die Hüfte gestemmt, das Unglück direkt vor Eurer Kutsche besieht: Ein Baum hat sich, wohl wegen einer der Stürme der letzten Tage oder bloß wegen der Schneelast, nicht mehr im Boden halten können und ist auf den Weg gefallen. „Ich hoffe, du kannst gut anpacken“, sagt der Kutscher mit einem Blick über die Schulter, als er Dich bemerkt. „Sonst ist unsere Reise nämlich genau hier zu Ende. Einen Umweg mache ich nämlich nicht, hier lauern nämlich... oh SCHEISSE!“

Ein lautes Grunzen mischt sich in den Fluch des Kutschers, und wenig später siehst Du auch, was er bereits gesehen hat: Eine Rotte Wildschweine, fünf oder vielleicht sechs Stück, bahnt sich mit schnellen Schritten den Weg aus dem Wald hervor, hin zu Euch. Der Kutscher, zu behäbig in seiner Statur und offensichtlich hinkend, blickt Dich panisch

an, während er versucht, sich in die Kutsche zu retten, doch die Wildschweine sind schnell, erbarmungslos schnell, und innerhalb weniger Sekunden wird der Kutscher, direkt neben seinem eigenen Gefährt, von zwei Keilern umgestoßen, er schreit nun selbst wie ein Tier. Auch das Pferd stößt ein schrilles Wiehern aus, tritt aus und springt umher, kann die Wildschweine aber nicht mehr länger fern halten – und tritt die Flucht an. Unter lautem Getöse steuert es – immer noch an den Kutschwagen gespannt und diesen mit sich schleifend – auf den umgestürzten Baum zu und springt herüber. Der Wagen selbst donnert gegen den Baumstamm, das Pferd zieht und reißt sich schließlich vom Geschirr los. Im wilden Galopp rast es aus dem Waldstück, dass der Schnee von seinen Hufen nur so hochgeschleudert wird. Die Kutsche selbst dagegen bleibt zurück, halb auf den Baum gelehnt, halb im Schneematsch steckend.

Du hast das ganze Geschehen, das sich in Sekundenschnelle abgespielt hat, beobachtet, doch sind es, so ahnst Du, gerade die paar Sekunden, die Dir nun fehlen. Noch während Du hörst, wie die zwei Keiler ihre Hauer in den Wanst des mittlerweile verstummenden Kutschers schlagen, nimmst Du wahr, wie der Rest der Rotte Kurs auf Dich nimmt. Ohne noch groß entscheiden zu können, was Du tust, drehst Du dich um und rennst, rennst um Dein Leben, durch den tiefen Schnee, mit Schuhen, die dafür nie gemacht waren, bis Du schließlich, voraussehbar, in einer großen Schneewehe versinkst und stürzt. Du drehst Dich wieder um, siehst, wie wenig Meter Du gutmachen konntest, siehst, wie diese höllisch schnellen Wildschweine weiter auf Dich zurennen und hast nicht einmal mehr die Zeit, ein Gebet zu sprechen, da sind sie schon über Dir, über Dir und auf Dir, und als einer der Hauer Deine Schläfe trifft, wird es auf einmal ganz warm, so warm, dass Du die Schmerzen in Deinem Bauch kaum wahrnimmst, dass Du die in Deinen Stimmbändern geformten Schreie gar nicht mehr spürst, und dann machst Du die Augen zu, weil Du weißt, dass Deine Reise, die ganz große Reise sogar, in diesem Moment definitiv zu Ende ist.

„Ich habe einen Termin bei Lord Folken Kastaroth“, antwortest Du mit so viel Selbstbewusstsein in der Stimme wie möglich. „Ich bin sogar ein bisschen spät dran“, setzt Du noch einen drauf. „Deshalb wäre ich Euch dankbar, wenn Ihr mich sofort zu ihm ließt. Er wartet sicher bereits auf mich.“

Der Hausdiener blickt Dich an, mit einer Hand noch immer an den offenstehenden Torflügel gestützt, und verengt seine Augen. Du hast diesen Blick schon fast genau so bei anderen Leuten gesehen, und meist hat er nichts Gutes verheißen. Als der Diener erneut seine Stimme erhebt, klingt sie noch dünner als zuvor.

„Lord Folken Kastaroth ist zur Zeit... unpässlich. Mit Verlaub, aber ich glaube nicht, dass das, was Ihr sagt, der Wahrheit entspricht. Bitte verlasst jetzt das Anwesen.“

Du willst noch etwas sagen, doch der fein gekleidete Diener ist bereits wieder im Haus verschwunden und hat die Tür zwar nicht zugeknallt, aber doch sehr kräftig und bestimmend zugezogen.

Du bist für einen Moment etwas verdattert, ringst Dich dann aber rasch dazu durch, noch einmal an die Tore zu klopfen. Und zweimal. Und dreimal. Diesmal ertönen keine Schritte, diesmal kommt niemand, um Dir noch einmal aufzumachen. Du siehst einen Türspion, der in den rechten Torflügel eingelassen ist, scheiterst aber natürlich daran, durch ihn in das Haus hineinzuschauen. Du wendest Dich deshalb wieder von den Toren zum Anwesen ab und blickst über den Vorgarten hinweg in die Landschaft der Region. Schnee. Nichts als Schnee. Das Gefühl an Deiner blanken Hand, mit der Du noch immer Deinen Koffer umklammerst sowie ein kurzer Blick in den Himmel verraten Dir, dass der Schneefall nun doch noch stärker geworden ist.

Du versuchst, das in Dir aufsteigende deprimierende Gefühl, welches so etwas wie ein alter Vertrauter von Dir ist, zu unterdrücken. Das wäre ja, so meinst Du, ein ganz toller Fall, wenn er bereits vor seinem offiziellen

Beginn gescheitert wäre. Dir fallen allerdings nicht so viele Dinge ein, die Du jetzt noch tun könntest – abgesehen vom zum Misserfolg verurteilten erneuten Klopfen an der Tür. Weil Du keine Lust hast, noch länger in der Kälte herumzustehen...

... machst Du einen Rundgang um das Anwesen. (→ Seite 48)

... trittst Du den Heimweg an. (→ Seite 52)

„Ich bin als ermittelnder Kommissar vom königlichen Hofe Vengards gesandt worden“, erklärst Du mit bedeutungsschwangerem Tonfall. „Ich soll den Mord an Lord Folken Kastaroth aufklären und fordere daher, dass Ihr mich einlasst.“

Du weißt nicht, ob ein Ermittler vom Königshofe jemals so auftreten würde und weißt auch nicht, ob es überhaupt solche Ermittler gibt, aber Du willst es trotzdem auf einen Versuch ankommen lassen. Die Idee ist, dass Du so zwar offen legst, weshalb Du da bist, dies aber auf eine Weise, die nicht verrät, dass der verstorbene Lord Kastaroth selbst Dich auf seinen eigenen Mordfall angesetzt hat. Zudem hast Du Dir bis gerade eben erhofft, auf diese Weise Eindruck beim Hausdiener zu schinden, doch sein müde skeptischer Blick zerstört diese Hoffnungen direkt wieder.

„Wer spricht von einem Mord an Lord Folken Kastaroth?“, fragt der Mann im feinen Zwirn „Der Lord gilt offiziell als verweist. Seit einiger Zeit schon, doch es besteht kein Grund zur Sorge. Wisst Ihr etwa von etwas, was wir in unserem Hause nicht wissen?“

Du überlegst, ob der Hausdiener tatsächlich ahnungslos ist oder sein Unwissen nur vortäuscht. Letzten Endes spielt es für Dich aber keine so große Rolle. Du willst unbedingt auf diesem Wege in das Haus hineingelangen.

„Der Tod Lord Kastaroths wurde am Hofe offiziell gemeldet“, fährst Du fort. „Wenn selbst Ihr nicht von seinem Ableben wisst, dann tut es umso dringlicher Not, den Mord an ihm zu untersuchen. Bitte lasst mich ein!“ Der Hausdiener runzelt seine Stirn und kneift die Augen zusammen. Du siehst, wie sich seine vor Kälte schon weiß gewordene Hand noch fester an das Türblatt klammert, welches er aus irgendeinem Grund ergriffen hält.

„Ich glaube nicht, dass der Tod unseres Lords am königlichen Hofe offiziell gemeldet würde“, sagt er nach einer Weile. „Sieglin ist nunmehr

eine freie Grafschaft. Wir unterhalten keinerlei Beziehungen mehr zu Vengard. Es ist ausgeschlossen, dass am königlichen Hofe überhaupt irgendwelche Informationen zum Verbleib des Lords vorliegen. Von Informationen bezüglich einer angeblichen Mordtat ganz zu schweigen.“
„Und was heißt das?“, fragst Du, bemüht, souverän zu klingen, jedoch im Bewusstsein, auf einmal einen ziemlichen Frosch im Hals zu haben.
„Dass ich Euch nicht glaube.“

Ein Windstoß, keineswegs lautlos, zieht zwischen Dir und dem Hausdiener vorbei. Du bemerkst, dass aus der Eingangshalle des Anwesens, soweit Du sie erspüren kannst, keinerlei Wärme nach draußen dringt.

„Ihr glaubt mir also nicht“, sagst Du, in Ermangelung einer besseren Erwiderung.

„Ich glaube Euch nicht, so ist es“, bestätigt der Diener noch einmal. „Ich glaube Euch nicht, dass Ihr ein Ermittler vom königlichen Hofe seid. Aber ich will Euch noch einmal die Chance geben, zu verraten, woher Ihr wirklich zu wissen glaubt, dass Lord Kastaroth ermordet worden sei.“
Du hast das Misstrauen der Dienerschaft des Lords offenbar gewaltig unterschätzt. Das Motto *Vertraut niemandem* scheint eine Art Hausmotto des Hauses Kastaroth zu sein. Im Kopf gehst Du einige Antworten durch, doch alle erdachten Lügen bleiben nur Bruchstücke. Das Schweigen zwischen Dir und dem Diener an der Tür wird unerträglich lang.
„Nun?“

... Die Wahrheit sagen. (→ Seite 42)

... Weiter darauf bestehen, dass Du ein königlicher Ermittler bist. (→ Seite 46)

„Ich... ich bin von Lord Folken Kastaroth selbst hierher bestellt worden“, beginnst Du etwas zögerlich, einerseits aus schlechtem Gewissen, dass Du Dich direkt dem erstbesten Untergebenen und damit potentiellen Mörder Lord Kastaroths offenbarst, andererseits aus der Einschätzung heraus, dass die wahre Geschichte hinter Deinem Erscheinen eigentlich unglaublicher daherkommt als alles andere. Aber immerhin hast Du den Brief von Lord Kastaroth. Unter dem skeptischen Blick des Hausdieners stellst Du kurz Deinen Koffer ab, gehst auf dem Treppenabsatz in einer eher unterwürfigen Pose in die Hocke, öffnest Deinen Koffer und holst vorsichtig den Briefumschlag heraus. Das Prozedere scheint sich ewig hinzuziehen, während Du den Koffer wieder zumachst, wieder aufstehst, den Brief aus dem Umschlag herausnestelst und ihn dann endlich an den Hausdiener übergibst. Dieser nimmt ihn – der Blick immer skeptischer werdend – entgegen und beginnt, seine Augen über den Text flitzen zu lassen. Dann aber hellt sich seine Miene etwas auf, und als er wieder aufschaut, um Dir den Brief zurückzugeben, ist der misstrauische Ausdruck aus seinen Augen gewichen.

„Mein Herr, ich entschuldige mich für mein unfreundliches Auftreten, doch mir blieb keine andere Wahl“, sagt er, während Du den Brief entgegennimmst und ihn mehr schlecht als recht in Deiner Manteltasche verstaust, weil Du keine Zeit damit verschwenden willst, noch einmal in Deinem Koffer herumzukramen.

„Lord Folken Kastaroth ist tatsächlich seit einiger Zeit verschwunden, und ich habe bereits das Schlimmste befürchtet. Es scheint, als würde dieser Brief meine Befürchtungen fast noch übertreffen.“

Du blickst dem Diener in seine stahlblauen Augen, die dir nun wie zwei einsame Eiskristalle vorkommen. Eine gewisse Müdigkeit liegt in ihnen, auch ein Hauch von Trauer. Du bemerkst außerdem, wie der Mann nun seine vorher so gestrafften Schultern hängen lässt. Vom strengen Auftreten von vorher ist kaum noch etwas übrig geblieben.

„Mir selbst war das Verschwinden des Lords von Anfang an nicht geheuer. Sein Sohn und seine Schwester, die ebenfalls in diesem Hause residieren, hatten mich stets damit vertröstet, der Lord sei auf einer längeren Geschäftsreise von höchster Wichtigkeit unterwegs. Ich hegte von Anfang an Zweifel. Schließlich hat Lord Kastaroth mich nie darüber informiert.“

„Ihr seid...?“

„Oh, bitte verzeiht, schon die zweite Unhöflichkeit, die Ihr durch mich ertragen müsst! Mein Name ist Iason. Ich habe die Aufsicht über sämtliche Angelegenheiten des Hauses Kastaroth wie auch die umliegenden Ländereien. Ich bin so etwas wie der Hausverwalter, wenn man so will, wenn ich es mir auch nicht nehmen lasse, dem Lord zusätzlich persönlich im Haushalt zur Hand zu gehen.“ Ein Seufzer entfährt ihm. „Zumindest war das bis zu seinem Verschwinden der Fall.“

„Seit wann ist er denn verschwunden?“

„Auf den Tag genau kann ich es Euch nicht sagen, dazu müsste ich ins Hausbuch schauen, was ich zu gegebener Zeit natürlich sehr gerne für Euch tun werde. Aber aus dem Gedächtnis heraus würde ich schätzen, dass es vor etwa einer Woche war, dass der Lord unangekündigt nicht zum Frühstücksmahl erschien und mir seine Schwester daraufhin mitteilte, dass er verreist sei. Ich habe seitdem so viel zu tun gehabt, das Haus auf Vordermann zu halten und gleichzeitig über den Verbleib des Lords nachzuforschen, da kommt es mir einerseits ganz kurz und andererseits wie ein Jahr vor, dass er nicht mehr im Hause weilt.“

„Kann ich mir vorstellen“, behauptest Du. „Habt Ihr bei Euren... Nachforschungen denn etwas herausfinden können?“

„Leider nein“, sagt Iason und wirkt nun noch trauriger als zuvor. „Ich habe es sogar gewagt, die private Korrespondenz des Lords zu durchsuchen, was ich unter anderen Umständen niemals getan hätte. Ich fand dort allerdings keinen Hinweis auf seinen Verbleib. Vielleicht solltet Ihr später noch einen Blick in die Unterlagen werfen.“

Es geziemt sich zwar nicht, einem Fremden Einblick in die privaten Dokumente des Hausherrn zu gewähren. Doch unter den gegebenen Umständen...“

Iason lässt den Kopf hängen und scheint intensiv eine besonders interessante Stelle am Treppenabsatz zu beobachten, was Dir Gelegenheit zum Nachdenken gibt. Du scheinst das Vertrauen Iasons gewonnen zu haben. Die Frage ist, wie Du nun weiter vorgehst.

... Nach den anderen Bewohnern des Hauses fragen. (→ Seite 54)

... Über Lord Folken Kastaroth ausfragen. (→ Seite 59)

... Verdachtsmomente gegen Iason selbst andeuten. (→ Seite 65)

Du machst Dir keine Mühe, Dir irgendeine Antwort auszudenken, denn Du hast nicht das Gefühl, dass Dich der Hausdiener, der möglicherweise selbst nicht unschuldig am Tod des ehemaligen Hausherrn ist, Dich einlassen wird, egal, was Du antwortest. Deshalb tust Du das in der Situation aus Deiner Sicht einzig Richtige, stößt den Hausdiener beiseite und stürmst in das Anwesen hinein.

„Was erlaubt Ihr Euch?“, ruft Dir der fein gekleidete Herr noch hinterher, doch Du befindest Dich längst in der kalten Eingangshalle. Du weißt nicht, wie viele andere Diener oder Bewohner das Anwesen noch hat, weshalb Du möglichst schnell agieren willst. Links von Dir erspähest Du eine Tür, von der Du jedoch nicht ausschließen kannst, dass sie fest versperrt ist. Deshalb entscheiden sich Deine Beine fast automatisch dafür, die vor Dir gelegene, große und mit rotem Teppich besäumte Treppe anzusteuern, die inmitten dieser fast festlich geschmückten Halle den meisten Platz einnimmt.

Es dauert allerdings nur wenige Schritte, dann macht die Automatik Deiner Beine etwas schlapp, und mit Deinen nassen Schuhen verfängst Du Dich irgendwie im roten Teppich, der an einer Stelle schließlich fatalerweise umklappt und Dich stürzen lässt. Dein letzter Gedanke ist der, dass es für gewöhnlich ungefährlicher ist, eine Treppe heraufzufallen, statt sie herunterzufallen. Das ist allerdings, bevor Deine Stirn Bekanntschaft mit einer sehr hässlichen Kante im Marmor macht. Ab da denkst Du nichts mehr. Nie wieder.

„Ich versichere Euch, ich bin ein königlicher Ermittler“, sagst Du, nachdem Du Dich wieder etwas gefangen hast. „Ich bitte um Einlass, damit ich meiner Aufgabe nachkommen kann. Auch Ihr müsst ein Interesse daran haben, dass der Mord an Lord Folken Kastaroth aufgeklärt wird. Wenn Ihr mich nicht einlasst, so wird der königliche Hof davon erfahren und es wird Konsequenzen geben.“

Du bist erstaunt, wie überzeugend Du – Deiner Meinung nach – auftrittst. Leider, so bemerkst Du, deckt sich Dein Eindruck nicht mit dem des Hausdieners vor Dir.

„Dann kommt von mir aus mit dem gesamten Hofstaat oder dem König höchstselbst wieder her und reißt die Wände nieder, wenn Ihr unbedingt hier herein wollt. Ich jedenfalls werde Euch nicht einlassen!“

Der Diener wirft Dir einen letzten bösen Blick zu, schlüpft durch den Türspalt hindurch zurück ins Anwesen und knallt das Tor von innen zu. Ein erneuter Windstoß kommt auf, wie, um das Geschehen trist zu untermalen. Du bist für einen kurzen Moment geneigt, einfach noch einmal an die Tore zu klopfen, nimmst aber davon Abstand, als Dir Bilder in den Kopf schießen, wie der Diener erneut öffnen würde, dieses Mal aber bewaffnet mit einem blutigen Schürhaken oder sonstigen Gerätschaften, denen möglicherweise schon Lord Kastaroth selbst zum Opfer gefallen ist. Deshalb machst Du einfach auf dem Treppenabsatz kehrt und schaut noch einmal über den verwinterten Vorgarten. Ein wilder Gedanke entbrennt in Dir. Wenn es keinen Weg durch den Haupteingang gibt, dann doch vielleicht einen Weg durch einen Hintereingang. Andererseits: Sollte Dich der Hausdiener bei einem Einsteigen in das Anwesen bemerken, dann käme vielleicht sogar wirklich der Schürhaken zum Einsatz.

Du seufzt, Dein Atem gefriert dabei fast in der Luft. Es scheint minütlich kälter zu werden, der Schneefall hat zugenommen und die Kälte kriecht in Deine viel zu leichten Schuhe. Das alles hattest Du Dir wirklich anders

vorgestellt. Indes, so fasst Du den Entschluss, all das Jammern hilft ja doch alles nichts. Weil Du keine Lust hast, noch länger in der Kälte herumzustehen...

... machst Du einen Rundgang um das Anwesen. (→ Seite 48)

... trittst Du den Heimweg an. (→ Seite 52)

Weil Du keine Lust hast, noch länger in der Kälte herumzustehen, machst Du einen Rundgang um das Anwesen. Wenn Du schon einmal hier bist, dann willst Du davon wenigstens noch etwas mehr sehen – zumal Du angesichts der im Brief Lord Kastaroths so eindringlich ausgedrückten Bitte nicht so schnell aufgeben kannst und willst. Der Schnee knirscht unter Deinen Schuhen, während Du Dir einen Weg durch den Vorgarten bahnst, vorbei an den weißen Engelsfiguren und weiteren Statuen von gütigen Frauen mit großen Amphoren, die im Sommer wohl mit Wasser gefüllt sein und den Vögeln einen Platz zum Baden bieten würden. Die Pflanzenwelt ist angesichts der Jahreszeit nicht so imposant, aber immerhin bietet Dir eine winterharte Hecke etwas Orientierung und führt Dich um das durch sie eingefriedete Grundstück herum. Du kannst an einigen Beeten und Bäumen erahnen, wie bunt der Garten im Frühling, Sommer und wahrscheinlich auch noch im Herbst sein muss. Allerdings wirkt der Garten als Ganzes, und das glaubst Du ihm auch in seinem winterlichen Zustand ansehen zu können, irgendwie ein wenig verblasst, als hätte er seine einstige, viel größere Schönheit längst hinter sich gelassen. Du kannst es nicht an einzelnen Details festmachen, aber es ist der Gesamteindruck, der Dich das denken lässt. Genau diesen Eindruck hast Du, während Du nun schon ein Stück weit um das Anwesen herumgegangen bist, auch vom Gebäude selbst. Es ist groß, zweistöckig, in Flügel aufgeteilt und allgemein schön geformt, auch an Fassade und Dach lässt sich nichts an diesem Steinbau aussetzen. Und dennoch hast Du auch hier das Gefühl, dass das Haus Kastaroth schonmal glanzvollere Zeiten erlebt hat. Ein bisschen kommt es Dir vor wie ein gealterter Recke, vielleicht ein gealterter König oder anderer Adelige – und Du fragst Dich, ob Lord Kastaroth zu seinen Lebzeiten eine ähnliche Aura um sich trug. Oder noch immer trägt, falls er doch noch leben sollte, was Du angesichts seines so strikt formulierten Schreibens aber kaum zu hoffen wagst.

Du bist nun die – wie Du vermutest – Westseite des Anwesens abgegangen und machst Anstalten, um die Ecke zu biegen und die Südseite längs zu gehen, als Du, einige Schritte weit weg, an einem Brunnen, eine Person siehst. Groß und bullig, in Winterkleidung eingepackt und etwas in den Händen haltend, was Du aus der Entfernung nicht identifizieren kannst. Du überlegst, ob Du Dich bemerkbar machen sollst, hältst es dann aber für besser, einfach ganz normal Deiner Wege zu gehen und abzuwarten, was passiert. Der Mann – so sicher bist Du Dir jetzt jedenfalls – scheint Dich nicht gesehen zu haben, denn auch er geht ohne weitere Reaktion seiner Wege und biegt um die Ecke, die Du auch bereits anvisiert hattest. Du beschließt, ihm ein wenig nachzugehen, weshalb Du, als Du am Brunnen ankommst, diesen nicht weiter inspizierst, trotz Deiner aufkommenden Fantasien von einem dort versenkten Lord.

Als Du schließlich selber um die Ecke biegst, spürst Du einen Windhauch aufkommen – offenbar hatten Dich die Mauern des Anwesens auf der Westseite noch davon geschützt. Du blickst durch den herabfallenden Schnee in östliche Himmelsrichtung, in der Du den Mann, den Du für Dich einfach mal als den Gärtner des Anwesens identifiziert hast, vermutest. Aber Du siehst ihn nicht mehr. Auch von seinen Spuren – immerhin vorhanden – ist angesichts des raschen Schneefalls und der Windböen nicht viel zu erkennen, und das obwohl dieser riesige Kerl durchaus tiefe Stapfen hinterlassen haben muss. Du siehst Dich nach einer Hintertür um, durch die der Gärtner verschwunden sein könnte. Dein Blick fällt stattdessen auf eine lange Holzleiter, die eng an die Südwand des Anwesens gelehnt ist. Sie ist ordentlich verschneit, woraus Du schließt, dass sie zumindest nicht kürzlich benutzt wurde. Du bemerkst ferner, dass Du Dich unterhalb eines Balkons befindest, der an das obere Stockwerk des Anwesens angebracht ist, wohl deshalb hier zur Südseite raus, um im Sommer die entsprechende Sonne genießen zu können. Du siehst, dass trotz des ungastlichen Wetters die Tür vom Balkon in das Anwesen hinein einen Spalt offensteht.

Der Gedanke, der sich Dir nun präsentiert, ist unvermeidlich. Du benötigst nur einen kurzen weiteren Blick, um abzuschätzen, dass die Holzleiter groß genug ist, um Dir, richtig positioniert, Zugang zum Balkon zu verschaffen. Der Gärtner, so denkst Du Dir, ist ohnehin längst irgendwo verschwunden, und genau diesen Umstand könntest Du nutzen, um Dir doch noch Zugang zum Anwesen zu verschaffen. Natürlich kommst Du Dir allein bei dem Gedanken höchst kriminell vor. Aber Du kannst Dich wirklich locker damit rechtfertigen, dass Du bloß dem Wunsch des Hausherrn gemäß handelst: Wenn Lord Kastaroth schon wollte, dass Du seinen Tod aufklärst, so wird er sicher auch gewollt haben, dass Du dazu zur Not in sein Anwesen einsteigst. Gerade weil man Dich nicht eingelassen hat, siehst Du das schon fast als Deine Pflicht an. Andererseits aber bist Du nun einmal Detektiv und kein Dieb, und weißt nicht, wie geschickt Du beim Hochklettern agieren wirst – geschweige denn beim möglichst ungesesehenen Bewegen im Anwesen. Der Plan hat jedenfalls ein hohes Potential, schief zu gehen.

Möglicherweise täte es Deiner Gesundheit gut, die ganze Sache schlicht abzuberechnen, bevor Du Dich noch in Schwierigkeiten bringst, wie Du sie noch nie erlebt hast. Und so wägst Du immer weiter die Alternativen in Deinem Kopf ab und spielst die Geschehen durch, bis es Dir fast schwindelig wird.

Du behilfst Dir und Deiner Entscheidungsfindung damit, dass Du dir zunächst einmal die Leiter schnappst – sie ist sogar noch schwerer als gedacht – von der Hauswand mühsam hinwegziehst und ihr oberes Ende nach einigem Geschiebe und viel Balanciererei probenhalber an den steinernen Balkon mit seinem eisernen Geländer anlegst. Entgegen Deiner ersten Vermutung rutscht das untere Ende der Leiter auf dem Schnee nicht etwa hin und her, sondern sinkt in ihn ein und scheint dann bombenfest zu sitzen. Es erscheint Dir also – zumindest theoretisch – definitiv möglich, über die Leiter auf den Balkon zu gelangen. Du findest das beinahe ein wenig ärgerlich, weil Du Dich nun tatsächlich ernsthaft mit dieser Möglichkeit auseinandersetzen musst, was Deine Entscheidungsfindung nicht gerade vereinfacht.

Da es für Dich jedenfalls keine Alternative darstellt, noch weiter im Schneetreiben herumzustehen...

... brichst Du die Sache an dieser Stelle lieber ganz ab und gehst nach Hause. (→ Seite 70)

... versuchst Du Dein Glück mit der Leiter. (→ Seite 72)

... lässt Du die Leiter lieber Leiter sein und machst Dich stattdessen auf die Suche nach dem Gärtner. (→ Seite 85)

Weil Du keine Lust hast, noch länger in der Kälte herumzustehen, trittst Du den Heimweg an. Du siehst ein, dass es ja doch keinen Zweck hat. Dieser Fall war für Dich von Anfang an zu groß. Dass Du jetzt nicht einmal in das Anwesen des Lords eingelassen wirst, hast Du vielleicht auch einfach als gut gemeinten Wink des Schicksals zu verstehen, dem Du schon viel eher hättest folgen sollen. Du machst auf dem Treppenabsatz kehrt und wandelst durch den Vorgarten hindurch zurück in die wilde, verschneite Ebene – wohlwissend, dass dort nun keine Kutsche mehr auf Dich warten wird und Du einen Großteil Deines Weges zu Fuß zurücklegen musst. Obwohl Dir die Kälte immer mehr in die Glieder kriecht und Du beim stetig intensiver werdenden Schneefall überhaupt nicht mehr weit gucken kannst, sprichst Du Dir beim Stapfen durch das weiße Feld innerlich Mut zu. Deiner Meinung nach besteht eine gute Chance, dass Du nicht etwa den gesamten Weg zurück nach Vengard laufen musst, sondern dass Du irgendwo auf der Hauptstraße, wenn Du sie denn dann mal erreicht hast, bei einer Kutsche oder einem Wagen zusteigen können wirst. Selbst, wenn Dein Geld dann nicht für die gesamte Strecke reichen sollte, so könntest Du wenigstens ein gutes Stück mitfahren, um Dir den kompletten Gewaltmarsch zu ersparen. Tatsächlich wird Dir Schritt für Schritt, den Du machst, ein bisschen froher zumute. Du kommst nicht umhin, Dich erleichtert zu fühlen, dass Du diesen – rückblickend doch viel zu aufgeblasenen – Mordfall nicht lösen musst. Allein Dein schlechtes Gewissen war es, welches Dich dazu getrieben hat, den Fall anzunehmen. Jetzt aber, wo Dir im wahrsten Sinne des Wortes die Türen zur Lösung dieses Falls versperrt sind, gibt es kein schlechtes Gewissen mehr, welches Dir auf den Geist gehen könnte. Zwar hättest Du das auch haben können, ohne einen Großteil Deiner Ersparnisse auf eine Einmalfahrt in die Vorstufe zur Tundra zu verwenden, aber immerhin, so heftest Du Dir ans Revers, hast Du Dein Bestes gegeben, um aus der Sache etwas zu machen.

Dein gutes Gefühl schwindet, also Du aufschaust. Du willst eigentlich abschätzen, wie lange Du noch bis zu dem Ort brauchst, an dem Dich der Kutscher abgesetzt hatte. Du bemerkst nun allerdings, dass Du das gar nicht tun kannst. Nicht nur ist das Schneegestöber so dicht geworden, dass Du kaum die Hand vor Augen sehen kannst. Auch bist Du, in Gedanken versunken, wohl nicht den direktesten Weg zurück gegangen. Stattdessen befindest Du dich nun in der Nähe einer Felsengruppe an einem Waldstück, welches Du auf dem Hinweg ganz sicher nicht passiert hast. Du bist ungewollt querfeldein gegangen. Noch bevor Du Dich deshalb angemessen grämen kannst, dringt ein leider nicht allzu fernes Geheule an Dein Ohr. Äste aus dem Wald beginnen zu knacken, Schnee wird aus den Baumnadeln herausgeraschelt und plattgetreten, Zungen hecheln. Du musst nicht einmal mehr in den Wald spähen, um die Verursacher zu entdecken, denn sie kommen bereits heraus. Wölfe. Weiße Wölfe. Ein ganzes Rudel, fünf, sechs, sieben, vielleicht acht Tiere. Sie verteilen sich rasch um Dich herum, ihr Hecheln weicht einem Knurren. Du kannst nicht mehr überlegen und rennst einfach in die Richtung los, in der Du eine Lücke zwischen den Wölfen vermutest, doch ob es diese Lücke je gab oder nicht, sie ist jedenfalls sofort geschlossen, und Du fällst, tief in den Schnee, wie ein nasser Sack. Du wagst es noch, einen kurzen Moment zu hoffen, dass die Wölfe das Interesse an Dir verlieren werden, Dich verschonen werden, doch mit dem ersten Biss in Deine Brust verlierst Du Deine Hoffnung und mit dem zweiten Biss in Deinen Hals schließlich Dein Bewusstsein. Du hattest recht mit Deiner vorher aufgestellten Vermutung, dass Du sicher nicht den gesamten Weg nach Hause gehen wirst.

„Ihr habt von anderen Bewohnern des Hauses gesprochen... vom Sohn Lord Kastaroths und seiner... Schwester?“

Iason nickt etwas schwermütig. „Ja, das ist richtig“, sagt er dann. „Sie beide wohnen schon seit einiger Zeit hier. Um genau zu sein wohnt Faris, der Sohn des Hausherrn, schon seit seines Lebens hier und hat auch niemals Anstalten gemacht, seinen Wohnsitz hier aufzugeben. Ich will vor Gästen nicht schlecht über ihn reden, aber... Faris ist eher von der unselbstständigen Sorte, wenn Ihr versteht.“

„Verstehe. Und seine Schwester?“

„Baroness Hildegard von Trautenstein. Fragt mich nicht, woher sie diesen Titel hat und ob er Ihrer tatsächlichen Stellung entspricht. Lord Kastaroth hat während der gesamten Zeit, in der ich bei ihm in Anstellung bin, kein einziges gutes Wort über seine Schwester verloren. Sie hatten bis vor einiger Zeit auch nicht mehr viel Kontakt, wisst Ihr. Erst vor etwa einem Monat hat Frau Baroness von Trautenstein ihrem Bruder ein Schreiben zukommen lassen, indem sie darstellte, wie sie von einem Heiratsschwindler um ihr Hab und Gut betrogen worden sei. Sie hat Lord Kastaroth darum gebeten, dass er sie in seinem Hause aufnehmen möge. Ich kann mich an den Tag, als das Schreiben kam, noch gut erinnern. Lord Kastaroth war derart außer sich, wie ich es zuvor nur selten erlebt habe. Er war alles andere als begeistert über die Bitte seiner Schwester. Abschlagen konnte er sie freilich trotzdem nicht. Lord Kastaroth mag kein gutes Verhältnis zu ihr gehabt haben, doch Familienbande hat er stets ernst genommen. Baroness von Trautenstein bewohnt jedenfalls seitdem ein großzügiges Zimmer im Ostflügel des Anwesens, im Obergeschoss.“

„Sie ist vor etwa einem Monat hier eingezogen, sagt Ihr? Und Lord Kastaroths... Verschwinden... das war vor ungefähr einer Woche?“

„Soweit ich es richtig erinnere, ja“, bestätigt Iason. „Wie gesagt, man wird es unserem Hausbuch sicher genau entnehmen können.“

Du überlegst kurz, ob Du weiter auf Dieses Hausbuch eingehen willst, entscheidest Dich aber schließlich dagegen, denn Dir brennt eine ganz andere Frage unter den Nägeln.

„Jason... wisst Ihr vielleicht, ob Baroness von und zu... ob die Schwester Lord Kastaroths irgendwelche finanziellen Interessen hegte? Also, ich meine, Aussichten, die irgendwie mit dem Tod des Lords zu tun haben könnten?“

Iason zieht kurz den Mund zusammen, es ist ihm deutlich anzusehen, wie unangenehm ihm diese Frage ist.

„Nun... in die privaten finanziellen Angelegenheiten des Hausherrn war ich nie eingebunden. Deshalb weiß ich nichts von... Erbfolgen, wenn es das ist, worauf Ihr anspielt. Wohl weiß ich aber, dass Lord Kastaroth in seinem Arbeitszimmer Unterlagen bezüglich aller Finanzen, auch abseits dieses Haushalts hier, aufzubewahren pflegte. Möglicherweise solltet Ihr auch dort einmal hineinschauen... nicht, dass ich damit einen Verdacht gegenüber der Dame von Trautenstein implizieren wollte, versteht sich.“ Du lässt ein verständiges Brummen ertönen. Mehr scheinst Du aus Iason in dieser Hinsicht nicht mehr herauszubekommen. Mittlerweile gefällt Du Dir in der Rolle des Detektivs. Du bist sogar ein bisschen überrascht, wie es Dir gelingt, Deine Fragen an Iason so geschliffen und präzise zu stellen. Jedenfalls geschliffener, als Du es Dir vorher selbst zugetraut hättest. Das muss wohl, so denkst Du dir, ein Überbleibsel der Erziehung Deines Vaters sein, der zu Lebzeiten eine Weile als Pförtner an diversen Ämtern des königlichen Hofes gearbeitet hat.

„Und gibt es noch mehr Bewohner in diesem Hause? Weitere Angestellte vielleicht? Ihr könnt wohl kaum den ganzen Haushalt alleine schmeißen.“

„Ja, sicher, die gibt es. Aber... es ist unhöflich von mir, Euch Eure Fragen hier vor der Tür stellen zu lassen. Ihr habt lange genug in der Kälte gestanden. Bitte kommt doch hinein. Vergesst Euren Koffer nicht!“

Iason hält Dir den Torflügel nun noch ein Stück weiter auf und bittet Dich mit entsprechender Geste, in das Haus einzutreten. Du folgst der Bitte und findest Dich in der Eingangshalle wieder. Tatsächlich ist es hier

beinahe genau so kalt wie draußen, doch als Iason hinter Dir die Türe von innen wieder zumacht, ist wenigstens der scharfe Luftzug passé. Das Erste, was Dir in der Eingangshalle, die weniger eine Halle als einfach nur ein großer Raum ist, ins Auge fällt, ist die große Treppe, die sich direkt vor dir auftut. Roter Teppich klettert auf den weißen Marmorstufen hoch und lädt Dich ein, ins Obergeschoss auf eine kleine Galerie zu gehen. Beleuchtet ist der Innenraum etwas spärlich und beinahe ausschließlich mit Kerzenleuchtern, lediglich am hinteren Ende des Raumes kannst Du ein paar Fackeln erspähen. Insgesamt wirkt dieses Anwesen zwar schon pompös und in etwa so, wie Du Dir einen solchen Bau vorgestellt hättest. Du wirst aber das Gefühl nicht los, dass dieses Haus einst noch prunkvoller gewesen sein muss, als es sich jetzt darbietet. Das Anwesen wirkt irgendwie ein bisschen verlassen – aber vielleicht ist es auch nur diese Kälte, die Dich das glauben lässt.

„Bitte kommt doch mit in das Empfangszimmer, dort könnt Ihr auch Euren Mantel ablegen, wenn es Euch beliebt“, sagt Iason und leitet Dich in einen Raum, der nach rechts von der Eingangshalle abgeht. In seinen Gesten und Worten wirkt Iason nun noch eleganter als zuvor. Der Hausdiener scheint nun, da er Dich endlich standesgemäß empfangen kann, richtiggehend aufzublühen.

Du betrittst das Empfangszimmer und fühlst dich beim Anblick des glimmenden Kamins gleich ein wenig wärmer. Galant weist Iason Dir einen Platz auf einem braunen Ohrensessel zu, der Teil einer kleinen Sitzgruppe auf einem moosgrünen Teppich direkt in der Nähe des Kamins ist. Vorher lässt es sich Iason allerdings nicht nehmen, Dir beim Ausziehen Deines Mantels zu helfen. Er hängt ihn an einen ansonsten unbenutzten Kleiderhaken direkt in der Ecke neben der Tür. Du selbst lässt Dich in das braune Leder des Sessels sinken, stellst den Koffer neben Dir auf dem Boden ab und streckst deine Füße aus. Iason scheint zufrieden mit Deinem Verhalten. Aus seiner Miene ist sehr leicht abzulesen, dass er recht stolz auf dieses Zimmer und überhaupt auf das ganze Anwesen ist.

„Es ist schon ein wenig länger her, dass dieses Zimmer zu einem ordentlichen Empfang genutzt wurde, aber ich habe stets dafür gesorgt, dass es jederzeit zu passenden Gelegenheiten genutzt werden kann. Ich hoffe, Ihr fühlt Euch wohl.“

„Ihr würdet diese Frage gar nicht stellen, wenn ihr mein Zuhause kennen würdet“, antwortest Du bloß und entlockst Iason damit ein verstecktes Schmunzeln.

„Ich werte dies mal als ein 'Ja', wenn es recht ist. Lasst mich aber dafür Sorge tragen, dass der gute Eindruck mit der schwindenden Wärme nicht so schnell wieder verfliegt und dafür sorgen, dass im Kamin etwas nachgelegt wird. Ich muss Euch dafür kurz alleine lassen, aber ich würde die Gelegenheit nutzen, um das Hausbuch herbeizuholen. Natürlich nur, wenn Ihr momentan keine andere Bitte habt, die Vorrang hat, versteht sich.“

„Nur zu, ich will hier keine Ansprüche stellen“, sagst Du rasch. Iason nickt Dir freundlich zu, verschwindet wieder aus dem Zimmer und macht die schwere, dunkle Holztür von außen zu. Sofort breitet sich die vom Kamin ausgehende Wärme noch mehr im Raum aus. Du bist Dir nicht ganz sicher, ob Du diesen nun doch sehr herzlichen Empfang magst oder es Dir fast schon ein wenig unangenehm ist, derart hofiert zu werden, obwohl Du noch nicht einmal mit Deiner Arbeit angefangen hast. Obwohl Du nichts Falsches über dich selbst behauptet hast, kommst Du Dir ein wenig wie ein Hochstapler vor. Irgendwie hast Du aber den Moment verpasst, um Iason zu verklickern, dass Du nicht der Profi-Detektiv bist, für den er Dich offenbar hält.

Du nutzt die Zeit und blickst Dich noch ein wenig weiter im Raum um. Dein erster Eindruck, dass dieses Zimmer hier deutlich einladender wirkt als noch die Eingangshalle, verfestigt sich. Aber auch hier hast Du das Gefühl, dass dieses Zimmer mittlerweile nur noch die abgespeckte Version eines noch viel einladender eingerichteten Empfangszimmers ist, welches es einmal gewesen sein könnte. So erkennst Du zwar das beinahe obligatorische Hirschgeweih über dem Kamin, fragst Dich aber, ob dort in vergleichbaren Haushalten nicht ein ungleich wertvolleres

Schattenläuferhorn hängen würde. Auch der Kronleuchter, der mittig im Raume von der Decke baumelt – aus Holz – macht einen schicken Eindruck, strahlt aber nicht diesen Prunk aus, den Du vom Anwesen des Herrn einer ganzen Grafschaft erwarten würdest. Vielleicht aber, so denkst Du Dir, hat es auch einfach mit der Grafschaft Siegin selbst zu tun, die ja offenbar ohnehin noch nie die größte aller Grafschaften war. Du schaust Dich noch eine ganze Weile im Zimmer um, lässt Deinen Blick schweifen über Teppiche auf dem Boden und an der Wand, über kleine Bücherregale und Kommoden, über einen Tisch mit geschwungener runder Platte unweit zu deiner Rechten, über Landschaftsbilder an der Wand, über die Holzvertäfelung an der Decke. Du wiederholst diese Runde noch einige Male, bis Du langsam ungeduldig wirst. Weder befindet sich eine Uhr im Raume, noch hast Du die Minuten mitgezählt, doch Du bist Dir sehr sicher, dass schon einige Zeit vergangen ist, seit Iason das Zimmer verlassen hat – mehr, als es Deinem Verständnis nach hätte sein sollen. Auch hörst Du keinerlei Schritte, die Deiner Meinung nach doch durch die ganze steinerne Eingangshalle tönen sollten, sollte sich jemand dem Empfangszimmer nähern. Du kannst Dir allerdings auch nur schwer vorstellen, dass Iason Dich vergessen hat. Nachdem Du noch eine Weile unruhig im Sessel hin und her gerutscht bist, entscheidest Du Dich dafür...

... noch eine Weile zu warten. (→ Seite 74)

... das Empfangszimmer zu verlassen. (→ Seite 84)

„Was war Lord Folken Kastaroth für ein Mensch?“

„Die Umstände gebieten es wohl, die Vergangenheitsform zu wählen, nicht wahr?“, seufzt Iason und lässt die Schultern hängen, fängt sich aber schnell wieder. „Lord Folken Kastaroth als Menschen zu beschreiben, würde vermutlich mehr als einen gesamten Tag dauern. Vielleicht seid Ihr eher an seinen politischen Verflechtungen mit dem Königshaus interessiert. Oder besser gesagt: An seinen Entflechtungen. Wenn etwas Lord Kastaroths Handeln über die Jahre auszeichnet, dann ist es wohl sein bedingungsloser Pazifismus. Der ist es auch, der die Grafschaft Siegin schließlich in so eine exkludierte Lage brachte. Weder er selbst noch Angehörige der Grafschaft sind je in den Krieg gezogen. Ganz im Gegenteil trat Lord Kastaroth jeglichen Kriegstreibereien stets entschieden entgegen, seien es innermenschliche Konflikte oder Kampfhandlungen gegen die Orks gewesen. Diese Haltung hat Lord Kastaroth sich zweifellos von seinem Vater, Innos habe ihn selig, Lord Murnau Kastaroth abgeschaut, nachdem dessen Vater wiederum im Krieg gefallen war. Lord Folken Kastaroth hat diese Tradition des friedlichen Regierens stets hochgehalten und trat zu jeder sich bietenden Gelegenheit als Mahner auf, wenn das Reich wieder einmal in den Krieg ziehen wollte. Leider hatte sein Wort am königlichen Hofe nie viel Gewicht, und mit der Zeit ist er sogar noch isolierter geworden. Und das, obwohl die von ihm eingebrachten Vorschläge in den Friedensverhandlungen mit den Orks sozusagen Realität geworden sind – mit der Einschränkung, dass der König sich diese Ideen zu eigen machte und ausdrücklich selbst ans Revers heftete. Ich glaube, spätestens in dieser Phase hatte Lord Kastaroth endgültig das Interesse daran verloren, irgendwelche Bande mit dem Königshof aufrecht zu erhalten, zumal der König stets so getan hat, als kenne er Lord Kastaroth überhaupt nicht – was nicht der Wahrheit entspricht, da sie sogar eine gemeinsame Vergangenheit verbindet. Aber ich sehe, ich habe schon viel

zu viel geredet und Euch vielleicht gelangweilt. Selbstverständlich könnte ich Euch auch die persönlichen Vorzüge Lord Kastaroths als gewissenhafter wie gestrenger Hausherr hervorheben, doch wäre dies angesichts meiner Stellung als sein Hausverwalter vielleicht etwas überflüssig.“

„Was soll die Gazelle auch sagen, wenn sie über den Löwen sprechen muss, ne?“

Iason nickt, wobei Du glaubst, an seinem Gesichtsausdruck erkennen zu können, dass er Deine Erwiderung nicht ganz verstanden hat. Nach einer Weile des Schweigens versuchst Du, das Gespräch wieder in Gang zu bringen.

„Wenn ich mir das über Lord Kastaroths politische Verbindungen so durch den Kopf gehen lasse... ist es denn auszuschließen, dass seine Ermordung politisch motiviert ist? Vielleicht doch noch irgendwelche offenen Rechnungen mit dem Königshaus?“

„Nun, ausgeschlossen ist nichts, fürchte ich“, sagt Iason mit Bedauern in der Stimme. „Ich weiß nicht, ob meine Einschätzung bei Eurer Arbeit von Wert ist, aber ich halte es zumindest für unwahrscheinlich. Allein schon deshalb, weil Lord Kastaroth ausweislich seines Briefes an Euch seine Ermordung vorhersah. Bei allem Respekt vor den intellektuellen Fähigkeiten und dem vorausschauenden Denken unseres Hausherrn: Selbst er wird die verworrenen Katalanen des Königshauses nicht vorhersehen können. Ganz unabhängig davon, dass er längst keine Person mehr war, die dem Königshaus in nur irgendeiner Form hätte gefährlich werden können. Es bestehen schlicht keine Gründe, dass einer der momentanen Akteure in der Politik des Reiches die Notwendigkeit sehen könnte, Lord Kastaroth aus dem Weg zu schaffen. Womit ich freilich nicht implizieren will, dass es nachvollziehbare persönliche oder private Gründe gegeben haben könnte, den Lord aus dem Leben scheiden zu lassen, versteht sich.“

„Mit persönlichen Gründen meint Ihr etwa Verwandte des Lords? Oder gar Bewohner dieses Hauses?“

„Diese hätten zumindest keine politischen Gründe, ja“, antwortet Iason rasch. „Aber wie gesagt... es steht mir nicht zu, in dieser Richtung etwas anzudeuten. Ich kann nicht verhindern, dass in Euch Verdachtsmomente gegenüber den Bewohnern des Hauses Kastaroths entstehen, und ich will diese auch gar nicht im Entstehen hindern, wenn sie dies im Laufe Eurer Aufklärungsarbeit tun und schlicht Resultat akribischer Detektivarbeit sind. Doch einpflanzen will ich sie Euch freilich auch nicht, allein schon, um Eure Ermittlungsergebnisse nicht bereits im Vorhinein zu verfälschen.“

„Ich verstehe schon“, sagst Du, auch wenn Du bezüglich Iasons Worten noch ganz andere Gedanken hast, als bloßes Verständnis.

„Wenn Ihr die Bewohner des Hauses schon erwähnt... wen gibt es hier noch alles, außer Euch? Noch andere Diener? Ihr könnt den gesamten Haushalt wohl kaum alleine am Laufen halten.“

„Oh, ganz gewiss kann ich das nicht, nein, es gibt da freilich noch andere... aber... es ist unhöflich von mir, Euch Eure Fragen hier vor der Tür stellen zu lassen. Ihr habt lange genug in der Kälte gestanden. Bitte kommt doch hinein. Vergesst Euren Koffer nicht!“

Iason hält Dir den Torflügel nun noch ein Stück weiter auf und bittet Dich mit entsprechender Geste, in das Haus einzutreten. Du folgst der Bitte und findest Dich in der Eingangshalle wieder. Tatsächlich ist es hier beinahe genau so kalt wie draußen, doch als Iason hinter Dir die Türe von innen wieder zumacht, ist wenigstens der scharfe Luftzug passé. Das Erste, was Dir in der Eingangshalle, die weniger eine Halle als einfach nur ein großer Raum ist, ins Auge fällt, ist die große Treppe, die sich direkt vor Dir auftut. Roter Teppich klettert auf den weißen Marmorstufen hoch und lädt Dich ein, ins Obergeschoss auf eine kleine Galerie zu gehen. Beleuchtet ist der Innenraum etwas spärlich und beinahe ausschließlich mit Kerzenleuchtern, lediglich am hinteren Ende des Raumes kannst Du ein paar Fackeln erspähen. Insgesamt wirkt dieses Anwesen zwar schon pompös und in etwa so, wie Du Dir einen solchen Bau vorgestellt hättest. Du wirst aber das Gefühl nicht los, dass dieses Haus einst noch prunkvoller gewesen sein muss, als es sich jetzt

darbietet. Das Anwesen wirkt irgendwie ein bisschen verlassen – aber vielleicht ist es auch nur diese Kälte, die Dich das glauben lässt.

„Bitte kommt doch mit in das Empfangszimmer, dort könnt Ihr auch Euren Mantel ablegen, wenn es Euch beliebt“, sagt Iason und leitet Dich in einen Raum, der nach rechts von der Eingangshalle abgeht. In seinen Gesten und Worten wirkt Iason nun noch eleganter als zuvor. Der Hausdiener scheint nun, da er Dich endlich standesgemäß empfangen kann, richtiggehend aufzublühen.

Du betrittst das Empfangszimmer und fühlst dich beim Anblick des glimmenden Kamins gleich ein wenig wärmer. Galant weist Iason Dir einen Platz auf einem braunen Ohrensessel zu, der Teil einer kleinen Sitzgruppe auf einem moosgrünen Teppich direkt in der Nähe des Kamins ist. Vorher lässt es sich Iason allerdings nicht nehmen, Dir beim Ausziehen Deines Mantels zu helfen. Er hängt ihn an einen ansonsten unbenutzten Kleiderhaken direkt in der Ecke neben der Tür. Du selbst lässt Dich in das braune Leder des Sessels sinken, stellst den Koffer neben Dir auf dem Boden ab und streckst Deine Füße aus. Iason scheint zufrieden mit Deinem Verhalten. Aus seiner Miene ist sehr leicht abzulesen, dass er recht stolz auf dieses Zimmer und überhaupt auf das ganze Anwesen ist.

„Es ist schon ein wenig länger her, dass dieses Zimmer zu einem ordentlichen Empfang genutzt wurde, aber ich habe stets dafür gesorgt, dass es jederzeit zu passenden Gelegenheiten genutzt werden kann. Ich hoffe, Ihr fühlt Euch wohl.“

„Ihr würdet diese Frage gar nicht stellen, wenn ihr mein Zuhause kennen würdet“, antwortest Du bloß und entlockst Iason damit ein verstecktes Schmunzeln.

„Ich werte dies mal als ein 'Ja', wenn es recht ist. Lasst mich aber dafür Sorge tragen, dass der gute Eindruck mit der schwindenden Wärme nicht so schnell wieder verfliegt und dafür sorgen, dass im Kamin etwas nachgelegt wird. Ich muss Euch dafür kurz alleine lassen, aber ich würde die Gelegenheit nutzen, um das Hausbuch herbeizuholen.“

Natürlich nur, wenn Ihr momentan keine andere Bitte habt, die Vorrang hat, versteht sich.“

„Nur zu, ich will hier keine Ansprüche stellen“, sagst Du rasch. Iason nickt Dir freundlich zu, verschwindet wieder aus dem Zimmer und macht die schwere, dunkle Holztür von außen zu. Sofort breitet sich die vom Kamin ausgehende Wärme noch mehr im Raum aus. Du bist Dir nicht ganz sicher, ob Du diesen nun doch sehr herzlichen Empfang magst oder es Dir fast schon ein wenig unangenehm ist, derart hofiert zu werden, obwohl Du noch nicht einmal mit Deiner Arbeit angefangen hast. Obwohl Du nichts Falsches über Dich selbst behauptet hast, kommst Du Dir ein wenig wie ein Hochstapler vor. Irgendwie hast Du aber den Moment verpasst, um Iason zu verklickern, dass Du nicht der Profi-Detektiv bist, für den er Dich offenbar hält.

Du nutzt die Zeit und blickst Dich noch ein wenig weiter im Raum um. Dein erster Eindruck, dass dieses Zimmer hier deutlich einladender wirkt als noch die Eingangshalle, verfestigt sich. Aber auch hier hast Du das Gefühl, dass dieses Zimmer mittlerweile nur noch die abgespeckte Version eines noch viel einladender eingerichteten Empfangszimmers ist, welches es einmal gewesen sein könnte. So erkennst Du zwar das beinahe obligatorische Hirschgeweih über dem Kamin, fragst Dich aber, ob dort in vergleichbaren Haushalten nicht ein ungleich wertvolleres Schattenläuferhorn hängen würde. Auch der Kronleuchter, der mittig im Raume von der Decke baumelt – aus Holz – macht einen schicken Eindruck, strahlt aber nicht diesen Prunk aus, den Du vom Anwesen des Herrn einer ganzen Grafschaft erwarten würdest. Vielleicht aber, so denkst Du Dir, hat es auch einfach mit der Grafschaft Siegin selbst zu tun, die ja offenbar ohnehin noch nie die größte aller Grafschaften war. Du schaust Dich noch eine ganze Weile im Zimmer um, lässt Deinen Blick schweifen über Teppiche auf dem Boden und an der Wand, über kleine Bücherregale und Kommoden, über einen Tisch mit geschwungener runder Platte unweit zu Deiner Rechten, über Landschaftsbilder an der Wand, über die Holzvertäfelung an der Decke. Du wiederholst diese Runde noch einige Male, bis Du langsam

ungeduldig wirst. Weder befindet sich eine Uhr im Raume, noch hast Du die Minuten mitgezählt, doch Du bist Dir sehr sicher, dass schon einige Zeit vergangen ist, seit Iason das Zimmer verlassen hat – mehr, als es Deinem Verständnis nach hätte sein sollen. Auch hörst Du keinerlei Schritte, die Deiner Meinung nach doch durch die ganze steinerne Eingangshalle tönen sollten, sollte sich jemand dem Empfangszimmer nähern. Du kannst Dir allerdings auch nur schwer vorstellen, dass Iason Dich vergessen hat. Nachdem Du noch eine Weile unruhig im Sessel hin und her gerutscht bist, entscheidest Du Dich dafür...

... noch eine Weile zu warten. (→ Seite 74)

... das Empfangszimmer zu verlassen. (→ Seite 84)

„Es ist ja wahrscheinlich gut möglich, dass es jemand aus dem Hause selbst war, der Lord Folken Kastaroth ermordet hat. Vielleicht jemand, der derart in seinen Alltag eingebunden war, dass es ihm ein Leichtes gewesen wäre, den Lord vielleicht zu vergiften oder ähnliches...“

Iason seufzt, und an seinem blassen Blick kannst Du deutlich ablesen, dass er Deine Andeutung bereits verstanden haben muss, noch bevor Du geendet hast. Für einen Moment zweifelst Du heftig daran, dass das nun die richtige Frage war. Aber als Iason anfängt zu sprechen, bemerkst Du, dass er sogar mehr Verständnis dafür aufbringen kann, als Du selbst.

„Es bleibt wahrscheinlich nicht aus, dass Ihr auch solche Fragen stellen müsst, wenn Ihr Eure Arbeit sorgfältig erledigen wollt, nicht wahr?“

Du willst etwas erwidern, aber Iason fährt direkt weiter fort.

„Natürlich wäre es jemandem in meiner Stellung ein Leichtes gewesen, zumindest den Versuch zu unternehmen, Lord Kastaroth etwas anzutun. Da bin ich sicher nicht der einzige im Hause, aber doch derjenige, der einem da zuvörderst in den Sinn kommen muss. Es ist wahr: Vom morgendlichen Trunk bis hin zum abendlichen Betthupferl hätte ich jeden Tag dutzende von Gelegenheiten gehabt, dem Lord giftige Substanzen in seine Mahlzeiten zu mischen, auf seine Kleidung aufzutragen oder in seine Schlafstatt zu verbringen. Unser Verhältnis basierte auf höchstem Vertrauen, versteht Ihr. Lord Kastaroth hätte wahrscheinlich nicht einmal Misstrauen gehegt, wenn ich ihn mit einem Küchenbeil in der Hand in seinem Schlafgemach aufgesucht hätte. Da ist es nur folgerichtig, dass der Verdacht auf mich fällt.“

„Ich wollte nicht...“

„Es ist schon gut“, wiegelt Iason ab, einen gütigen Blick aufsetzend.

„Auch ich muss mir diese Fragen gefallen lassen, wenn ich will, dass Lord Kastaroths Verbleib aufgeklärt wird. Ich werde dazu alles beitragen, was mir möglich ist. Wenn es dazugehört, mich selbst befragen zu lassen, dann lasse ich auch das über mich ergehen.“

Immerhin entspricht es auch dem Willen Lord Kastaroths. Ich denke, die letzten Worte in seinem Brief sind Euch ebenso im Gedächtnis geblieben wie mir. *Vertraut niemandem*. Lord Kastaroth hätte das nicht so geschrieben, wenn er gewollt hätte, dass Ihr mich davon ausspart und mir blindes Vertrauen schenkt.“

Du kannst darauf nur nicken. Iason hat Deine Gedanken dazu besser in Worte gefasst, als Du selbst es je hättest tun können.

„Ihr haltet es also auch für wahrscheinlich, dass es jemand aus dem Haus selbst war, der Lord Kastaroth... umgebracht hat?“

Iason schüttelt den Kopf. „Ich glaube, ich bin nicht in der Position, um etwas für wahrscheinlich oder unwahrscheinlich zu halten. Ich will Eure Ermittlungsergebnisse auf gar keinen Fall beeinflussen. Ich kann Euch nur sagen, dass es Bewohner in diesem Hause gibt, die ebenso Gelegenheit gehabt haben könnten, dem Hausherrn Schaden zuzufügen, in welcher Form auch immer. Dazu passt freilich auch, dass Lord Kastaroth in seinem Schreiben sehr eindringlich zum Ausdruck gebracht hat, seine kommende Ermordung nicht verhindern zu können. Wenn man die Attacke aus dem eigenen Hause kommen sieht, so ist dies wohl nur folgerichtig. Doch wie gesagt: Ich halte es für eine Möglichkeit, für mehr nicht.“

Wieder einmal nickst Du nur. Du kommst Dir ein bisschen wie ein Hochstapler vor, denn momentan ist es eher Iason, der die Ermittlungen leitet, und weniger Du selbst. Umso mehr willst Du nun darauf drängen, selbst nach Ermittlungsansätzen zu suchen.

„Diese anderen Bewohner im Hause, die Ihr angedeutet habt... könnt Ihr mir auch etwas über die erzählen?“

„Oh, natürlich kann ich das“, sagt Iason, nun offenbar doch sehr erleichtert, dass sich der Verdacht nicht mehr nur auf ihn konzentriert.

„Aber ich wäre ein schlechter Gastgeber, Euch diese ganzen Fragen hier draußen stellen zu lassen. Ich denke, Ihr habt genug in der Kälte gestanden. Bitte kommt doch hinein. Vergesst Euren Koffer nicht!“

Iason hält Dir den Torflügel nun noch ein Stück weiter auf und bittet Dich mit entsprechender Geste, in das Haus einzutreten. Du folgst der

Bitte und findest Dich in der Eingangshalle wieder. Tatsächlich ist es hier beinahe genau so kalt wie draußen, doch als Iason hinter Dir die Türe von innen wieder zumacht, ist wenigstens der scharfe Luftzug passé. Das Erste, was Dir in der Eingangshalle, die weniger eine Halle als einfach nur ein großer Raum ist, ins Auge fällt, ist die große Treppe, die sich direkt vor dir auftut. Roter Teppich klettert auf den weißen Marmorstufen hoch und lädt dich ein, ins Obergeschoss auf eine kleine Galerie zu gehen. Beleuchtet ist der Innenraum etwas spärlich und beinahe ausschließlich mit Kerzenleuchtern, lediglich am hinteren Ende des Raumes kannst Du ein paar Fackeln erspähen. Insgesamt wirkt dieses Anwesen zwar schon pompös und in etwa so, wie Du Dir einen solchen Bau vorgestellt hättest. Du wirst aber das Gefühl nicht los, dass dieses Haus einst noch prunkvoller gewesen sein muss, als es sich jetzt darbietet. Das Anwesen wirkt irgendwie ein bisschen verlassen – aber vielleicht ist es auch nur diese Kälte, die Dich das glauben lässt.

„Bitte kommt doch mit in das Empfangszimmer, dort könnt Ihr auch Euren Mantel ablegen, wenn es Euch beliebt“, sagt Iason und leitet Dich in einen Raum, der nach rechts von der Eingangshalle abgeht. In seinen Gesten und Worten wirkt Iason nun noch eleganter als zuvor. Der Hausdiener scheint nun, da er Dich endlich standesgemäß empfangen kann, richtiggehend aufzublühen.

Du betrittst das Empfangszimmer und fühlst dich beim Anblick des glimmenden Kamins gleich ein wenig wärmer. Galant weist Iason Dir einen Platz auf einem braunen Ohrensessel zu, der Teil einer kleinen Sitzgruppe auf einem moosgrünen Teppich direkt in der Nähe des Kamins ist. Vorher lässt es sich Iason allerdings nicht nehmen, Dir beim Ausziehen Deines Mantels zu helfen. Er hängt ihn an einen ansonsten unbenutzten Kleiderhaken direkt in der Ecke neben der Tür. Du selbst lässt Dich in das braune Leder des Sessels sinken, stellst den Koffer neben Dir auf dem Boden ab und streckst Deine Füße aus. Iason scheint zufrieden mit Deinem Verhalten. Aus seiner Miene ist sehr leicht abzulesen, dass er recht stolz auf dieses Zimmer und überhaupt auf das ganze Anwesen ist.

„Es ist schon ein wenig länger her, dass dieses Zimmer zu einem ordentlichen Empfang genutzt wurde, aber ich habe stets dafür gesorgt, dass es jederzeit zu passenden Gelegenheiten genutzt werden kann. Ich hoffe, Ihr fühlt Euch wohl.“

„Ihr würdet diese Frage gar nicht stellen, wenn Ihr mein Zuhause kennen würdet“, antwortest Du bloß und entlockst Iason damit ein verstecktes Schmunzeln.

„Ich werte dies mal als ein 'Ja', wenn es recht ist. Lasst mich aber dafür Sorge tragen, dass der gute Eindruck mit der schwindenden Wärme nicht so schnell wieder verfliegt und dafür sorgen, dass im Kamin etwas nachgelegt wird. Ich muss Euch dafür kurz alleine lassen, aber ich würde die Gelegenheit nutzen, um das Hausbuch herbeizuholen. Natürlich nur, wenn Ihr momentan keine andere Bitte habt, die Vorrang hat, versteht sich.“

„Nur zu, ich will hier keine Ansprüche stellen“, sagst Du rasch. Iason nickt Dir freundlich zu, verschwindet wieder aus dem Zimmer und macht die schwere, dunkle Holztür von außen zu. Sofort breitet sich die vom Kamin ausgehende Wärme noch mehr im Raum aus. Du bist Dir nicht ganz sicher, ob Du diesen nun doch sehr herzlichen Empfang magst oder es Dir fast schon ein wenig unangenehm ist, derart hofiert zu werden, obwohl Du noch nicht einmal mit Deiner Arbeit angefangen hast. Obwohl Du nichts Falsches über Dich selbst behauptet hast, kommst Du Dir ein wenig wie ein Hochstapler vor. Irgendwie hast Du aber den Moment verpasst, um Iason zu verklickern, dass Du nicht der Profi-Detektiv bist, für den er Dich offenbar hält.

Du nutzt die Zeit und blickst Dich noch ein wenig weiter im Raum um. Dein erster Eindruck, dass dieses Zimmer hier deutlich einladender wirkt als noch die Eingangshalle, verfestigt sich. Aber auch hier hast Du das Gefühl, dass dieses Zimmer mittlerweile nur noch die abgespeckte Version eines noch viel einladender eingerichteten Empfangszimmers ist, welches es einmal gewesen sein könnte. So erkennst Du zwar das beinahe obligatorische Hirschgeweih über dem Kamin, fragst Dich aber, ob dort in vergleichbaren Haushalten nicht ein ungleich wertvolleres

Schattenläuferhorn hängen würde. Auch der Kronleuchter, der mittig im Raume von der Decke baumelt – aus Holz – macht einen schicken Eindruck, strahlt aber nicht diesen Prunk aus, den Du vom Anwesen des Herrn einer ganzen Grafschaft erwarten würdest. Vielleicht aber, so denkst Du Dir, hat es auch einfach mit der Grafschaft Siegin selbst zu tun, die ja offenbar ohnehin noch nie die größte aller Grafschaften war. Du schaust Dich noch eine ganze Weile im Zimmer um, lässt Deinen Blick schweifen über Teppiche auf dem Boden und an der Wand, über kleine Bücherregale und Kommoden, über einen Tisch mit geschwungener runder Platte unweit zu Deiner Rechten, über Landschaftsbilder an der Wand, über die Holzvertäfelung an der Decke. Du wiederholst diese Runde noch einige Male, bis Du langsam ungeduldig wirst. Weder befindet sich eine Uhr im Raume, noch hast Du die Minuten mitgezählt, doch Du bist Dir sehr sicher, dass schon einige Zeit vergangen ist, seit Iason das Zimmer verlassen hat – mehr, als es Deinem Verständnis nach hätte sein sollen. Auch hörst Du keinerlei Schritte, die Deiner Meinung nach doch durch die ganze steinerne Eingangshalle tönen sollten, sollte sich jemand dem Empfangszimmer nähern. Du kannst Dir allerdings auch nur schwer vorstellen, dass Iason Dich vergessen hat. Nachdem Du noch eine Weile unruhig im Sessel hin und her gerutscht bist, entscheidest Du Dich dafür...

... noch eine Weile zu warten. (→ Seite 74)

... das Empfangszimmer zu verlassen. (→ Seite 84)

Es fällt Dir nicht leicht, diese endgültige Entscheidung zu treffen, doch als Du sie dann endlich getroffen hast, wird Dir direkt leichter ums Herz: Du brichst die Sache an dieser Stelle lieber ganz ab, um Dich auf den Heimweg zu machen. Seit Du am Anwesen angekommen bist, ja genau genommen seit Du den Brief von Lord Kastaroth bekommen und Dich auf die Reise hierhin gemacht hast, trägst Du dieses mulmige Gefühl in Dir, welches Dich seitdem nicht mehr losgelassen hat. Es ist ein Gefühl, welches Dir beständige Gefahr signalisiert, als stünde Dein Leben seit Verlassen Deines Zuhauses in einer Schwebel. Vor diesem Hintergrund erscheint Dir der Plan, über eine Holzleiter in ein fremdes Anwesen einzubrechen, in dem womöglich sogar noch ein Mörder herumgeistert, gerade zu aberwitzig, und Du fragst Dich, wie Du diese Möglichkeit je als ernstzunehmende Alternative in Betracht ziehen könntest. Diese Sache ist einfach ein ganzes Stück zu groß für Dich. Letzter Wunsch des Lords hin oder her: Du würdest ihm keinen Gefallen tun, mit Deinen bescheidenen Mitteln den Mordfall anzugehen und dabei womöglich noch mehr Unfrieden zu stiften, als ohnehin schon geschehen. Du behältst Dir vor, zu Hause in Vengard die Behörden über den Fall zu informieren. Jedenfalls aber willst Du auf jeden Fall wieder nach Hause, und wenn es der gesamte Weg zu Fuß sein muss.

Um Dich sozusagen sauber aus der Sache wieder herauszuziehen, damit kein Handeln Deinerseits auf dem Grundstück des Hauses Kastaroths zurückbleibt, willst Du nun nur noch die Leiter zurück an die Wand stellen. Du packst Dir wahllos eine der Sprossen, um den unteren Teil der schweren Holzleiter wieder aus dem Schnee zu befreien. Als Du feste ziehst, rutscht Du aber bloß aus und fällst der Länge nach hin. Du landest zwar weich, doch das, was Du beim Sturz gespürt hast, beunruhigt Dich zutiefst: Nach Deiner Wahrnehmung bist Du nämlich mit dem Fuß an die Leiter gekommen, und zwar derart heftig, dass...

Wie Du Dich langsam im Schnee umdrehst, um einen Blick auf die Leiter erhaschen zu können, musst Du feststellen, dass sich Deine Befürchtung fatalerweise bestätigt hat. Das, was Du mit beiden Händen nicht geschafft hast, hast Du nun doch noch durch einen unbedachten Fußtritt erreicht: Die Leiter ist ins Kippen geraten, mit ihrer Oberseite vom Balkon abgerutscht und fällt – ebenso wie Du selbst einige Momente zuvor – der Länge nach hin, wobei sich ausgerechnet eine besonders splinterige Sprosse direkt auf Deinen Kopf zubewegt. Tatsächlich sind die scharfen Kanten jedoch – zumindest im ersten Moment – weniger wirksam als die schiere Schwere des Holzes, bei dessen Aufschlag Du zunächst nur das Weiß des Schnees siehst, in das Dein Kopf hineingedrückt wird, und dann nur noch das Schwarz einer beginnenden Bewusstlosigkeit. Einer Bewusstlosigkeit, die, wie Du an Deiner von der wilden Sprosse aufgeschlitzten und nun warm auslaufender Kehle erkennst, wohl niemals mehr ein Ende nehmen wird...

Du willst Dein Glück mit der Leiter versuchen, solange Du noch den Mut dazu hast. Der Gedanke an den Brief Lord Kastaroths, in dem er Dir einerseits die Notwendigkeit der Ermittlungen an sich, andererseits auch sein – woher auch immer geschöpftes – Vertrauen in Dich zum Ausdruck gebracht hat, ist Dir Antrieb genug. Das mulmige Gefühl, das Du dabei hast, wischst Du einfach beiseite – so, wie Du es nun schon mehrmals seit Anbeginn Deiner Reise hierhin getan hast. Nachdem Du einen beträchtlichen Teil Deines Vermögens für die Kutschfahrt ausgegeben hast, willst Du jetzt nicht einfach so aufgeben.

Du stellst einen Fuß auf die Leiter, prüfst das Gewicht. Dann den zweiten Fuß. Die Leiter hält. Mit einem Mal erinnerst Du Dich daran, dass Du vor Leitern eigentlich doch immer eine gehörige Portion Respekt hattest – je länger die Leiter, desto größer der Respekt. Doch das soll Dich jetzt nicht mehr aufhalten. Schnell, aber nicht hastig erklimmst Du Sprosse für Sprosse, bis Du tatsächlich an der Balkonbrüstung angekommen bist und Dich mit einem letzten Schwung dort herüberziehst, woraufhin Du unsanft auf hartem Stein landest. Die Leiter hat die ganze Zeit über nicht einmal gewackelt, doch wie Du Dich mit Deinem letzten Schritt kräftig von einer der obersten Sprossen abgedrückt hast, kippt sie nach hinten und fällt beinahe geräuschlos in den weichen Schnee. Du bist froh, dass Du es vorher noch auf den Balkon geschafft hast. Weniger froh bist Du allerdings darüber, dass Dir nun vorerst Dein Fluchtweg abgeschnitten ist. Da Du an dieser Situation aber ohnehin so ohne Weiteres nichts ändern kannst, akzeptierst Du sie einfach und wendest Dich der Balkontür zu. Sie ist tatsächlich, wie von unten erspät, nur angelehnt, steht einen Spalt offen, sodass Du sie einfach nur nach innen drücken musst, um Zugang zum Anwesen zu erlangen. Du zögerst also nicht weiter und machst es ganz genau so – wenn auch mit heftig pochendem Herzen.

Das Erste, was du im Innern wahrnimmst, ist die Wärme, die Dir entgegenschlägt. Erst danach nimmst Du Einzelheiten des Raumes wahr, zuvörderst großmütterlich anmutende Sitzgruppen und Sofas, schwere Eichenschränke auf dem dämpfenden Teppich und allerlei intellektuelles Gezierde wie eine an die Wand gehängte, riesige Karte des myrtanischen Reiches, diverse Büsten vermutlich berühmter myrtanischer Philosophen und sogar ein gläsernes Schachspiel in der Mitte des Raumes, welches jedoch äußerst unbenutzt aussieht.

Du hast allerdings keine Zeit, Dich noch näher mit diesen Details zu beschäftigen, weil Dein Blick nun unweigerlich nach links gezogen wird. Dort siehst Du einen weiteren Türspalt, welcher wiederum in ein weiteres Zimmer führt. Als Du dort eine Person entdeckst, zuckst Du kurz zusammen, erlangst aber so schnell wieder Deine Beherrschung, dass Du die Bewegung auf ein Mindestmaß herunterfahren kannst. Du blickst in das Gesicht einer älteren Frau, jedoch nicht direkt, sondern vermittelt durch einen Spiegel, vor dem die Frau sitzt und sich offenbar schminkt. Sie scheint Dich noch nicht gesehen zu haben, denn sie fährt ungerührt damit fort, mit einem Wattebausch irgendwelche Pasten auf ihr runzeliges Gesicht aufzutragen. Weil Du nicht glaubst, dass es angesichts der Umstände Deines Eintretens in das Anwesen angebracht wäre, Dich höflich bei der Dame vorzustellen, hast Du realistischerweise nur zwei Möglichkeiten, um zur Tür am gegenüberliegenden Ende des Raumes, in dem Du Dich befindest, zu gelangen und so das Zimmer schnellstmöglich zu verlassen.

... Schleichen. (→ Seite 88)

... Rennen. (→ Seite 89)

Du entscheidest Dich dafür, noch eine Weile zu warten. Du glaubst nicht, dass es klug, geschweige denn höflich wäre, das Empfangszimmer zu verlassen und auf eigene Faust durch das Anwesen zu stiefeln. Iason hat schließlich einen aufgeräumten Eindruck auf Dich gemacht, sodass nicht daran zu zweifeln ist, dass er bald wieder zu Dir zurückkehren wird. Du lässt deinen Blick noch einmal durch das Zimmer schweifen. Der Kamin sendet immer noch wohlige Wärme aus. Hättest Du Deinen Mantel noch angezogen, würdest Du vermutlich anfangen zu schwitzen. So aber ist die Temperatur perfekt. So perfekt, dass Du kaum glauben kannst, dass dieses Zimmer hier so selten benutzt werden soll – mit dem Verschwinden von Lord Kastaroth ja noch umso seltener. Andererseits kannst Du es Dir gut vorstellen, dass es Iason ein persönliches Anliegen ist, dieses Empfangszimmer – ob in Benutzung oder nicht – jeden Tag aufs Neue auf einen möglicherweise doch notwendig werdenden Empfang vorzubereiten. Du kannst dieses Verhalten dabei nicht einmal als ulkige Marotte abtun – immerhin beweist Deine Anwesenheit hier, dass Iason den absolut richtigen Riecher hatte.

Beim Gedanken an einen Riecher bleibt Dein umherschweifender Blick an einem der hier aufgehängenen Bilder hängen. Unweit zur Linken des Kamins präsentiert sich das Porträt eines Edelmannes, der gutmütig, bei genauerem Hinsehen aber auch mit leicht herausfordernder Miene dem Betrachter entgegenblickt. Du überlegst, ob es ein Porträt von Lord Folken Kastaroth selbst sein könnte, glaubst aber an dem Kleidungsstil zu erkennen, dass die gezeigte Person zumindest einer Generation vor ihm entstammen müsste. Andererseits weißt Du natürlich nicht sicher, wie sich der Hausherr zu kleiden pflegte und ob er tatsächlich das nötige Maß an Selbstverliebtheit aufwies, um ein Porträt seiner selbst in demjenigen Zimmer, in dem er seine Gäste empfing, gut sichtbar zu platzieren. Du betrachtetest das Bild noch eine Weile länger, begutachtetest von Deinem Platz aus die zahlreichen Details, den gezeigten Mantel, den

Spazierstock mit dem güldenen Griff, die altmodisch daherkommende Halskrause oberhalb des Hemdkragens, die fesche Weste und noch vieles mehr. Währenddessen bemerkst Du auch den Effekt, dass die Augen des porträtierten Mannes zu leben und Deine Blicke zu verfolgen scheinen, weil sie immer wieder unregelmäßig im Wechsel vom flackernden Licht des Leuchters und der glimmenden Glut des Kamins beschienen werden. Du rätselst noch darüber, welche Augenfarbe der gezeigte Mann wohl haben muss, wirst dann aber kurz von einem hölzernen Knacken aufgeschreckt. Du drehst deinen Kopf zur Tür, in Erwartung, dass Iason zurückkehrt, doch das Türblatt bewegt sich nicht einen Millimeter. Ein Blick zurück zum Kamin lässt Dich vermuten, dass dort ein vor sich hin brennender Holzrest in der Glut geknackt haben muss.

Ein wenig ungeduldig wirst Du jetzt doch. Du kannst natürlich nicht abschätzen, wie lang und verwinkelt die Wege innerhalb des Anwesens sind, glaubst aber, dass Iason nun mehr als genug Zeit gehabt haben müsste, um einmal das ganze Haus zu durchqueren. Du willst nicht behaupten, dass Du auf heißen Kohlen säßest, zumal der Sessel, in dem Du Dich niedergelassen hast, äußerst bequem ist. Allerdings bist Du auch nicht zum Urlaub hier, zumal Du Sorge hast, dass Dein neu gewonnener Ermittlerdrang rasch wieder versiegt, wenn Du zu lange abwartest. Nach gründlichem Abwägen des Für und des Wider entscheidest Du dich dafür...

... eine weitere Weile zu warten. (→ Seite 76)

... das Empfangszimmer zu verlassen. (→ Seite 84)

Nach gründlichem Abwägen des Für und des Wider entscheidest Du Dich dafür, eine weitere Weile zu warten. So lange, schätzt Du zumindest, bist Du auch noch nicht hier. Du kannst noch ein wenig Geduld aufbringen, zumal Du auch nicht ausschließen kannst, dass Du Iason und den etwaigen Rest der Diener mit Deinem unangekündigten Auftauchen ein bisschen in Not gebracht hast, auch die restlichen Teile des Anwesens vorzeigbar zu machen. Dein kurzer Aufenthalt in der kalten Eingangshalle hat Dir schließlich offenbart, dass das Haus – hergerichtetes Empfangszimmer hin oder her – aktuell nicht für Besucher fein gemacht ist. Du willst Iason daher nicht unnötig unter Druck setzen und ihm stattdessen noch ein bisschen Zeit geben.

Auf deinem Sessel hält es Dich allerdings nun nicht mehr, und Du glaubst nicht, dass es als besonders unhöfliches Verhalten gilt, wenn Du Dich noch weiter im Raum umsiehst. Deshalb stehst Du auf und schlenderst zunächst zum Kamin herüber, nur um nach kurzem Genuss der Wärme zielsicher einen der Bücherschränke an der Wand anzusteuern. Du hast schon einmal davon gehört, dass manche aus der Schicht der Bessergestellten Myrtanas nicht notwendigerweise auch der Schicht der Bessergebildeten entstammen und sich deshalb zum Schein Bücherattrappen ins Regal stellen. Ein kurzes Drüberschauen über den Bücherschrank hier aber zeigt Dir, dass Lord Folken Kastaroth wohl keiner dieser Leute gewesen sein musste – vorausgesetzt, dass nicht Iason seine Privatbibliothek in dieses Empfangszimmer ausgelagert hat. Die Bücher hier sind alle echt. Das müssen sie wohl auch, wenn Du bedenkst, dass oben auf dem Schrank eine kleine Innosstatuette über sie wacht. Du selbst bist zwar nicht so gläubig, wie Du es vielleicht sein solltest, doch von Deinen Großeltern und Eltern ist Dir noch bewusst, welche Bedeutung solcher Symbolik beigemessen wurde und wohl noch immer wird. Eine Pseudo-Bibliothek unter den wachen Augen Innos', das wäre wahrscheinlich schlimmster Frevel.

Es sind Dir zu viele Bücher, als dass Du alle überblicken könntest. Titel wie *Die Sonnwendfeier*, *Die Flucht des Visionisten* oder *Fellans harter Tag*, die offenbar alle der fiktionalen Literatur zuzurechnen sind, reihen sich an große Bilderbände namens *Die Landschaft Siegins im Wandel der Zeiten* oder *Maler und Zeichner des Vengarder Umlands* sowie Reiseberichte à la *Einmal Nordmar und zurück*. Weiter unten im Regal findest Du schwergewichtige wie auch schwer anmutende Folianten, deren Titel Du nicht entziffern kannst, die Deiner Vermutung nach aber wohl irgendwelche philosophischen Abhandlungen enthalten, mit denen Du Dich eher nicht beschäftigen willst. Gerade, als Du Dich wieder vom Bücherschrank abwendest, erregt doch noch ein einzelner, dunkel eingebundener Foliant im untersten Regal Deine Aufmerksamkeit. Du ziehst ihn hervor und drehst ihn etwas ins Licht, um die gülden eingepprägten Worte zu lesen: *Chronik des Hauses Kastaroth*. Vorsichtig, um den wertvoll wirkenden Band nicht fallen zu lassen, schlägst Du eine der dicken Seiten auf, und zwar derart, dass Dir sogar ein kleiner Windhauch entgegenweht. In kleiner, schwarzer Tintenschrift wurde offenbar akribisch die Geschichte dieses Anwesens und seiner einstigen Bewohner niedergeschrieben. Das muss zwar nicht, könnte Dir aber zumindest ein paar Hinweise über dieses Haus und damit Deinen Fall geben. Andererseits hältst Du es für dringender, Deine Zeit im Hier und Jetzt zu verbringen, als die Lebensgeschichten längst erblasster Gutsherren nachzuforschen. Ein Rundgang durch das Anwesen der Gegenwart wird Dir wahrscheinlich mehr Hinweise liefern. Indes: Wenn Du Dich mit diesem Band in den Sessel setzt und herumstöberst, hast Du immerhin etwas zu tun, bis Iason wiederkommt. Falls er wiederkommt. Nach kurzem Überlegen entscheidest Du Dich...

... weiter im Empfangszimmer zu warten und währenddessen in der Chronik zu stöbern. (→ Seite 78)

... das Empfangszimmer zu verlassen (→ Seite 84)

Du entscheidest Dich dafür, weiter im Empfangszimmer zu warten und währenddessen in der Chronik zu stöbern. So hast Du wenigstens etwas zu tun, während Iason irgendwo im Hause unterwegs ist.

Wahrscheinlich, so spekulierst Du, machst Du ihm sogar eine Freude damit, wenn Du Dich so intensiv mit der Hausgeschichte auseinandersetzt. Deshalb nimmst Du das Buch mit zum Sessel, lässt Dich wieder ins braune Leder hineinsinken und schlägst den Band diesmal auf der ersten Seite auf. Nach einigen Anlaufschwierigkeiten kannst Du Dich auf die fein ziselierte Handschrift einlassen und gerätst in einen Lesefluss, der Dich für eine von Dir nicht mehr nachvollziehbare, jedenfalls aber längere Zeit in seinem Bann hält, und das obwohl die trocken geschilderten Ereignisse Deiner Meinung nach nicht einmal zur Hälfte einer Erwähnung wert gewesen wären. Einige der Informationen findest Du aber doch ganz interessant, so zum Beispiel, dass Aribert Kastaroth, Vater von Murnau Kastaroth und damit Großvater von Folken Kastaroth, die Grafschaft Siegin samt dem zugehörigen Anwesen während desjenigen Krieges zugesprochen bekommen hat, in welchem er schließlich fiel. Die Chronik lässt sich nicht ausführlich darüber aus, doch es hat den Anschein, dass eine andere Adelsfamilie zu diesem Zwecke enteignet worden ist und die Kastaroths damit keine echte Adelsfamilie im eigentlichen Sinne sind. Leider kennst Du Dich viel zu wenig mit der myrtanischen Geschichte aus, um zu überlegen, welche Familie das gewesen sein könnte. Daraus, so glaubst Du, könnte sich vielleicht ein weiterer Ermittlungsansatz ergeben, denn eventuell noch lebende Abkömmlinge der ursprünglichen Besitzer des Anwesens hätten Mordmotiv genug, sich, wenn schon nicht das Anwesen zurückzuholen, dann doch wenigstens gehörig zu rächen. Allerdings bleibt das ohne weiteres Hintergrundwissen alles nur Spekulation. Du behältst Dir jedoch vor, Iason zu seiner Meinung dazu zu fragen, sollte er denn irgendwann noch einmal auftauchen.

Eine zweite Information, die Dir interessant vorkommt, ist, dass von regelmäßigen finanziellen Engpässen der Kastaroths die Rede ist, die angeblich vor allem durch die komplizierte Beziehung zum König gespeist wurden: Nachdem Murnau Kastaroth unter dem Eindruck seines im Krieg gefallenen Vaters Aribert jeglicher Unterstützung in kriegerischen Handlungen des myrtanischen Reiches eine Absage erteilt hatte, war das Verhältnis zum Königshof immer mehr eingefroren. Dabei hat die Grafschaft Siegin, so zumindest laut der Chronik, nie offiziell den Status einer unabhängigen Grafschaft erlangt, diesen Status aber faktisch seit Murnau Kastaroths pazifistischem Wirken besessen. Nachdem der Königshof offenbar zunächst glaubte, diese geradezu aufrührerische Einstellung würde die territorialen Kämpfe Myrtanas gefährden, stellte sich schließlich heraus, dass die damals anscheinend noch viel zahlreicheren Bewohner Siegins die Politik Murnau Kastaroths nicht mittragen wollten und abwanderten, um ihrem Land und dem König zu dienen, was nach und nach zu einem gänzlichen Zusammenbruch der ehemals so wichtigen Landwirtschaft in der Region führte und die Abgaben an das Haus Kastaroth bis zu erdrosselnder Wirkung schmälerte. In der Folge musste sich das Haus Kastaroth mit allerlei Abkommen, Investitionen und Anlagen über Wasser halten, die alle in der Chronik detailgenau beschrieben sind, Dir als Laie aber nur den Kopf schwirren lassen, zumal Du immer noch viel verblüffter davon bist, dass die Bewohner der Grafschaft Siegin es tatsächlich vorzogen, in den Krieg zu ziehen, statt froh darüber zu sein, dass ihr Lord seine schützende Hand über sie hielt. Neben dieser Verwunderung denkst Du aber auch darüber nach, ob es vielleicht auch aktuelle finanzielle Schwierigkeiten des Hauses Kastaroth sein könnten, die Lord Folken den Tod gebracht haben. Du weißt immerhin aus eigener leidvoller Erfahrung, wie schon im Kleinen mit säumigen Schuldnern umgesprungen wird. Du wärst nicht überrascht, hätten die Gläubiger bei derart komplizierten finanziellen Verflechtungen, wie sie in der Chronik beschrieben sind, noch ganz andere Methoden in der Hinterhand. Deshalb kannst Du Dir durchaus vorstellen, dass Lord Folken Kastaroth für ausstehende

Zahlungen oder andere nicht eingehaltene Verpflichtungen hatte büßen müssen. Die im Brief ausgedrückte Ausweglosigkeit der Situation passt Deiner Meinung nach auch nur allzu gut dazu: Weder hätte Lord Kastaroth die Chance gehabt, dieser misslichen Lage ohne Weiteres zu entfliehen, noch hätte er einer möglicherweise schierem Übermacht an mächtigen Gläubigern auf Dauer entkommen können. Dieser Ermittlungsansatz leidet allerdings an zwei Problemen: Erstens macht es den Kreis der möglichen Mörder unfassbar weit, zweitens sind die finanziellen Engpässe des Hauses wahrscheinlich ein so sensibles Thema, dass Du wohl kaum Iason einfach so darüber ausfragen kannst. Wie Deine Gedanken zu Iason zurückkehren, erinnerst Du Dich, dass Du ja eigentlich nicht hier bist, um in der Chronik des Hauses zu stöbern, sondern weil Du auf Iason wartest. Mittlerweile ist einige Zeit vergangen, und ein Gedanke kommt in Dir hoch, den Du bereits vorher aufkommen spürtest, da aber noch unterdrücken konntest. *Vertraut niemandem*. Was, wenn Iason gar nicht wirklich unterwegs war, um dafür zu sorgen, dass der Kamin neu angefacht wird? Was, wenn er gar nicht wirklich das Hausbuch holen wollte? Das Hausbuch, mit dem gut und gerne auch die Chronik des Hauses gemeint sein könnte, die hier bereits auf Deinem Schoß liegt? Und was, wenn Iason und die restlichen Diener, wer immer sie auch sein mögen, tatsächlich das Anwesen herrichten wollen, aber in einer Form, die sämtliche Hinweise auf Lord Kastaroths Verbleib und seinen Mörder vernichtet? Was, wenn es das ist, was nun schon so unerträglich lange dauert? Du spürst nun einen starken Drang, die Chronik zurück in den Schrank zu legen und das Empfangszimmer zu verlassen, um Iason im Anwesen nachzuspüren. Du weißt zwar sehr wohl, dass Du nicht überreagieren solltest und dass ein solches Unterfangen in den Augen des Hausverwalters wohl ziemlich unhöflich daherkäme – wenn er sich nicht, noch schlimmer, bereits ertappt fühlen würde, sollte er wirklich irgendwie mit dem Mord an Lord Kastaroth zu tun haben. Gerade wenn Du, rein hypothetisch, davon ausgingest, dass Iason in einen solchen Mordkomplott verwickelt sein sollte, so wäre es unter Umständen

vielleicht sogar klüger, still zu halten, brav zu warten und so zu tun, als würdest Du keinen konkreten Verdacht schöpfen. Um irgendwelche Beweise zu retten ist es möglicherweise ohnehin schon zu spät, sodass Du vielleicht eher ahnungslos spielen solltest. Das würde Dir dann auch einige Peinlichkeiten ersparen, sollte später herauskommen, dass Iason wirklich nur wegen des Hausbuchs und etwas Feuerholz unterwegs war und Deine Theorien alle nur Fantasien waren. Die Entscheidung fällt Dir nicht leicht, aber schließlich entscheidest Du Dich dafür...

... das Warten nicht aufzugeben. (→ Seite 82)

... das Empfangszimmer zu verlassen. (→ Seite 84)

Als Du aufwachst, ist es dunkel um Dich. Du weißt nicht, wo Du bist, dafür weißt Du aber sehr genau, wo Du nicht mehr bist. Innerhalb weniger Sekunden strömen die Erinnerungen auf Dich ein. Du warst im Haus Kastaroth, im Empfangszimmer, und hast auf die Rückkehr des Hausverwalters Iason gewartet. Du hast im Sessel gesessen, die Chronik des Hauses Kastaroth auf Deinem Schoß, und musst schließlich über die weniger interessanten Details der Hausgeschichte eingnickt sein. Und nun bist Du nicht mehr im Empfangszimmer, sondern woanders. Irgendwo.

Mit dem Erklären Deiner Sinne bemerkst Du, dass Du Dich an diesem unbekanntem Ort nicht bewegen kannst. Du spürst, wie etwas in Deine Fußgelenke und Handgelenke einschneidet, wie Dein Körper in eine unangenehme Position gezwungen ist. Du erkennst, dass Du gefesselt bist, und als Dein Laut des Erschreckens darüber seltsam unartikuliert bleibt, bemerkst Du außerdem, dass man Dich geknebelt hat. Du versuchst zu schreien, beißt aber nur auf einen klebrigen Stoff, der Dir höchst zuwider ist. Du versuchst Dich von den Fesseln zu lösen, doch Du tust Dir nur selber weh, und als Du es dann doch schaffst, Deinen Oberkörper wenigstens etwas aufzurichten, stößt Du mit dem Kopf gegen etwas Hartes, was Deine Fantasie direkt als Deckel eines Sarkophags identifiziert – wogegen Dein Verstand leider nicht mit besonders tragfähigen Argumenten widersprechen kann.

Du bemühst Dich noch eine ganze Weile, Dich freizustrampeln, trotz der Schmerzen, welche die Fesseln Dir bereiten. Du hörst erst auf, als Du von außerhalb Deines engen, dunklen Gefängnisses das Knarren einer Tür und dann schwere Schritte vernimmst. Irgendetwas sagt Dir, dass Du nun lieber keinen Lärm mehr machen solltest – dass die Person, die nun den Raum, in dem Du und Dein Gefängnis sich befinden, gekommen ist, das getan hat, um Dich zu befreien, erscheint Dir höchst unwahrscheinlich.

Dein Atem wird flach, Du hörst Dein eigenes Blut wie einen Wasserfall rauschen. Dann spürst und hörst Du, wie der steinerne Deckel Deines Gefängnisses, welches offenbar tatsächlich eine Art Sarkophag ist, mühsam zur Seite geschoben wird. Erste Strahlen flackernden Fackellichts erreichen Deine Augen, bis der Spalt so groß ist, dass Du tatsächlich etwas sehen kannst. Dein Herz schlägt Dir bis zum Halse, Deine Muskeln spannen sich an, und als Du plötzlich einen Kopf über Dir auftauchen siehst, zuckst Du so heftig zusammen, dass es sich anfühlt, als schnitten die Fesseln um Deine Gelenke bis in Deine Knochen hinein. Der Kopf, den Du siehst, ist entmenschlicht von einer schwarzen Maske, wie sie sonst nur die Henker auf den Galgenplätzen der großen Städte des myrtanischen Reiches trugen. Als Du dann das Beil in der Hand des muskulösen, halbnackten Hünen mit der Maske siehst, verstehst Du, dass er tatsächlich Dein Henker sein wird. Mit einem Mal hast Du keinen Zweifel mehr daran, dass dies der Mörder von Lord Folken Kastaroth ist. Und wie er nun das Beil erbarmungslos auf Deinen Hals hinabsausen lässt, genau so, wie er es vermutlich auch schon beim Lord selbst getan hat, wird Dir ebenso klar, dass Du das Geheimnis von Haus Kastaroth viel eher gelüftet hast, als es Dir lieb ist...

Du entscheidest Dich dafür, das Empfangszimmer zu verlassen. Du hast die Warterei satt. Ehe Du Dich versieht, hat Dich Deine Neugier aus dem Zimmer hinaus zurück in die Eingangshalle getrieben. Du schließt die Tür hinter Dir wieder, um die Wärme im Zimmer zu erhalten, die ohnehin nicht genug Kraft hätte, um auch die kalte Eingangshalle mit ihrem blanken Marmor zu beheizen. Beim Blick zur Treppe hinauf und über die Galerie im oberen Stockwerk hast Du kurz den Gedanken, einfach nach Iason zu rufen, doch weil das Deiner Einschätzung nach einen mordsmäßigen Hall erzeugen würde, lässt Du es doch lieber sein. So nett Iason zu Dir war und so gerne Du es Dir gefallen lassen hast, als Gast des Hauses aufgenommen zu werden: Du hast Deine eigene Aufgabe vom Hausherrn höchstselbst bekommen, der letzte Wunsch eines Verstorbenen, und nur dem hast Du nachzukommen – und keinen anderen Befindlichkeiten.

Während Du Dich noch einmal in der Eingangshalle umblickst, bemerkst Du, dass die Tür zum Raum direkt gegenüber – vom Eingang aus gesehen die Tür zur Linken – nun einen Spalt offen steht. Das fordert Dich natürlich geradezu heraus, den Raum zu betreten. Aber auch die Treppe hin zum Obergeschoss lockt Dich, und das nicht nur wegen des roten Teppichs. Letzten Endes tragen Dich Deine Beine...

... in den Raum gegenüber hinein. (→ Seite 90)

... die Treppe hinauf. (→ Seite 93)

Du lässt die Leiter lieber Leiter sein und machst Dich stattdessen auf die Suche nach dem Mann, den Du für den Gärtner hältst. Der Kerl kam Dir vom ersten Blick an irgendwie seltsam vor, und sein plötzliches Verschwinden – wenn auch sicher rational erklärbar – hat sein Übriges dazugetan. Du willst natürlich nicht in Abrede stellen, dass man als Gärtner so eines Anwesens auch im verschneitesten Winter seine Aufgaben hat. Dennoch kam es Dir ein bisschen so vor, als schliche der Kerl um das Anwesen herum. Und wer sagt Dir, dass er Dich wirklich nicht gesehen hat und nicht etwa die Flucht vor Dir ergreifen musste? Auch dafür, dass es überhaupt der Gärtner war, hast Du keinerlei Beweise – mal ganz abgesehen davon, dass sich der Berufsstand des Gärtners und die Eigenschaft als Mörder alles andere als zwingend ausschließen. Möglicherweise hast Du nun also nicht nur die Chance, dem Mörder Lord Folken Kastaroths direkt auf die Schliche zu kommen, sondern auch die Pflicht, einen potentiellen weiteren Mord zu verhindern. Getrieben von dieser Vorstellung setzt Du Dich deshalb wieder in Bewegung, die Südseite des Anwesens längs in Richtung Osten, dem nasskalten Schneefall entgegen.

An der Südseite entdeckst Du keinen weiteren Eingang ins Anwesen, sodass Du stur weiter den Weg entlang gehst. Die Reste der Spuren des Gärtners, soweit sie noch vorhanden waren, sind mittlerweile vollständig verweht. Zu Deiner Linken wird das Grundstück nicht nur von der Hecke, sondern auch von einem dahinter liegenden Waldrand begrenzt. Du überlegst, ob der Gärtner möglicherweise dorthin vor Dir geflohen ist, stellst diesen Gedanken aber zunächst zurück, weil es Dir nur schwer vorstellbar erscheint, dass so ein grobschlächtiger Kerl ohne Spuren zu hinterlassen über eine solche Hecke klettern kann.

Du bist die Südwand des Anwesens nun vollständig abgelaufen und biegest um die Ecke, um die Ostwand zu begutachten – als Du Dich plötzlich einem schwarzen Wesen gegenüberstehst, für das Dir im ersten Moment keine bessere Bezeichnung als *dicker Hund* einfällt.

Auch auf den zweiten Blick bestätigt sich Deine Einschätzung: Groß, vier Pfoten, schwarzes Fell mit weißem Schneeflockenbesatz, hängende Ohren, großes Maul – und ein wedelnder Schwanz. Nachdem Dein erster Schockmoment verfliegen ist, erkennst Du, dass dieser Hund weniger aggressiv ist, als Du es von einem hier auf dem Anwesen herumlaufenden Hund – vermutlich zur Bewachung des Grundstücks eingesetzt – vermutet hättest. Tatsächlich ist das Tier richtiggehend lieb, setzt sich unaufgefordert zu Deinen Füßen hin und reckt Dir in sachter Bewegung seinen Kopf entgegen. Du bist derart überrascht, dass Du gar nicht anders kannst, als Dich herunterzubeugen und Deine Hand auszustrecken. Der Hund lässt sich kralen, der kaum noch befürchtete Biss bleibt aus, stattdessen leckt das Tier als feuchtes Symbol Eurer beginnenden Freundschaft Deine Hand. Du willst gerade einen innerlichen Witz darüber machen, wie erstaunlich es doch ist, dass ein von Natur aus so wildes Tier wie der Wolf über nur wenige Jahrzehnte derart haus- und hoffähig gemacht werden konnte, als Dich eine Stimme von hinten aufschreckt.

„Anka, das reicht.“

Sofort lässt der Hund von Dir ab, stellt sich wieder auf und geht einmal um Dich herum, während auch Du Dich umdrehst – und einem großen, muskulösen Mann entgegenblickst. Nun hat der Gärtner also Dich gefunden, und nicht umgekehrt.

„Du hast Glück, dass ich Anka heute schon gefüttert habe“, grollt Dir der Mann entgegen und garniert seine Worte, die bei jedem anderen Zeitgenossen als mehr oder minder lustiger Spruch durchgegangen wären, mit einem derart finsternen Gesichtsausdruck, dass bei Dir schwerwiegende Zweifel an der Humorigkeit des Ganzen geweckt werden. „Was willst du hier?“

„Ich... was wisst Ihr über den Mord an Lord Folken Kastaroth?“, platzt es infolge der Nervosität auf einmal aus Dir heraus. Ironischerweise ist es das plötzlich auftauchende Lächeln – das Goldzähnlächeln – des Mannes, welches Dir nahelegt, gerade ziemlichen Mist gebaut zu haben. „Diese Frage hättest du nicht stellen sollen“, kommentiert der Gärtner im Einklang mit Deinen Befürchtungen, und ehe Du Dich versiehst, hat er Dich schon am Kragen gepackt.

„Lass... mich...“, bringst Du noch hervor, aber der Griff des Kerls um Deinen Hals ist derart stark, dass Dir gerade mal genug – oder eigentlich nicht genug – Luft zum Atmen bleibt. Mit unbändiger Kraft schleift er Dich durch den Schnee, sein Hund hechelnd nebenher. Nicht nur, dass Du nicht mehr etwas sagen kannst, Du traust es Dich auch schlicht nicht mehr. Dieser Mann wirkt so wenig gesprächsbereit, wie Du es sonst nur von Toten erlebt hast, und tatsächlich hat er auch viele andere Züge eines Toten. Ein graues, fahles Gesicht, welches unter seiner Mütze hervorlugt, eine gewisse Gefühllosigkeit und eine von ihm ausgehende Kälte, die selbst den Schnee um Euch herum nochmals gefrieren lässt.

Schweigend schleift er Dich die Südseite des Anwesen längs in Richtung Westen, und Du weißt schon ab der Hälfte der Strecke, wohin die Reise für Dich nun gehen wird. Du strampelst nicht mal mehr, während Deine Füße und Beine über den Schnee gleiten. Du lässt es einfach über Dich ergehen.

„Von außen hast du den Brunnen ja schon gesehen“, knirscht der Gärtner unter seinen Zähnen hervor, als Ihr in Reichweite des besagten Brunnens seid. „Jetzt siehst du ihn auch mal von innen.“ Er zeigt Dir noch ein letztes Mal sein Goldzähnlächeln, dann packt er Dich nun auch noch an den Beinen, würgt mit heftigen Griffen Deine letzten Versuche eines hilflosen Gezappels ab, und holt Schwung. Du machst die Augen zu, willst es nicht mit ansehen. Nie hättest Du gedacht, dass Du den Mörder Lord Folken Kastaroths so schnell finden würdest. Und nie hättest Du gedacht, dass die Aufklärung des einen Mordes direkt im nächsten münden würde...

Langsam setzt Du einen Fuß vor den anderen, um zum gegenüberliegenden Ende des Raumes zu gelangen. Der dicke Teppich dämpft Deine Schritte, lange sieht alles gut aus – aber dann hörst Du doch noch eine Stimme hinter Dir.

„Wer bei Beliar seid Ihr und was macht Ihr in meinem Zimmer?!“
Du willst Dich nicht umdrehen, bist hin und her gerissen zwischen dem Hinausstürmen aus dem Raum und dem Versuch einer halbwegs plausiblen Erklärung gegenüber der alten Dame, aber dann wird Dir die Entscheidung durch Deine eigenen Füße abgenommen: Irgendwie verfängst Du Dich mit einem letzten Schritt in den Zotteln des Teppichs, die Dir vorher noch so vorteilhaft erschienen, gerätst ins Stolpern und stürzt nach vorne. Du siehst mit einem Mal den von Dir vorher so bewunderten Schachtisch auf Dich zukommen, Du streckst Deine Arme aus um Dich zu schützen und den Sturz irgendwie noch abzufangen – einen Augenblick später gibt es ein lautes Krachen und Klirren, Glassplitter fliegen Dir wie Eiskristalle um die Ohren und durch die Gegend, Dein Gesicht wird heiß, Deine Kehle und Deine Arme werden nass und Deine Sicht rot. Ein nächstes Klirren ertönt, aber eigentlich ist es ein Kreischen, das Kreischen der alten Dame hinter Dir, doch Du kannst sie schon nicht mehr sehen, weil Dein Sichtfeld in einer unheimlichen Mischung aus Rot und Schwarz untergegangen ist. Wie Nadeln stecken kleine Glaspfeile in Deinem Gesicht, Deinem Hals, und auch Deinen Augen. Deine Arme sind aufgeschlitzt. Der zottelige Teppich unter Dir saugt bereits jetzt jede Menge Blut auf. Mit letzter Hoffnung greifst Du Dir an die Kehle, in der Hoffnung, eine nur oberflächliche Wunde vorzufinden, doch sie ist tief, sehr tief, und Du spürst bereits, wie Dich die Kräfte verlassen. Das einzige, was nun noch schleicht, ist der Lebenssaft aus Deinen Adern hinaus...

Du willst den Wahrnehmungsbereich dieser alten Dame im Nebenzimmer möglichst schnell verlassen und setzt Dich daher in Bewegung, bevor sie Dich noch direkt vor ihrer Tür bemerkt. Der dicke Teppich dämpft Deine Schritte zwar, doch bleiben sie hörbar, und noch bevor Du die Tür am gegenüberliegenden Ende des Zimmers erreicht hast, hörst Du den Ruf der Alten.

„Ist da wer? Melanie?“

Du reagierst nicht, reißt einfach die Tür aus dem Zimmer heraus auf, während Du schon das Knarren der weiter aufgestoßenen Tür aus dem Nebenzimmer der alten Dame hörst. Du weißt nicht, ob sie Dich schon gesehen hat, rennst aber unabhängig davon einfach weiter.

Du findest Dich auf einem recht großzügig angelegten Korridor wieder, der etliche weitere Türen zu den Seiten hin aufweist.

„Wer bei Beliar ist da?“, hörst Du hinter Dir, und bist Dir nun endgültig sicher, dass die alte Dame kapiert haben muss, dass sich mit Dir jemand im Anwesen herumtreibt, der ganz sicher nicht eingeladen wurde.

Hektisch blickst Du den langen Korridor hinab, in einigen Schritten Entfernung wird er zu einer Art Galerie, in deren Mitte eine Treppe ins Untergeschoss hinunterführt. Der Weg ist lang, und solltest Du ihn entlanglaufen, würde Dich die alte Dame dabei sicherlich zumindest von hinten sehen. Im Gegensatz dazu lacht Dich der kurze Weg direkt gegenüber zur nächsten Tür an, und wenn Du Dich jetzt noch beeilst, kannst Du Dich dort hinter verstecken, voraussichtlich ohne dass die alte Frau überhaupt sieht, wohin Du verschwunden bist – noch hat sie Dich ja nicht gesehen. Allerdings weißt Du nicht, was sich im Raum gegenüber befindet. Weil Du nicht länger zögern kannst...

... rennst Du den Korridor hinab. (→ Seite 96)

... stürmst Du zum Raum gegenüber. (→ Seite 98)

Letzten Endes tragen Dich Deine Beine zur Tür gegenüber. Der offenstehende Spalt lockt Dich geradezu, ebenso wie der Umstand, dass die Tür bei Deinem Eintritt in das Anwesen – zumindest, soweit Du Dich noch erinnern kannst – geschlossen war.

Du ziehst die Tür weiter auf und blickst in den Raum hinein. Es ist ganz offensichtlich die Küche des Hauses. Sie ist deutlich kälter als das Empfangszimmer, woraus Du ableitest, dass sie nicht vor kurzem benutzt wurde.

Im eher schlauchförmigen Raum befindet sich, ganz modern, eine Arbeitsfläche direkt in der Mitte, die länglich von – wenn Du Dich in den Himmelsrichtungen nicht vertan haben solltest – von Ost nach West, also genau parallel zu Deiner momentanen Blickrichtung ausgerichtet ist. Der Geruch nach getrockneten Kräutern, der Dir in die Nase steigt, korrespondiert mit dem dunklen Grün in den kleinen gläsernen Behältern, die auf der langen Arbeitsfläche in nicht geringer Zahl abgestellt sind. Der Raum mündet am anderen Ende in eine Art Vorratskammer, in der Du aus der Ferne Fleischstücke von der Decke hängen siehst, vermutlich größtenteils Moleratfleisch, wohl aber auch ein paar Scavengerkeulen. Selbstverständlich beinhaltet die Küche auch einen Herd sowie einen zusätzlichen Ofen und allerlei andere Küchengeräte, die Dir reichlich modern erscheinen und von denen Du allenfalls aus Erzählungen schon einmal gehört hast. Es überrascht Dich nicht, dass Du in kulinarischer Hinsicht nicht mit dem Haushalt eines Adligen mithalten kannst.

Du willst die Küche beinahe schon wieder verlassen, weil Du sie für Deine Ermittlungen nicht relevant hältst, da fällt Dir an einer kleineren Arbeitsplatte, auf der rechten Seite des Raumes an der Wand, doch noch ein Detail auf, welches Deine Aufmerksamkeit weckt. Du bewegst Dich, auf leisen Sohlen, als müsstest Du schleichen, über den gekachelten Boden auf die Arbeitsplatte zu. Angekommen, bestätigt sich, was Du von

Weitem schon erahnt hast: Sie ist mit roten Spritzern besprenkelt. Natürlich kommt Dir angesichts des Grundes Deiner Anwesenheit in diesem Hause direkt ein sehr naheliegender Gedanke in den Sinn. Doch die Spritzer sind nicht getrocknet und noch feucht, und dabei von einer Konsistenz, die eher auf rote Beete als auf einen gewissen anderen Saft schließen lässt. Du wagst es dann auch tatsächlich, einen Finger in einen besonders großen Klecks zu tauchen und ihn danach abzulecken, aber Du kannst die Natur dieser Substanz nicht herauschmecken. Immerhin schmeckt es nicht irgendwie bitter, sodass Du Deine Ängste, Dich nun fatalerweise selbst an einem vom Mörder Lord Kastaroths heimtückisch ausgelegten Toxin vergiftet zu haben, wieder zurückdrängen kannst. Trotzdem lässt Dich der Anblick dieser blassroten Kleckse nicht los – was auch daran liegt, dass Dein Blick nun weiter die Wand gegenüber heraufklettert, an der zahlreiche Küchenutensilien an Haken hängen, Küchenutensilien, die sich je nach Verwendung auch sehr gut als Mordutensilien eignen würden: Zahlreiche Messer, zwei große Hackebeile, Scheren, Spieße, Gabeln, ja sogar mit dem großen Kochlöffel würde sich sicherlich eine Möglichkeit finden lassen, sich eines unliebsamen Hausherrn zu entledigen. Alle Gegenstände sind blitzsauber, und natürlich kommt der Verdacht in Dir auf, dass sie aus einem ganz bestimmten Grund so penibel gereinigt wurden, und das möglicherweise vor nicht allzu langer Zeit. Indizien für Deine Theorie, geschweige denn Beweise, findest Du freilich nicht, und deshalb bleibt es bei dem merkwürdigen, aber doch eher harmlosen Gefühl, das Du beim Betrachten dieser Küche hast. In die Vorratskammer willst Du nicht gehen, da sie Deiner Meinung nach von außen recht gut einsehbar ist und nichts Interessantes birgt – außer eben dem herabhängenden Fleisch, dem Du aber lieber nicht zu nahe kommen willst. Du behältst Dir allerdings vor, zu gegebener Zeit noch einmal genauer in die Küche zu schauen. Bevor Du allerdings nicht die offizielle Erlaubnis dazu hast, willst Du hier nicht jede Schublade öffnen und durchsuchen. Möglicherweise hast Du auch erst später die nötigen Anhaltspunkte gesammelt, um zu wissen, wonach Du hier überhaupt suchen sollst.

Du verlässt die Küche und gehst wieder in die Eingangshalle. Iason scheint immer noch nicht ins Empfangszimmer zurückgekehrt zu sein, denn die Tür ist noch immer geschlossen. Deshalb steuerst Du nun auf die große Marmortreppe zu, um die Galerie und das Obergeschoss des Anwesens zu erreichen.

Als Du die Treppe betrittst, merkst Du, wie der rote Teppich angenehm Deine Schritte dämpft, und Du gibst Dich für einen Moment der Fantasie hin, selbst der Hausherr zu sein, der in die Höhen seines Anwesens schreitet. Weil damit konsequenterweise aber auch die Vorstellung verbunden sein müsste, dass Du bereits tot bist, lässt Du diese Gedanken rasch wieder fallen.

Oben angekommen lässt Du Dich ein wenig von den zahlreichen Kronleuchtern anstrahlen, die über der Galerie oder besser gesagt dem Korridor thronen, welcher nun zu Deiner Linken und zu Deiner Rechten abgeht. Damit stellt sich für Dich die Frage, in welcher Richtung Du Deinen Weg fortsetzen willst.

... Nach links. (→ Seite 113)

... Nach rechts. (→ Seite 118)

Letzten Endes tragen Dich Deine Beine die Treppe hinauf. Deine Schritte werden angenehm durch den roten Teppich auf den Marmorstufen gedämpft. Ein bisschen fühlst Du Dich selbst wie ein Adelige, vielleicht sogar ein König, wie Du hinauf zur Galerie schreitest – bis Deine Fantasie auf einmal von einer Stimme verscheucht wird.

„Oh, hallo! Ihr müsst der Detektiv sein!“

Du weißt nicht, wo Du in Gedanken vorher Deinen Blick hattest, aber jetzt ist er geradeaus und etwas nach oben gerichtet, dorthin, wo auf der obersten Treppenstufe eine junge Frau steht, in einem schwarz und weißen Kleid, welches sie überdeutlich als Dienstmädchen ausweist. Deine Augen bleiben außerdem – so leid es Dir fast tut – kurz auf Brusthöhe des Fräuleins kleben, bevor sie sich dann doch noch von der gebotenen Üppigkeit lösen können und daraufhin in ein Gesicht schauen, was Dich nicht minder in den Bann zieht.

„Ich bin Melanie, Dienstmädchen des Hauses Kastaroth. Freut mich, Eure Bekanntschaft zu machen.“

Ihre glockenhelle Stimme wie auch Ihr gesamtes Auftreten bezaubert Dich derart, dass Du die Chance verpasst, Dich selbst vorzustellen. Doch ihr, Melanie, reicht es offenbar, zu wissen, dass Du *der Detektiv* bist.

„Wir bekommen leider nicht so häufig Besuch von außerhalb. Und Ihr seid ja leider auch unter weniger erfreulichen Umständen hier. Nicht gerade der schönste Anlass, um eine Bekanntschaft zu machen, nicht wahr?“

„Ja... das kann man wohl sagen...“, kommentierst Du, und bist froh, damit nun überhaupt mal etwas zum Gespräch beigetragen zu haben.

„Euer Hausverwalter, Iason, hatte mich ins Empfangszimmer unten gebeten... aber er ist einfach nicht wiedergekommen. Deshalb dachte ich, ich gehe ihn mal suchen... ich wollte nicht einfach so im Anwesen herumschleichen, aber...“

„Schon gut, schon gut“, wiegelt Melanie ab, lächelt, und lässt ein helles Lachen ertönen. „Niemand macht Euch Vorwürfe. Ich habe Iason vorhin noch gesehen, aber er wirkte ehrlich gesagt ein bisschen durch den Wind. Vielleicht hat er Euch deshalb sitzengelassen. Es ist sonst nicht seine Art, aber seit dem Verschwinden Lord Kastaroths ist er nicht mehr ganz der selbe. Er glaubt wirklich daran, dass er ermordet wurde, wisst ihr.“

Es fällt Dir schwer, bei dieser Begegnung zu den ernstesten und unangenehmsten Themen überzuschwenken, aber diesen Ansatzpunkt, den Melanie Dir nun gegeben hat, kannst Du nicht einfach so ungenutzt lassen.

„Glaubt Ihr denn nicht daran?“

„Oh, was heißt schon glauben“, erwidert Melanie blitzartig und scheint sich ein wenig ertappt zu fühlen. „Ich mache mir darüber schlicht nicht so viele Gedanken. Ich gehe einfach mal vom besten aller Fälle aus und meine, dass Lord Kastaroth schlicht auf eine dringende Geschäftsreise oder so etwas in der Art musste. Wisst Ihr, er hat einige Mühe, die finanziellen Einkünfte des Hauses zu sichern. Da ist so etwas schonmal nötig. Ich würde da jedenfalls nicht so schnell den Beliar an die Wand malen.“

„Da bin ich normalerweise auch nicht der Typ für“, behauptest Du.

„Aber ich habe einen Brief von Lord Folken Kastaroth höchstselbst bekommen, in dem er seine Vorahnung geschildert hat, ermordet zu werden. Nach einer normalen Geschäftsreise sieht das alles nicht aus.“

Melanies Augen weiten sich ein wenig vor Schreck. „Es ist also wahr? Iason hatte vorhin als wir uns kurz gesehen haben, so etwas angedeutet, aber er war in Eile, und ich hielt es für eine Übertreibung aus Sorge.“

Du nickst. „Ich kann Euch den Brief zeigen, wenn Ihr wollt.“

„Oh, das ist nicht nötig“, sagt Melanie und schüttelt den Kopf. „Mit so etwas will ich mich nicht auch noch belasten müssen. Das lege ich mal ganz in Eure Hände, schließlich seid Ihr der Detektiv.“

Sie lächelt nun wieder, geht ein paar Schritte auf Dich zu. Mit einem Mal wird Dir ganz warm.

„Ich hätte nie gedacht, dass Detektive so aussehen“, sagt Melanie dann mit gedämpfter Stimme, während sie eine Hand auf Deine Brust legt und sie befühlt. „Detektive habe ich mir eher wie alte, grauhaarige Männer vorgestellt.“

„Tja... so... kann man sich wohl täuschen“, bringst Du hervor, nicht wirklich wissend, wie Dir geschieht.

„Aber das ist umso besser...“, fährt Melanie fort. „Schließlich gibt es da in meinem Dienstzimmer etwas... wo Ihr mal dringend Euren fachkundigen Blick drüberwerfen müsstet. Ich kann es Euch zeigen... wenn Ihr wollt.“

Die Andeutung ist so wenig verschleiert, dass Du kurz einen Moment überlegen musst, ob Du das alles nicht doch gehörig missverstehst. Melanies Gesichtsausdruck lässt aber keinen Zweifel daran, wie sie die ganze Sache meint. Und ein bisschen, musst Du Dir eingestehen, reizt Dich das Ganze schon. Das letzte Mal ist nämlich, auch das musst Du Dir eingestehen, schon lange her. Zu lange.

... Mit Melanie mitgehen. (→ Seite 109)

... Nicht mit Melanie mitgehen. (→ Seite 111)

Weil Du nicht länger zögern kannst, rennst Du den Korridor hinab. Schon nach einiger Zeit hörst Du hinter Dir erst eine Tür, dann eine zweite Tür und ein darauffolgendes kurzes Gespräch.

„Melanie, zu Hilfe! Einbrecher!“

„Frau von Trautenstein? Was habt... Einbrecher?“

Du beschleunigst Deine Schritte daraufhin noch einmal. Schon bald bist Du – nachdem Du den gefühlt zehnten Kronleuchter über Dir passiert hast – an der großen Treppe angekommen, deren Marmorstufen nach unten zum Ausgang aus dem Anwesen führen. Genau den willst Du erreichen, denn nicht erst jetzt ist Dir klar geworden, dass Dein Einsteigen in das Anwesen ein sehr, sehr großer Fehler war und Du ganz schnell Land gewinnen solltest, bevor Du der versammelten Hausgemeinschaft in die Arme läufst. Kaum hast Du jedoch die erste der Treppenstufen nach unten betreten, siehst Du, wie von draußen plötzlich der bullige Kerl, den Du zuvor als Gärtner identifiziert hattest, die Eingangshalle betritt. In der Hand trägt er eine große Heckenschere, und als er Dich sieht, nimmt auch er die Verfolgung auf, indem er die Treppenstufen hinauf hastet. Du machst kehrt und befindest Dich alsbald wieder mitten auf der Galerie. Aus der Richtung, aus der Du kamst, kommt in einiger Entfernung eine offenbar nur mit einem Handtuch bekleidete Frau herbeigeeilt, einen metallenen Gegenstand in der Hand, den Du lieber nicht näher inspizieren möchtest. Deshalb rennst Du in die entgegengesetzte Richtung weiter, vorbei an einigen Türen, bis der Korridor unverhofft doch noch eine kleine Biegung macht, sodass Du aus der geraden Sichtlinie zunächst heraus bist. Die Biegung währt allerdings nicht lang, Du befindest Dich alsbald in einer Sackgasse. Links von Dir steht eine Tür einen Spalt offen, rechts von Dir ist eine Tür geschlossen – bis Du plötzlich siehst, dass sich dort der Türknauf langsam zu drehen beginnt. In einem Anflug von Panik reißt Du die Tür zu Deiner Linken ganz auf und springst in den Raum hinein.

Geistesgegenwärtig ziehst Du die Tür sofort wieder hinter Dir zu und hoffst, dass die Person, die aus dem Raum gegenüber kommen wollte, all das nicht bemerkt hat. Noch nicht. Dir ist bewusst, dass Du nicht viel Zeit hast und nicht für immer hier bleiben kannst.

Du überblickst kurz den Raum. Niemand außer Dir ist hier. Du siehst ein weißes, sauberes Bett, einen funktionalen Teppich, eine Wand mit einem kleinen Landschaftsportrait. Du siehst auch ein Fenster, welches sich augenscheinlich mit nur wenigen Handgriffen leicht öffnen lässt; unterhalb davon ein an die Wand geschobener kleiner Tisch samt wackelig anmutendem Stuhl. Links von dir erkennst Du einen großen Kleiderschrank. Es ist offenbar ein Gästezimmer, doch Dir als ungebetenem Gast bringt das nicht viel.

Dein Herz macht einen Hüpfen, als Du von draußen das Klicken einer Tür hörst. Einfach so zurück in den Korridor kannst Du nun nicht mehr, aber irgendetwas musst Du tun.

... Unterm Bett verstecken. (→ Seite 100)

... Im Schrank verstecken. (→ Seite 101)

... Aus dem Fenster springen. (→ Seite 103)

Weil Du nicht länger zögern kannst, stürmst Du zum Raum gegenüber. Für einen Moment packt Dich die schreckliche Angst, dass die Tür abgeschlossen sein könnte, doch als Du am Knauf drehst und Dich geradezu gegen das Türblatt wirfst, gibt sie nach. Einen Augenblick später stehst Du mitten im Raum. Im zweiten Augenblick siehst Du eine junge Frau, die nackt und offenbar gerade drauf und dran ist, ein Bad in einem bereitgestellten Holzzuber zu nehmen. Im dritten Augenblick dringt ihre schrille Stimme an Dein Ohr.

„Was zum... wer seid Ihr? Habt Ihr denn gar keinen... Einbrecher! Hilfe, Einbrecher!“

Zu Deinem Unmut klingt die junge Frau nicht etwa hysterisch oder eingeschüchtert, sondern vielmehr zornig und aggressiv, und nachdem sie sich rasch ein Handtuch umgeworfen hat, greift sie mit entschlossener Miene nach einer Kohleschaufel, die noch auf der Feuerschale unter dem auf Stelzen stehenden Badezuber im Kohlehaufen gesteckt hat.

Du machst so schnell es nur geht kehrt und rennst wieder aus dem Raum heraus, doch Du kommst kaum zwei Schritte weit, da rennst Du in jemanden rein, der sich ganz Deiner Befürchtung gemäß als die alte Frau entpuppt. Sie schreit einmal kurz auf und Du hast schon ein ganz schlechtes Gewissen, aber da sie immerhin nicht gestürzt ist, kannst Du Dich dazu durchringen, wegzurennen – nun doch den Korridor hinab. Während Deine Schritte den roten Teppich entlangpoltern, hörst Du noch das kurze Gespräch hinter Dir.

„Frau von Trautenstein, seid Ihr in Ordnung?“

„Kümmert Euch nicht um mich, Melanie, jagt lieber diesem Kerl nach!“

Du beschleunigst Deine Schritte daraufhin noch einmal, doch auch das hilft Dir nicht, denn schon im nächsten Moment siehst Du vom anderen Ende des Korridors, einige Meter an der Treppe nach unten vorbei, eine andere Person entgegenkommen, welche die Rufe und das Gepolter offenbar gehört haben muss.

„Was ist hier los?“, lässt der junge Mann seine Stimme erschallen, während er Dir entgegengerannt kommt. Er ist nun schon an der Treppe vorbei, und Du siehst keine Chance, ihm auszuweichen. Du bleibst stehen, bist aus der Puste, musst überlegen, was Du als nächstes tust. Als der Mann auf wenige Schritte Entfernung an Dich herangekommen ist, drehst Du Dich doch wieder um und läufst in die Richtung, aus der Du gekommen bist, doch dort steht nun schon die junge Frau, Handtuch um die Hüfte und Kohleschaufel in der Hand, bereit, Dir Saures zu geben.

„Lord Kastaroth junior“, spricht sie offenbar den Mann zu Deiner anderen Seite an. „Der Kerl muss über den Balkon von Frau von Trautenbergs Zimmer in unser Anwesen gelangt sein.“

„Lord... Lord Kastaroth junior“, wiederholst Du keuchend und wendest Dich wieder dem jungen Mann zu. „Ich bin gekommen um... um den Mord an Eurem Vater aufzuklären! Ich... er schrieb mir einen Brief und... ich wurde von Eurem Hausdiener unten nicht eingelassen, und da dachte ich...“

„Soso, dachtet Ihr also“, knurrt der dunkelhaarige, junge Mann und setzt dabei einen Blick auf, der Dich für einen Moment an einen Deiner früheren Freunde erinnert. Dieser Moment währt aber nicht lange, denn als der Sohn Lord Folken Kastaroths auf einmal einen kleinen Dolch aus seinem Gürtel zieht, hast Du ganz andere Sorgen. Er macht langsam ein paar Schritte auf Dich zu, während Dir ein Schulterblick verrät, dass auch die junge Frau von hinten mit der Kohleschaufel naht. Als Du wieder nach vorne blickst, hat der junge Lord Kastaroth bereits zum Stich mit dem Dolch ausgeholt. Du hebst Deine Hände in hilfloser Abwehrhaltung, weißt jedoch, dass es nichts bringen wird. Du schließt Deine Augen und wartest auf den ersten Stich. Wenn Du nun schon unrühmlich in diesem Hause abgestochen wirst, dann willst Du das wenigstens nicht mit ansehen müssen.

Kurz nachdem Du die Augen geschlossen hast, spürst Du noch, wie die Klinge des Dolches auf dem Weg zu Dir die Luft zerschneidet.

Du gibst dem Drang nach, dich unterm Bett zu verstecken. Das hat auch schon in Deiner Kindheit immer geklappt, wenn Dich in der Nacht die Albträume jagten – zumindest bist Du in das Alter kamst, in dem Du glaubtest, dass unter Deinem Bett Monster lauerten. Du wirfst Dich auf den blassbraunen Teppich und robbst an das Bett heran, musst aber schnell bemerken, dass Du Dich bei der Höhe des Bettes etwas verkalkuliert hast. Du gibst Dein Bestes, versuchst, Dich drunter her zu quetschen, doch selbst Dein geballtes Adrenalin vermag es nicht, Deinen Leib in den schmalen Spalt hinein zu zwängen. Du wirst immer hektischer und nimmst schon Schmerzen und ein leichtes Knacken in Deinem Brustkorb in Kauf – und dann wird die Zimmertür aufgerissen. Hilflos musst Du mit ansehen, wie sich ein Dir unbekannter, junger, dunkelhaariger Mann seinen Weg ins Zimmer bahnt, Dich sieht und Dich – ausweislich seines grimmigen Gesichtsausdrucks – sofort als Eindringling identifiziert. Mit der Milde eines bloßen Rauswurfs rechnest Du spätestens in dem Moment nicht mehr, in dem der Kerl plötzlich einen Dolch zieht. Da Du zu mindestens einem guten Viertel zwischen Bett und Boden eingeklemmt ist, kannst Du Dich nicht einmal mehr losreißen, und so bleibt Dir wenig anderes übrig, als zu beobachten, wie der Neuankömmling sich zu Dir herunterbeugt und den Dolch erhebt.

„Nicht...“, willst Du noch sagen, doch Deine Stimme erstickt in Deinem teils zusammengedrückten Brustkorb, und als Du die Klinge des Dolches auf Deinen Kopf zurasen siehst, schließt Du lieber die Augen und hoffst, dass es wenigstens sofort der erste Stich sein wird, der Dich tötet...

Du fackelst nicht lange und reißt die Türen des Kleiderschranks auf, um Dich dort drin zu verstecken. Leider bemerkst Du, dass er ziemlich vollgestopft ist mit allerlei möglichen Kleidern und Dir deshalb alles andere als viel Platz bietet – aber irgendwie schaffst Du es doch noch, Dich zwischen all den Klamotten in Form von Kleidern, Damenhauben und miefigen Röcken unterzubringen und die Türen des Schrankes von innen wieder zu schließen. Sofort dringt Dir der strenge Geruch nach Mottenkugeln in die Nase. Hoffentlich erleidest Du nicht gerade jetzt einen Rückfall, was Deine längst überwunden geglaubte Allergie gegen die Dinger angeht.

Du hörst, wie die Tür zum Gästezimmer wieder geöffnet wird und eine Person eintritt. Sie bewegt sich langsam, bedächtig, scheint mehrere Schritte im Zimmer heranzugehen. Dann bleibt sie stehen – Deinem Gefühl nach direkt vor dem Kleiderschrank, in dem Du steckst. Dein Brustkorb schmerzt bei dem Bemühen, Deine Atmung so flach wie möglich zu halten, und lässt Dich die Spannung der Situation intensiv und körperlich spüren. Deine schwitzigen Hände streifen ein besonders großes Frauenkleid – vermutlich Umstandskleidung – neben Dir. Du hast nicht nur das Gefühl, Du hast sogar Gewissheit, dass Du jetzt eine Entscheidung treffen musst. In der eiligen Heimlichkeit Deiner Situation siehst Du für Dich nur zwei Möglichkeiten. Entweder, Du schnappst Dir das Frauenkleid neben Dir und stürmst mit ihm in einem Moment der Überraschung aus dem Schrank, um die wartende Person mit dem Kleidungsstück zu überwältigen oder ihr zumindest die Sicht zu rauben, um dann zu fliehen. Oder aber, Du wartest schlicht darauf, dass die Person unverrichteter Dinge wieder verschwindet, weil sie Dich nicht findet. Sollte Dein Verfolger in diesem Falle aber selbst den Schrank aufmachen, so wäre es aus mit einer möglichen Überraschung Deinerseits, und Du hättest höchstwahrscheinlich – so zumindest Deine hektisch getroffene Einschätzung – keine Chance mehr, Deinen

Widersacher zu überwältigen. Ein Umentscheiden wird es für Dich also nicht mehr geben. Du...

... ergreifst das Kleid neben Dir und springst brüllend aus dem Schrank heraus. (→ Seite 104)

... wartest darauf, dass sich die Person wieder verzieht. (→ Seite 106)

Du stürmst zum Fenster, und tatsächlich lässt es sich mit wenigen Handgriffen öffnen. Als Du es aufreißt, bemerkst Du sofort die beißende Winterkälte von draußen und erkennst, wie warm es in diesem Gästezimmer eigentlich sein muss. Du hast allerdings wenig Zeit, noch weiter über solche Nebensächlichkeiten nachzudenken, denn schon geht hinter Dir die Tür auf, und ein junger, dunkelhaariger Mann erscheint dort, der Dir mit seiner grimmigen Miene beinahe bekannt vorkommt, was aber nur daran liegt, dass junge Männer mit grimmiger Miene sich alle ähnlich sehen. Als Du dann auch noch siehst, dass er einen Dolch in der Hand trägt, zögerst Du nicht weiter, kletterst auf den kleinen Tisch und steckst das erste Deiner Beine durch das offene Fenster.

„Nicht!“, hörst Du den jungen Mann noch rufen, doch da hast Du schon Dein zweites Bein nachgezogen und bist abgesprungen. Dir wird erst im freien Fall wieder so richtig bewusst, dass Du ja aus dem Obergeschoss heruntergesprungen bist, doch Du hoffst auf eine halberlei weiche Landung im Schnee – zumindest hoffst Du das so lange ernsthaft, bis Du erkennst, dass Du genau auf eine kleine Felsskulptur stürzt, die Dir beim Rundgang um das Anwesen wohl entgangen sein muss. Viele weitere Gedanken schießen Dir in diesem Moment noch durch den Kopf, doch sie alle werden von einem lauten Knacken Deiner Schädelknochen unterbrochen, und ab da hörst und denkst Du gar nichts mehr, nie mehr.

Du greifst Dir das Frauenkleid neben Dir, ziehst es vom Haken und bereitest es ein wenig in Deinen Händen vor, damit Du es wie einen Sack über die Person vor dem Schrank stülpen kannst. Natürlich melden sich in Deinem Inneren jetzt noch größere Zweifel als zuvor zu Wort, doch allein schon, weil Du das Warten in Deinem Versteck keine Minute länger erträgst, hältst Du Deine nun getroffene Entscheidung für richtig. Du gibst Dir einen letzten Ruck und stößt mit einem Mal beide Schranktüren von innen auf, erblickst das überraschte Gesicht eines dunkelhaarigen, jungen Mannes und machst dann einen Satz nach vorne, Deine Arme ausgestreckt, das Kleid in Deinen Händen voran, und tatsächlich schaffst Du es, die großzügig geschnittene Umstandskleidung irgendwie um den Kopf Deines Widersachers zu wickeln. Und ja, Du brüllst dabei auch ein wenig, denn auf Heimlichkeit brauchst Du lange nach Beginn der Hetzjagd durch dieses Anwesen wohl kaum noch Wert legen.

Auch der junge Kerl lässt eine Art Brüllen los, eher einen Laut des Entsetzens, während er sich an den Kopf greift um sich von dem Kleid zu befreien. Währenddessen bist Du bereits zur Tür hinausgestürmt, zurück in den Korridor.

„Faris?“, hörst Du die Stimme der jungen Frau im Handtuch mit dem Metallteil in der Hand, welches sich als kleine Kohleschaufel entpuppt, sagen. Sie steht im Türrahmen zum Zimmer gegenüber und dreht sich zu Dir um, als sie Dich bemerkt. Du schaffst es, ihre Überraschung zumindest so weit auszunutzen, dass Du einen ordentlichen Vorsprung gutmachen kannst, während Du nun wieder den Korridor entlang rennst. Erneut steuerst Du auf die Treppe zu, in der Hoffnung, dass nun nicht wieder der Gärtner oder sonstwer Deine Route kreuzen wird. Tatsächlich hast Du dieses Mal Glück: Als Du die marmornen Stufen erreichst, ist dort niemand, und der Weg nach draußen scheint frei. Kaum bist Du jedoch an der untersten Stufe angekommen, sieht das

schon wieder ganz anders aus: Aus einem Raum zur Linken kommt plötzlich der Hausdiener heraus, der Dich – es kommt dir mittlerweile wie eine Ewigkeit vor – zuvor nicht in das Anwesen hereinlassen wollte. Sein vormals noch milder Blick weicht einer zornigen Grimasse, als er Dich sieht, und mit ungeahnter Schnelligkeit schneidet er Dir den Weg zu den Ausgangstüren ab. Aus den Augenwinkeln siehst Du, dass rechts von Dir ein weiterer Raum abzweigt, dessen Tür einen Spalt offen steht und in den Du deshalb zunächst fliehen könntest. Innerhalb von Bruchteilen von Sekunden entscheidest Du Dich dafür...

... in den Raum zur Rechten zu eilen. (→ Seite 126)

... den Hausdiener zur Seite zu stoßen und aus dem Anwesen zu flüchten. (→ Seite 129)

Du entscheidest Dich dafür, einfach abzuwarten, bis die Person sich wieder verzieht, denn Du glaubst nicht ernsthaft daran, dass Du Deinen Verfolger mit irgendwelchen Trickereien, die Schwangerschafts-Umstandskleidung involvieren, effektiv ablenken könntest.

Während der folgenden Minuten – die Dir natürlich wie Stunden vorkommen – fühlst Du Dich wie in einem schlimmen Gefängnis. Eine Einzelhaft, in der Du nicht einmal atmen darfst, wann und wie Du willst. Mehrere Male meinst Du zu spüren, wie sich die Person im Raum doch noch die beiden Schranktüren greift, und willst ihr schon entgegen springen, aber jedes Mal hältst Du Dich zurück und jedes Mal tust Du gut daran. Nebenbei piesacken Dich Ängste, was passieren könnte wenn Du auf einmal niesen musst, wenn Dich im Schrank fiese Spinnen überfallen, oder noch schlimmer: Wenn sich die Person nun einfach ins Bett legt und Du Dir gar nicht mehr sicher sein kannst, wann Du wieder aus dem Schrank herauskommen darfst.

Dann, nach einer ganzen Weile, hörst Du ein Geräusch, von dem Du im ersten Moment glaubst, dass es die Zimmertür nach Verlassen des Raums ist, im zweiten Moment aber erkennen musst, dass da der bloße Wunsch Vater des Gedankens war. Bei näherem Hinhören nämlich ist es wohl das Fenster, das von der Person im Zimmer geöffnet wurde. Es dauert noch eine weitere Weile, dann hörst Du, wie das Fenster wieder geschlossen wird.

„Und?“, hörst Du auf einmal eine Frauenstimme, die von außerhalb des Zimmers, vom Korridor her kommt. Du ordnest sie der Frau im Handtuch zu.

„Keine Ahnung.“ Das muss die Stimme der Person im Raum gewesen sein, offenbar ein junger Mann.

„Im Arbeitszimmer hast du schon geschaut?“

„Da bin ich doch gerade rausgekommen, da kann er nicht sein. Du kannst ja gerne noch einmal nachsehen. Ich schaue so lange in den

Zimmern unten nach. Bei Innos, ich hätte nicht gedacht, dass der so schnell rennen kann...“

Du hörst ein paar Schritte und wie die Zimmertür – endlich! – von außen geschlossen wird. Im Innern zählst Du etwa noch zehn Sekunden herunter, dann bist Du Dir sicher, dass Du wieder alleine im Raum bist. Mit klopfendem Herzen drückst Du die Türen des Kleiderschranks nach außen auf. Sie knarren zum Glück nicht. Dein linkes Bein ist etwas eingeschlafen, aber Du bist froh, dass Du es überhaupt noch benutzen kannst, so ungelenkt musstest Du zwischen all den Frauenkleidern verharren.

Nachdem Du Dir einen kurzen Moment der Ruhe gegönnt hast, gehst Du zur Zimmertür und öffnest sie langsam. Dir ist bewusst, dass Du jederzeit wieder auf einen der Hausbewohner treffen kannst. Doch wenn Du fliehen willst, musst Du Dich zumindest mal aus diesem Zimmer hier herauswagen – so einfach ist das. Nachdem Du die Tür ganz aufgemacht hast und wieder im Korridor stehst, sieht es zunächst ganz gut aus – bis Du auf einmal auf einen wunderschönen Rücken in der Tür zum Raum gegenüber siehst. Du erspähst noch, wie die junge Frau sich umdrehen will, Du schaffst es aber, ihre Überraschung zumindest so weit auszunutzen, dass Du einen ordentlichen Vorsprung gutmachen kannst, während Du nun wieder den Korridor entlang rennst. Erneut steuerst Du auf die Treppe zu, in der Hoffnung, dass nun nicht wieder der Gärtner oder sonstwer Deine Route kreuzen wird. Tatsächlich hast Du dieses Mal Glück: Als Du die marmornen Stufen erreichst, ist dort niemand, und der Weg nach draußen scheint frei.

Kaum bist Du jedoch an der untersten Stufe angekommen, sieht das schon wieder ganz anders aus: Aus einem Raum zur Linken kommt plötzlich der Hausdiener heraus, der Dich – es kommt dir mittlerweile wie eine Ewigkeit vor – zuvor nicht in das Anwesen hereinlassen wollte. Sein vormals noch milder Blick weicht einer zornigen Grimasse, als er Dich sieht, und mit ungeahnter Schnelligkeit schneidet er Dir den Weg zu den Ausgangstüren ab. Aus den Augenwinkeln siehst Du, dass rechts von Dir ein weiterer Raum abzweigt, dessen Tür einen Spalt offen steht

und in den Du deshalb zunächst fliehen könntest. Innerhalb von Bruchteilen von Sekunden entscheidest Du Dich dafür...

... in den Raum zur Rechten zu eilen. (→ Seite 126)

... den Hausdiener zur Seite zu stoßen und aus dem Anwesen zu flüchten. (→ Seite 129)

Du entscheidest Dich dafür, mit Melanie mitzugehen. Ermittlungen hin oder her, Du würdest es Dir nie verzeihen, wenn Du die Gelegenheit, in der alle Deine Fantasien wahr werden können, ungenutzt verstreichen lassen würdest. Selbst wenn Du Dich dabei ein wenig schuldig fühlst.

„Das klingt gut. Lass mal sehen.“

Deine Stimme klingt in Deinen Ohren etwas dumpf, es fällt Dir schwer, noch etwas zu sagen. Glücklicherweise musst Du aber gar nicht mehr so viel sagen.

„Freut mich“, erwidert Melanie. „Dann komm mal mit.“

Sie legt Dir sachte eine Hand auf die Hüfte, und Du erwidert die Bewegung ebenso sachte, immer noch nicht wissend, wie Dir geschieht. Deine nächsten Schritte auf dem roten Teppich fühlen sich an wie auf Watte. Ihr gelangt oben auf den Korridor und biegt nach rechts ab. Du bemerkst die Kronleuchter über Dir und fühlst Dich mehr und mehr fehl am Platze, bist gleichzeitig aber aufgeregt darüber, was nun wohl gleich passieren wird.

Ihr kommt erst ganz am Ende des Korridors zum Stehen. Melanie öffnet eine Tür zur Linken und bittet Dich mit wortloser Geste und einem Zwinkern hinein. Drinnen entdeckst Du ein Bett und einen Badezuber, aber mehr Zeit zum Umsehen hast Du schon gar nicht, denn als Du Dich wieder umdrehst, hat Melanie bereits hastig die Tür hinter Euch geschlossen – und ihre fülligen Brüste entblößt. Bevor Du nur irgendwie darauf reagieren kannst, fällt in Windeseile auch der Rest ihrer Kleidung zu Boden.

„Dann komm mal her und fick mich“, sagt sie dann.

Das lässt Du Dir nicht zweimal sagen.

Als Du wieder aufwachst, ist es fast dunkel im Raum. Melanie muss das Licht gelöscht und die Vorhänge zugezogen haben. Ein wenig Tageslicht dringt noch von außen herein, es kann also noch nicht so spät sein.

Du bemerkst, wie Melanie neben Dir im Bett liegt, und fühlst Dich gut. Sehr gut sogar. Du lächelst in Dich hinein und kommst nicht umhin, schon jetzt das Fazit zu ziehen, dass sich die Reise zum Haus Kastaroth absolut gelohnt hat. Ein besonders schönes Geheimnis des Hauses hast Du ja auch immerhin schon lösen können.

„Bist du wach?“, fragt Melanie Dich plötzlich. Du hattest geglaubt, sie schliefe noch, aber möglicherweise ist sie auch jetzt erst zusammen mit Dir wieder aufgewacht. Als Du Deinen Kopf nochmal zu ihr hindrehst, siehst du, wie das weiße Licht von außen ihre Nippel bescheint. Du bemerkst, dass Du noch nicht genug hast – und Melanie bemerkt das offenbar auch.

„Bereit für die nächste Runde? Wenn du es mir nochmal so gut gibst, lasse ich dich nie mehr gehen.“

Der Reiz, auf Melanies erneutes Angebot einzugehen, ist stark. Ebenso gewinnt aber auch Dein schlechtes Gewissen an Kraft: Du bist eigentlich hier, um den Mord am Hausherrn höchstselbst aufzuklären. Das hat normalerweise Vorrang – zumal ja nicht gesagt ist, dass Du nach Deinen Ermittlungen nicht noch ein wenig Zeit für Melanie übrig hättest. Trotzdem bist Du unschlüssig, was Du nun tun sollst.

... Bei Melanie bleiben. (→ Seite 123)

... Aufstehen und gehen. (→ Seite 125)

„Ich... muss leider wirklich“, sagst Du etwas abgehackt, wohlwissend, dass Du Dir eine vermutlich einmalige Gelegenheit entgehen lässt. „Wir könnten das ja auf später verschieben... vielleicht?“

„Hm. Vielleicht.“

Du bist nicht davon überrascht, dass Melanie sofort ihre Hand von Deiner Brust wegzieht und eine Haltung einnimmt, die nun jegliches Interesse an Dir vermissen lässt. So schnell kann es eben manchmal gehen.

„Ich habe ja schließlich auch noch was zu tun“, sagt sie dann etwas kalt, aber zum Glück nicht allzu unfreundlich. „Ich muss in die Küche, eventuell noch etwas saubermachen. Sie ist dort unten, vom Eingang zum Anwesen aus die linke Tür, direkt gegenüber dem Empfangszimmer. Wenn Ihr mich braucht, findet Ihr mich dort. Nur zum Essen, versteht sich.“

Nur zum Essen, versteht sich. Selten hat Dir ein einzelner Satz derart deutlich zum Ausdruck gebracht, dass Du die Chance verpatzt hast. So schmerzhaft es ist, so deutlich wird Dir jedoch klar, dass es die einzig richtige Entscheidung war. Du bist nicht zum Spaß hier. Und, so hoffst Du, ganz ausgeschlossen ist es vielleicht ja doch nicht, dass Du, wann immer Du mit Deinen Ermittlungen auch durch bist, doch noch Gelegenheit für etwas Spaß haben wirst. So Melanie will.

Du willst noch etwas zu ihr sagen, aber sie ist bereits an Dir vorbei die Treppe heruntergegangen und verschwindet, ohne Dich eines weiteren Blickes zu würdigen, hinter der besagten Tür zur Küche.

Du schüttelst Deinen Kopf, auch um das Geschehen abzuschütteln, und setzt Deinen Weg die Treppe hinauf fort. Der rote Teppich, der dabei Deine Schritte dämpft, lässt Dich fast wie ein König fühlen, mit dem Unterschied, dass König Rhobar – zumindest nach allem, was man über ihn so erzählt – nie und nimmer ein Dienstmädchen abgewiesen hätte. Oben auf der Galerie angekommen, die eigentlich nur Ausschnitt eines

langen Korridors im Obergeschoss ist, wird Dir gleich ein wenig wärmer. Du glaubst, dass das an den zahlreichen Kronleuchtern über Dir liegt, vielleicht auch daran, dass im Obergeschoss Holzvertäfelungen dominieren, statt des kalten Marmors in der Eingangshalle. Sowohl nach links, als auch nach rechts geht der Korridor gerade weiter, bis er irgendwann an Wänden mit eingelassenen Fenstern mündet. In beide Richtungen gehen zu beiden Seiten weitere Türen und Räume ab. Iason ist nirgends zu sehen, ebenso wenig wie ein anderer Hausbewohner. Du überlegst, welche Richtung Du nun am besten einschlägst.

... Nach links. (→ Seite 113)

... Nach rechts. (→ Seite 118)

Von links nach rechts, denkst Du Dir, und schlägst deshalb zunächst einmal den Weg nach links ein – die Ausrichtung des Anwesens nach Norden vorausgesetzt also nach Westen. Du fühlst Dich dabei ein bisschen verlegen, immerhin muss es für etwaige Beobachter etwas eigenartig anmuten, wenn ein fremder und offensichtlich nicht diesem hohen Hause zugehöriger Kerl wie selbstverständlich über den roten Teppich spaziert. Du lenkst Dich von diesem unnötigen Gefühl ab, indem Du wechselnd das Fenster am Ende des Ganges anstarrst oder aber Deinen Blick gen Boden richtest, als müsstest Du besonders darauf achten, nicht zu stolpern – was genau genommen dann doch nicht so viel dazu beiträgt, dass Du Dich selbstsicherer fühlst.

Bevor Du bei Deinen parallel angestellten Überlegungen, wen oder was Du eigentlich suchst, zu einem eindeutigen Schluss kommst, wird Deine Aufmerksamkeit von einem jungen Mann eingenommen, der gerade aus einer Tür zu Deiner Rechten herauskommt. Sein Gesichtsausdruck macht keinen Hehl daraus, dass er nicht besonders begeistert ist, Dich zu sehen. „Guten Abend, ich bin...“

„Sagt nichts, ich weiß schon, dass wir einen Detektiv im Haus haben“, sagt der junge Mann mit den dunklen Haaren etwas abwesend. „Das hätte ich nicht gedacht, dass es so weit kommen würde...“

Er sieht etwas betreten zu Boden, schweigt eine Weile, und Du willst schon das Wort ergreifen, da sieht er plötzlich wieder auf und streckt Dir die Hand zum Gruße aus.

„Lord Faris Kastaroth, angenehm. Lord junior, um genau zu sein. Wobei man Eurer Ansicht nach das ‘junior’ wahrscheinlich bereits weglassen muss, wenn man den Schauergeschichten glaubt, mit denen Ihr unseren guten alten Iason schon verschreckt habt, was?“

„Es sind leider keine Schauergeschichten“, antwortest Du trocken. „Euer Vater höchstselbst hat mir einen Brief geschickt, in dem er mir erklärt hat, dass er weiß, dass seine Ermordung bevorsteht. Er hat mich beauftragt, seinen Mord aufzuklären.“

Der junge Mann lächelt, und sein Lächeln weckt in Dir ein vertrautes Gefühl. Es ist Dir schon mehrmals bei verschiedenen Leuten aufgefallen: Manche haben einfach dieses Talent, bereits nach zwei Minuten Bekanntschaft so zu wirken, als würde man sie schon ewig kennen.

„Ja, auch das hat mir Iason schon berichtet“, sagt Faris dann. „Ihr habt einigen Eindruck auf ihn gemacht.“

„Ihr sprecht so, als sei ich ein Gaukler oder sowas“, entgegnest du etwas gereizt. „Ich habe den Brief noch, hier...“

Du brichst kurz ab und wirst nervös, also Du bemerkst, dass Du den Brief gar nicht bei Dir hast, weil Du Deinen Mantel ja im Empfangszimmer gelassen hast – ebenso wie Deinen Koffer.

„Er steckt unten in meiner Manteltasche“, fährst Du fort, ärgerst Dich aber darüber, nun wenig souverän zu wirken. „Wenn Ihr wollt, kann ich ihn Euch zeigen.“

„Das wird nicht nötig sein“, sagt Faris nach einer kurzen Pause. „Ich glaube nicht, dass Ihr mir Lügengeschichten auftischen wollt. Um ehrlich zu sein... ein etwas komisches Gefühl hatte ich schon, als Vater auf einmal nicht mehr da war, und es hieß, er sei verreist. Tante Hildegard von Trautenstein, die sich vor einiger Zeit bei meinem Vater sozusagen einquartiert hat und ihr Zimmer im Ostflügel hat, hat mir zumindest gesagt, sie hätte ihn gesehen und er hätte ihr etwas von einer Geschäftsreise erzählt. Aber irgendwie... bitte denkt nichts Falsches von mir, aber die Sache kam mir derart seltsam vor, dass ich mich dazu genötigt gesehen habe, die Korrespondenz meines Vaters durchzusehen. Eine Geschäftsreise scheint nicht geplant gewesen zu sein.“

„Vielleicht eine spontane Geschäftsreise?“

„Das hat meine Tante auch gesagt. Aber Vater war nicht der Typ dafür, um es mal salopp zu formulieren. Glaub mir, ich weiß, wovon ich rede.“

Ich habe schließlich meine ganze Kindheit in diesem Hause verbracht. Vater war nicht spontan.“

„Ihr glaubt also daran, dass er ermordet wurde?“

„Ich weiß gar nicht mehr, was ich glauben soll. Aber ich bin beunruhigt, so viel weiß ich.“

„Habt Ihr denn einen Verdacht? Also, ich meine... wer ihn ermordet haben könnte? Gesetzt den Fall...“

Faris winkt ab, blickt sich unruhig um. Dann bittet er dich mit einer Geste in den Raum hinein, aus dem er zuvor herausgekommen war.

„Lasst uns so etwas doch nicht auf dem Korridor besprechen. Kommt doch rein. Es ist das Arbeitszimmer meines Vaters. Wenn er Euch schon beauftragt hat, dann wird er sicher nichts dagegen haben, dass Ihr es betretet.“

Du folgst der Einladung, und Faris schließt rasch die Tür hinter Dir. Er weist Dir einen verwaist im Raum stehenden Stuhl zu und zieht einen weiteren Stuhl für sich selbst heran, von einem Schreibtisch, der wohl der Schreibtisch von Lord Kastaroth senior sein muss. Oder: Gewesen sein muss.

Faris lässt Dir Zeit, Dich ein wenig im Raum umzuschauen. Viel zu sehen gibt es allerdings nicht. Der dunkle, schwere Schreibtisch ist schon das auffälligste Möbelstück im Zimmer. Es gibt ein Fenster, ein paar Schränke, ein eher dünn bestücktes Bücherregal, ein Landschaftsgemälde an der Wand. Hinter Faris, neben dem Schreibtisch, zweigt eine weitere Tür ab, von der Du vermutest, dass sie in das Schlafzimmer Lord Kastaroths führt. Im Allgemeinen wirkt der Raum recht bieder und unbenutzt. Faris fängt Deinen Blick auf und scheint zu ahnen, was Du denkst.

„Vater hat die letzte Zeit nicht mehr so viel in seinem Arbeitszimmer gegessen. Er hat sich viel lieber im Empfangszimmer aufgehalten. Da stehen auch seine ganzen Bücher.“

„Hatte das einen bestimmten Grund?“

„Fragt Ihr das hinsichtlich seines Verschwindens? Ich weiß nicht, ich habe mir darüber keine Gedanken gemacht. Vater hatte den ein oder anderen Spleen. Nichts, was besorgniserregend gewesen wäre.“

„War er ein guter Vater?“

Faris lächelt kurz. Es ist ein undurchsichtiges Lächeln. Du weißt nicht, wie freundlich es wirklich gemeint ist.

„Ihr stellt ganz schön persönliche Fragen. Ich habe meinen Vater gemocht. Oder, lasst mich sagen: Ich mag meinen Vater. Ich weigere mich zu glauben, dass er schon tot ist. Selbst wenn... nunja.“

„Verständlich“, sagst Du und nickst Faris aufmunternd zu. Von da ab schweigt ihr erst einmal ein wenig. Du nutzt die Zeit, um einen Blick aus dem Fenster zu werfen. Es ist tatsächlich schon ganz schön dunkel.

„Ja, es ist spät“, sagt Faris, der wieder einmal Deinen Blick aufgefangen hat. „Ich würde mich auch gerne länger mit Euch unterhalten, und das können wir zu gegebener Zeit noch tun, morgen. Aber mit dem Verschwinden meines Vaters bin ich ein wenig in der Pflicht, mich um das Anwesen zu kümmern – und zu verhindern, dass sich meine Tante einmischt. Ich mag es nicht, wenn sie versucht, die Kontrolle zu übernehmen. Ich habe schon Melanie, unser Hausmädchen, ein wenig auf sie angesetzt, sie zu beobachten – natürlich mehr aus Spaß. Sie hat ihr Zimmer direkt gegenüber von meiner Tante, und flüstert mir dann manchmal, was die berühmte Hildegard von Trautenstein so treibt. Naja, wie auch immer: Ich muss jedenfalls noch etwas mit Theo, unserem Gärtner, besprechen. Ich müsste dann jetzt los, und würde auch das Arbeitszimmer hier abschließen wollen. Wie gesagt, wegen meiner Tante. Deshalb... also, wenn Ihr noch eine Frage habt, gerne. Aber dann muss ich los.“

Für Dich kommt das etwas abrupt, aber Du siehst keine Möglichkeit, Faris noch irgendwie umzustimmen. Du willst also gut überlegen, was Du ihn heute noch fragst.

... Verdacht gegen Hildegard von Trautenstein andeuten. (→ Seite 144)

... Verdacht gegen Faris selbst andeuten. (→ Seite 151)

... Faris nach seinen eigenen Verdachtsmomenten fragen. (→ Seite 157)

Rechts vor links, denkst Du Dir, und dementsprechend lenken Dich Deine Schritte in die Richtung, die Du für Osten hältst. Deine Füße machen kaum Geräusche auf dem Teppich, obwohl er an manchen Stellen ein bisschen ausgetreten ist und daher an dämpfender Wirkung eingebüßt hat. Wäre Dir nicht bereits das Gegenteil bewiesen worden, Du würdest glatt glauben, dass das Haus vollkommen verlassen ist. Auf dem Korridor herrscht eine Ruhe, die Du zu einer anderen Tageszeit bestimmt als gespenstisch wahrgenommen hättest – und vielleicht auch nicht allzu bald sogar wirst, denn wie Du aus dem Fenster am Schluss des Korridors vor Dir sehen kannst, neigt sich der winterliche Tag rasch dem Ende zu. Du hast nun offenbar schon eine ganze Weile in dem Anwesen verbracht – in der Du, wenn Du ehrlich bist, so viel Entscheidendes noch nicht hast herausfinden können.

Das plötzliche Aufheulen einer Frauenstimme reißt Dich aus Deinem Trott heraus. Die Stimme kam ganz eindeutig aus dem Raum am Ende des Korridors zu Deiner Rechten. Du legst die letzten Meter rennend zurück, stolperst dabei fast über eine zusammengesobene Welle im Teppich, erreichst schließlich die Tür und reißt sie ohne weiter nachzudenken auf.

Du hast das Schlimmste vermutet, beruhigst Dich aber bereits wieder ein kleines Stück, als Du siehst, dass die Frau, die geschrien hat, ganz offensichtlich noch am Leben ist. Es ist eine ältere Dame, schon aus der Seitenansicht erkennbar grell geschminkt, die eine abwehrende Haltung eingenommen hat, als fiele jeden Moment das Beil eines blutrünstigen Mörders auf sie herab. Statt einer Mordwaffe siehst Du allerdings in ihrer Blickrichtung bloß einen schwarzen Vogel, wahrscheinlich eine Drossel, die nicht minder aufgebracht sowie flügel Schlagend versucht, einen Ausweg aus dem Raum zu finden. Dabei klopft sie in unregelmäßigen Abständen gegen eine wertvoll anmutende Glasscheibe, die in eine Tür eingelassen ist, welche wiederum zu einem kleinen Balkon führt, der

diesem Zimmer angeschlossen ist. Die Drossel ist augenscheinlich durch einen kleinen Spalt, den die Balkontür offensteht, in den Raum hineingeraten.

„Scheucht ihn raus, so scheucht ihn doch raus!“, fleht Dich die alte Dame an, nachdem sie Dich endlich bemerkt hat. Sie ist dabei – ihrem Alter wenig entsprechend – so zappelig und unruhig, dass Du befürchtest, dass sie stolpert und in den wertvoll aussehenden gläsernen Schachtisch zu ihrer Linken fällt. Deshalb zögerst Du nicht lange und bewegst Dich, so eilig wie möglich, aber so behutsam wie nötig, auf den Vogel zu, der weiterhin dumpfe Geräusche beim wiederholten Flug gegen die Glasscheibe an der Balkontür verursacht. Du hast noch keinen richtigen Plan, während Du auf dem dicken Teppich zum Vogel schleichst, glaubst aber, ihn irgendwie wieder durch die Tür bugsieren zu können. Tatsächlich wird Dir selber ein wenig mulmig, als Du dem flatternden Federvieh auf eine Armlänge Abstand herangekommen bist, denn Du hast auch keine große Lust, Vogelkrallen im Gesicht zu haben. Letzten Endes aber geht es doch einfacher als gedacht: Du greifst nach dem Türgriff, ziehst die Tür noch einen weiteren Spalt auf und achtest dabei darauf, mit Deinem Körper die Flugbahn zur alten Dame hinter Dir zu versperren. Nachdem der Vogel ein paarmal, wahrscheinlich ohne Dich als Lebewesen wahrzunehmen, gegen Deinen Bauch geflogen ist, stürzt er sich mit einem letzten Schwung nochmals nach vorne und trifft dieses Mal nicht die Glasscheibe, sondern geradewegs den geöffneten Spalt. Kaum ist er draußen im Freien, erhebt er sich endgültig in die Lüfte und fliegt geschwind davon. Du schließt die Balkontür und atmest einmal tief durch.

Als Du Dich umdrehst, vermagst Du nicht zu beurteilen, ob die Dame wegen Schock oder Schminke so kalkweiß ist. Einen Moment lang befürchtest Du sogar, dass sie einen Zusammenbruch erleidet und umkippt, aber sie nimmt erstaunlich schnell wieder Haltung an, so, als wäre überhaupt nichts gewesen.

„Ich danke Euch“, sagt sie. „Dann hat es ja doch ein gutes, dass Ihr in diesem Haus herumschnüffelt. Alleine hätte ich das nicht geschafft, das

gestehe ich offen ein. Mit Vögeln habe ich es nämlich nicht so, müsst Ihr wissen.“

Du nickst, denn daran hättest Du nun auch wirklich keinen Gedanken verschwendet.

„Ich gehe recht in der Annahme, dass Ihr dieser *Detektiv* seid, den mein Bruder angeblich bestellt haben soll?“

„Lord Folken Kastaroth bat mich in einem Brief, seinen nahenden Tod aufzuklären“, antwortest Du, ohne auf die ganzen Nickeligkeiten in der Frage der Dame einzugehen. „Iason hat Euch offenbar bereits von mir erzählt?“

„Oh ja, das hat er“, sagt die Dame, die nun mittlerweile einiges an Farbe zurückgewonnen hat, und stemmt die Fäuste in ihre Hüfte, sodass sich ihr antik anmutendes Kleid ein wenig aufbauscht. „Und wenn ich Euch eines sagen kann, dann ist es, dass wir solche Unglücksboten wie Euch nicht gebrauchen können! Mein Bruder Folken ist ganz sicher nicht ermordet worden! Von wem denn auch bitteschön?“

Der kleine Ausbruch der Dame, der Dir nun schon zum zweiten Mal innerhalb kürzester Zeit ihr wankelmütiges Temperament offenbart, bringt Dich nicht so leicht aus der Ruhe.

„Nun, ich stehe erst am Anfang der Ermittlungen... aber es gibt durchaus Personen, die für eine solche Tat in Frage kämen. Im Übrigen: Wenn Euer Bruder nicht ermordet wurde, wo ist er dann eigentlich gerade? Ich habe ihn hier noch nicht gesehen, und Iason...“

„Papperlapapp, Iason ist mit den Jahren immer verschrobener geworden, müsst Ihr wissen. Als nächstes hört er noch die Flöhe husten. Mein Bruder ist kurzfristig zu einer wichtigen Geschäftsreise aufgebrochen, das ist alles. Iason kann es nur nicht ertragen, dass sich sein geliebter Hausherr nicht persönlich bei ihm abgemeldet hat. Als ob ein Kastaroth so etwas nötig hätte! Ich bin übrigens auch eine geborene Kastaroth, müsst Ihr wissen.“

„Aha.“

„Hildegard von Trautenstein, geborene Kastaroth. Mein Bruder war so freundlich, mir wegen gewisser... persönlicher Angelegenheiten

meinerseits ein Zimmer in seinem Anwesen fertig machen zu lassen. Wenn ich allerdings gewusst hätte, wie heruntergekommen das Haus, das unser ehrenwerter Vater Murnau – Innos habe ihn selig – mit seiner Hände Arbeit stets verantwortungsvoll instand hielt, mittlerweile ist, dann hätte ich mir das wahrscheinlich nochmal ganz anders überlegt! Das Haus hätte wirklich eine bessere Führung verdient, fürwahr. Aber das geht Euch freilich nichts an.“

„Da habt Ihr recht. Ich will mich auch gar nicht weiter in Familienangelegenheiten einmischen, als es nötig ist. Nur ist es so, dass mir Lord Kastaroth tatsächlich einen Brief geschickt hat. Das hätte er doch nicht getan, wenn er bloß auf Geschäftsreise wollte.“

Die Dame von Trautenstein klimpert ein paarmal ungläubig mit den Wimpern. Du bist fast geneigt, dies als Zeichen ihrer Unsicherheit zu werten. Doch als sie wieder ihre Stimme erhebt, wirkt sie so gefasst wie zuvor.

„Selbst wenn Ihr wirklich so einen Brief bekommen hättet... woher wollt Ihr wissen, dass er wirklich von meinem Liebsten stammt? Genau so gut könnte sich jemand einen üblen Scherz erlaubt haben.“

Du willst in Deine Manteltasche greifen, als Du Dir wieder bewusst wirst, dass Du Deinen Mantel ja im Empfangszimmer zurückgelassen hast – ebenso wie Deinen Koffer.

„Ich kann den Brief holen gehen“, sagst Du herausfordernd. „Ihr werdet sicherlich die Echtheit der Handschrift bestätigen können.“

„Das wird nicht nötig sein“, erwidert Frau von Trautenstein schnippisch.

„Ich habe nämlich Besseres zu tun, als mich mit derartigen Fantasiegeschichten herumzuplagen. Unser Hausmädchen Melanie hat nämlich zugesagt, mir bei meiner Pediküre etwas zur Hand zu gehen. Mit Verlaub, aber das ziehe ich Detektivspielchen vor.“

„Habt Ihr denn überhaupt keine Angst, dass Eurem Bruder etwas zugestoßen sein könnte?“

„Man merkt, dass Ihr meinen Bruder nicht kennt, denn sonst würdet Ihr eine solche Frage ganz sicher nicht stellen. Hört, ich bin Euch dankbar, dass Ihr das Federvieh für mich verjagt habt, auch wenn ich Euch bitten

muss, bezüglich dieses Vorfalls nun nicht hausieren zu gehen, wenn Ihr versteht, was ich meine. Aber abgesehen davon habe ich nichts mit Euch zu tun. Wenn Ihr also kein konkretes Anliegen habt, würde ich mich dann entschuldigen und nach einer kurzen Entspannungspause – in der ich Euch gewiss nicht gebrauchen kann – zu Melanie gegenüber gehen.“

... Über Lord Kastaroth ausfragen. (→ Seite 130)

... Verdacht gegen Frau von Trautenstein selbst andeuten. (→ Seite 135)

... Das Zimmer der Frau von Trautenstein verlassen. (→ Seite 140)

„Ich könnte gut noch eine Runde vertragen“, sagst Du und lehnst Dich zu Melanie rüber, um an ihren Nippeln zu lecken. Ihr zufriedenes Grinsen ist Dir Beweis genug, die goldrichtige Entscheidung getroffen zu haben...

Du wachst erneut auf, erneut ist es dunkel, diesmal ganz dunkel, und erneut fühlst Du Dich richtig gut – bis Du bemerkst, dass Du Dich gar nicht mehr richtig bewegen kannst. Willst Du es erst auf gewisse Müdigkeitserscheinungen Deines Körpers schieben, so musst Du schon bald bemerken, dass Du Dich deshalb nicht bewegen kannst, weil Du gefesselt bist. Und geknebelt auch noch. Du versuchst etwas zu sagen, beißt aber nur auf einen klebrigen Stoff, der Dir höchst zuwider ist. Du versuchst Dich von den Fesseln zu lösen, doch Du tust Dir nur selber weh, und als Du es dann doch schaffst, Deinen Oberkörper wenigstens etwas aufzurichten, stößt Du mit dem Kopf gegen etwas Hartes, was Deine Fantasie direkt als Deckel eines Sarkophags identifiziert – wogegen Dein Verstand leider nicht mit besonders tragfähigen Argumenten widersprechen kann. Genau in diesem Moment erkennst Du, dass Du nicht etwa Opfer seltsamer Vorlieben Melanies geworden bist, sondern dass etwas ganz Grundlegendes nicht stimmt. Panik steigt in Dir auf.

Du bemühst Dich noch eine ganze Weile, Dich freizu trampeln, trotz der Schmerzen, welche die Fesseln Dir bereiten. Du hörst erst auf, als Du von außerhalb Deines engen, dunklen Gefängnisses das Knarren einer Tür und dann schwere Schritte vernimmst. Irgendetwas sagt Dir, dass Du nun lieber keinen Lärm mehr machen solltest – dass die Person, die nun den Raum, in dem Du und Dein Gefängnis sich befinden, gekommen ist, das getan hat, um Dich zu befreien, erscheint Dir höchst unwahrscheinlich. Dein Atem wird flach, Du hörst Dein eigenes Blut wie einen Wasserfall rauschen. Dann spürst und hörst Du, wie der steinerne

Deckel Deines Gefängnisses, welches offenbar tatsächlich eine Art Sarkophag ist, mühsam zur Seite geschoben wird. Erste Strahlen flackernden Fackellichts erreichen Deine Augen, bis der Spalt so groß ist, dass Du tatsächlich etwas sehen kannst. Dein Herz schlägt Dir bis zum Halse, Deine Muskeln spannen sich an, und als Du plötzlich einen Kopf über Dir auftauchen siehst, zuckst Du so heftig zusammen, dass es sich anfühlt, als schnitten die Fesseln um Deine Gelenke bis in Deine Knochen hinein. Der Kopf, den Du siehst, ist entmenschlicht von einer schwarzen Maske, wie sie sonst nur die Henker auf den Galgenplätzen der großen Städte des myrtanischen Reiches trugen. Als Du dann das Beil in der Hand des muskulösen, halbnackten Hünen mit der Maske siehst, verstehst Du, dass er tatsächlich Dein Henker sein wird. Mit einem Mal hast Du keinen Zweifel mehr daran, dass dies der Mörder von Lord Folken Kastaroth ist. Und wie er nun das Beil erbarmungslos auf Deinen Hals hinabsausen lässt, genau so, wie er es vermutlich auch schon beim Lord selbst getan hat, wird Dir ebenso klar, dass Du das Geheimnis von Haus Kastaroth viel eher gelüftet hast, als es Dir lieb ist...

„Tut mir leid, Melanie, aber ich habe dann doch noch einiges vor heute“, sagst Du, und setzt Dich auf. Du bereust die Worte schon jetzt, bist Dir aber trotzdem gewiss, die richtige Entscheidung getroffen zu haben. „Aber wenn ich fertig bin, dann können wir ja nochmal... was auch immer du willst.“

„Hm.“

Dass Melanie mit einem Mal ziemlich missgelaunt reagiert, versetzt Dir einen noch größeren Stich, aber Du lässt Dich nicht davon abhalten, aufzustehen, um im halbdunklen Raum nach Deinen Klamotten zu suchen.

„Weißt du zufällig, wo – ARGH!“

Du kannst Deine Frage nicht mehr zu Ende stellen, denn ist das passiert, wovon Du geglaubt hast, dass es Dir nie passieren würde, nach all den Jahren Herumtapsen in Deiner dunklen Hütte. Doch Du bist nicht in Deiner Hütte, und genau das hat Dir das Genick gebrochen – im wahrsten Sinne des Wortes. Du kannst nur noch erahnen, dass es wohl der Badezuber gewesen sein muss, der Dich stolpern ließ und daraufhin zunächst unsanft gegen die Wand und dann mit dem Kopf gen Boden befördert hat. Aber das spielt auch alles keine Rolle mehr, denn was Du nicht nur erahnst, sondern sehr genau spürst, ist, dass rund um Deinen Hals nichts mehr so sitzt, wie es sollte, und dass Du auf einmal keine Luft mehr bekommst. Du kannst nicht mal mehr schreien, da pustet es Dir schon die Sinne aus, und selbst der allerletzte Funken Tageslicht von draußen kann Dich nicht mehr erreichen. Nun ist es ganz dunkel. Für immer.

Du hetzt nach rechts, stößt die Tür auf und eilst in den Raum hinein, der sich Dir schnell als Küche offenbart. In einer ruhigeren Situation hättest Du die große Arbeitstheke in der Mitte, die vielen Schränke und Regale sowie den Duft von Kräutern sicherlich bewundert. Nun aber hastest Du einfach an allem vorbei, auf der Suche nach einem Versteck oder einem Ausweg oder irgendetwas, was Dir Deine Flucht zumindest erleichtern kann. Du wagst einen Blick über die Schulter und siehst, dass der Hausdiener die Verfolgung aufgenommen hat. Als Du im Lauf wieder nach vorne schaust, siehst Du ein blutiges Hackebeil auf einer kleinen Arbeitsplatte rechts neben Dir liegen. Du erschrickst und gerätst daraufhin ins Straucheln, stößt in Deiner Ausweichbewegung mit der Hüfte an das Ende der langen Arbeitstheke links von Dir, der Schmerz betäubt Dir für einen Moment die Sinne, aber Du fängst Dich wieder und stürmst durch eine weitere Tür in eine kleine Kammer hinein, die vom Hauptraum der Küche abgeht.

Das erste, was Du dort wahrnimmst, ist der Geruch von Gewürzen sowie eine Kälte, wie Du sie Deinem Gefühl nach nicht einmal draußen im Schnee erlebt hast. Geistesgegenwärtig machst Du die Kammertür hinter Dir wieder zu, um Deinen Verfolger wenigstens für einen kurzen Moment aufzuhalten. Erst danach bemerkst Du, was das für eine Kammer ist: Von der Decke hängt Fleisch herunter, totes Fleisch an eisernen Haken, aufgespießte Scavengerleiber und Molerathälften sowie weiteres Tier, welches Du auf die Schnelle nicht identifizieren kannst. Dir wird für einen kurzen Augenblick ziemlich unwohl, dann aber wirst Du durch das Aufreißen der Kammertür von außen daran erinnert, dass Du im Moment ganz andere Sorgen haben solltest. Du flüchtest tiefer in die Kammer hinein und bist dabei ganz verblüfft, wie viel Platz sie bietet. Irgendwann, hinter zwei besonders speckigen Molerathälften, kommst Du zum Stehen.

„Zeigt Euch, kommt raus!“, hörst Du den Hausdiener vom Eingang der Kammer aus rufen. Schrittgeräusche ertönen, langsam, bedächtig. Es macht Dich nervös, dass er nicht mehr rennt, offenbar keinen Anlass mehr dazu sieht. Der unangenehme Gedanke schießt Dir durch den Kopf, dass in dieser Kammer nicht nur die toten Körper von Molerats hängen könnten.

„Kommt heraus, umso schneller ist es vorbei!“

Die Schritte nähern sich, aber noch scheint Dich der Hausdiener nicht gesehen zu haben, zu unübersichtlich ist diese Kammer, zu labyrinthisch die Wege aus totem Fleisch.

Durch eine Lücke dieses Fleischgeflechts vor Dir siehst Du die polierten Schuhe des Hausdieners aufblitzen. Du fragst Dich, ob es nicht besser ist, Dich zu ergeben, Dich für Deinen kleinen Einbruch zu entschuldigen und einfach wieder zu gehen – genau, wie Du es seit einiger Zeit vorhast. Andererseits lässt Dich die Vehemenz, mit der Deine Verfolger bislang auf Deinen Fersen hingen, daran zweifeln, dass sie diese Hetzjagd nur veranstalten, um Dich dann standesgemäß aus dem Anwesen herausschmeißen zu können. Noch, so glaubst Du, bist Du hier in dieser Kammer im Vorteil. Du könntest das ausnutzen, um den Hausdiener zu überrumpeln und an ihm vorbei wieder aus der Kammer heraus zu stürmen – denn ewig in dieser Sackgasse verweilen kannst Du wohl kaum, allein schon, weil es Dir trotz Deines Mantels elendig kalt wird. In diesem Zusammenhang bemerkst Du auch zum ersten Mal ganz bewusst, dass Du irgendwo Deinen Koffer hast stehen lassen. Hattest Du ihn beim Erklettern des Balkons noch dabei? Du weißt es nicht, aber die Antwort auf diese Frage spielt auch keine Rolle mehr. Nichts könnte Dir in dieser Situation weniger helfen als Deine mittelpträgigen Detektivspielzeuge. Nicht einmal ein Brecheisen oder etwas Ähnliches als Türöffner und behelfsmäßige Waffe hast Du eingepackt – aber bei Antritt Deiner Reise konntest Du schließlich noch nicht ahnen, dass Du Dich im Zuge Deines Besuchs im Anwesen unter anderem aus einer eiskalten Vorratskammer würdest retten müssen.

Deine Sinne kehren wieder ins Hier und Jetzt zurück, als sich der Hausdiener mit weiteren Schritten in Deine Richtung bewegt. Wenn Du handeln willst, dann musst Du es jetzt tun. Sonst wirst Du es nicht mehr schaffen, den Hausdiener genug zu überraschen – so zumindest Deine Befürchtung.

... Versuchen, an dem Hausdiener vorbei zu schleichen. (→ Seite 178)

... Versuchen, an dem Hausdiener vorbei zu rennen. (→ Seite 180)

... Dich stellen. (→ Seite 182)

Du stürmst auf den Hausdiener zu, um ihn gewaltsam zur Seite zu stoßen – und es gelingt Dir tatsächlich. In seinen Augen spiegelt sich Überraschung wider, nachdem er, von Deiner kalten Schulter getroffen, hinterrücks zu Boden gegangen ist, doch Du kümmerst Dich nicht weiter um ihn, ergreifst einen der beiden Torflügel und machst Dir den Weg nach draußen frei. Eisige Luft umfängt Dich, als Du den Treppenabsatz herunter hastest. Gerade, als Du Dich etwas orientiert hast und den direkten Weg vom Anwesen herunter eilen willst, trifft Dich auf einmal etwas Schweres in die Seite. Eine unfassbare Wucht lässt Dich in den Schnee fallen, und als Du plötzlich Geknurre und Gehechel hörst, ahnst Du zumindest, was Dir passiert sein könnte. Und als dann zwei schwere schwarze Pfoten Deine Schultern und damit Dich insgesamt in den Schnee drücken, hast Du Gewissheit. Das, was nun auf Dir liegt und drohend die Zähne fletscht, kannst Du nicht viel anders als einen dicken Hund nennen. Er stiert Dich mit großen Augen und, und dann öffnet er sein riesiges Maul und zeigt seine Zähne – die letzte Hoffnung, dass er nur mit Dir spielen und Dich abschlecken will, ist zunichte. Tatsächlich zögert das Tier, dem der innere Wolf deutlich ansehbar ist, gar nicht mehr weiter, öffnet sein Maul noch mehr, und bewegt es zielstrebig auf Deine schutzlose Kehle zu. Alles geht so schnell, dass Du nicht einmal mehr genug Zeit hast, um angemessen in Panik zu geraten. Stattdessen machst Du die Augen zu, damit Du das ganze Blut nicht sehen musst, und hoffst, dass es wenigstens schnell vorbei geht. Du bist nun endgültig vor die Hunde gegangen.

„Könntet Ihr mir vielleicht noch etwas über Euren Bruder erzählen? Vielleicht hinsichtlich... etwaiger Motive, die jemand gehabt haben könnte, ihn zu ermorden?“

„Bei Innos, wenn es das ist, was Euch endlich ruhigstellen kann!“, ruft Frau von Trautenstein erbot aus, beruhigt sich aber zum Glück direkt wieder ein Stück. „Über irgendwelche Motive zum Mord kann ich Euch freilich nichts erzählen, da es ja schließlich keinen Mord gab.“

„Natürlich nicht.“

„Zumal Folken ein stets sehr beliebter Mann war. Und natürlich noch immer ist! Leider sind viele seiner alten Bekannten bereits verstorben. Das ist wohl der Fluch eines langen Lebens, und ich muss sagen, dass es mir im Laufe der Jahre nicht viel anders ergangen ist. Die Zeiten der großen Empfänge am Haus Kastaroth, die sind jedenfalls vorbei. Ich will meinem Bruder zwar keine Vorwürfe machen, aber ich glaube, mit dem richtigen Händchen hätte man das Haus noch retten können. Nicht, dass er es vollkommen heruntergewirtschaftet hätte. Aber dass es seinen alten Glanz längst verloren hat, das könnt wohl selbst Ihr sehen.“

„Wollt Ihr damit andeuten, dass Ihr das Haus besser geführt hättet?“

„Käme Euch so eine Behauptung etwa so kühn vor?“, fragt die Dame von Trautenstein, wird dabei wieder etwas lauter und bekommt erneut diesen zornigen Unterton in die Stimme. „Etwa, weil ich eine Frau bin?“

„Nein, ich...“

„Sagt nichts, ich weiß schon, was Ihr denkt. Im Übrigen liegt es mir fern, zu behaupten, dass ich in diesen schwierigen wirtschaftlichen Zeiten das Haus in Glanz und Glorie erhalten hätte. Aber im Gegensatz zu meinem Bruder würde ich mich immerhin etwas mehr bemühen. Er sitzt ja lieber Tag für Tag im verwaisten Empfangszimmer und studiert seine Schmöker, statt sich um die finanziellen Verpflichtungen des Hauses zu kümmern. Er hat jedenfalls mehr in seinem Lesesessel gesessen, als an seinem Schreibtisch, so viel ist klar.“

„Aber jetzt ist er doch auf Geschäftsreise“, merkst Du etwas altklug an, und bereust es angesichts der befürchteten Reaktion der Dame sogleich wieder. Ihre Reaktion fällt aber überraschenderweise eher milde aus.

„Das... also, das ist ja wohl auch das Mindeste! Das Mindeste, aber eben nicht genug!“

Du kannst das nur schweigend zur Kenntnis nehmen. Eine Pause entsteht, in der Du überlegst, was Du als nächstes fragen könntest.

Hildegard von Trautenstein kommt Dir jedoch zuvor.

„Ich denke, das sollte Eurer Neugier genüge getan haben. Ich habe Euch jedenfalls bereits mehr erzählt, als ich eigentlich vorhatte. Wenn ich Euch dann bitten dürfte...“

Nachdem Du das Zimmer der Dame von Trautenstein wieder verlassen hast und den Korridor entlang schlenderst, überlegst Du, ob Dir das Gespräch mit der Schwester des Hausherrn brauchbare Hinweise geliefert hat. Bevor Du dabei aber zu einem eindeutigen Schluss kommst, wird Deine Aufmerksamkeit von einem jungen Mann eingenommen, der gerade aus einer Tür zu Deiner Rechten – Du bist längst wieder an der Treppe nach unten vorbei – herauskommt. Sein Gesichtsausdruck macht keinen Hehl daraus, dass er nicht besonders begeistert ist, Dich zu sehen.

„Guten Abend, ich bin...“

„Sagt nichts, ich weiß schon, dass wir einen Detektiv im Haus haben“, sagt der junge Mann mit den dunklen Haaren etwas abwesend. „Das hätte ich nicht gedacht, dass es so weit kommen würde...“

Er sieht etwas betreten zu Boden, schweigt eine Weile, und Du willst schon das Wort ergreifen, da sieht er plötzlich wieder auf und streckt Dir die Hand zum Gruße aus.

„Lord Faris Kastaroth, angenehm. Lord junior, um genau zu sein. Wobei man Eurer Ansicht nach das 'junior' wahrscheinlich bereits weglassen muss, wenn man den Schauergeschichten glaubt, mit denen Ihr unseren guten alten Iason schon verschreckt habt, was?“

„Es sind leider keine Schauergeschichten“, antwortest Du trocken. „Euer Vater höchstselbst hat mir einen Brief geschickt, in dem er mir erklärt

hat, dass er weiß, dass seine Ermordung bevorsteht. Er hat mich beauftragt, seinen Mord aufzuklären.“

Der junge Mann lächelt, und sein Lächeln weckt in Dir ein vertrautes Gefühl. Es ist Dir schon mehrmals bei verschiedenen Leuten aufgefallen: Manche haben einfach dieses Talent, bereits nach zwei Minuten Bekanntschaft so zu wirken, als würde man sie schon ewig kennen.

„Ja, auch das hat mir Iason schon berichtet“, sagt Faris dann. „Ihr habt einigen Eindruck auf ihn gemacht.“

„Ihr sprecht so, als sei ich ein Gaukler oder sowas“, entgegnest Du etwas gereizt. „Ich habe den Brief noch, er steckt unten in meiner Manteltasche. Wenn Ihr wollt, kann ich ihn Euch zeigen.“

„Das wird nicht nötig sein“, sagt Faris nach einer kurzen Pause. „Ich glaube nicht, dass Ihr mir Lügengeschichten auftischen wollt. Um ehrlich zu sein... ein etwas komisches Gefühl hatte ich schon, als Vater auf einmal nicht mehr da war, und es hieß, er sei verreist. Tante Hildegard von Trautenstein, die sich vor einiger Zeit bei meinem Vater sozusagen einquartiert hat und ihr Zimmer im Ostflügel hat, hat mir zumindest gesagt, sie hätte ihn gesehen und er hätte ihr etwas von einer Geschäftsreise erzählt. Aber irgendwie... bitte denkt nichts Falsches von mir, aber die Sache kam mir derart seltsam vor, dass ich mich dazu genötigt gesehen habe, die Korrespondenz meines Vaters durchzusehen. Eine Geschäftsreise scheint nicht geplant gewesen zu sein.“

„Vielleicht eine spontane Geschäftsreise?“

„Das hat meine Tante auch gesagt. Aber Vater war nicht der Typ dafür, um es mal salopp zu formulieren. Glaubt mir, ich weiß wovon ich rede. Ich habe schließlich meine ganze Kindheit in diesem Hause verbracht. Vater war nicht spontan.“

„Ihr glaubt also daran, dass er ermordet wurde?“

„Ich weiß gar nicht mehr, was ich glauben soll. Aber ich bin beunruhigt, so viel weiß ich.“

„Habt Ihr denn einen Verdacht? Also, ich meine... wer ihn ermordet haben könnte? Gesetzt den Fall...“

Faris winkt ab, blickt sich unruhig um. Dann bittet er Dich mit einer Geste in den Raum hinein, aus dem er zuvor herausgekommen war. „Lasst uns so etwas doch nicht auf dem Korridor besprechen. Kommt doch rein. Es ist das Arbeitszimmer meines Vaters. Wenn er Euch schon beauftragt hat, dann wird er sicher nichts dagegen haben, dass Ihr es betretet.“

Du folgst der Einladung, und Faris schließt rasch die Tür hinter Dir. Er weist Dir einen verwaist im Raum stehenden Stuhl zu und zieht einen weiteren Stuhl für sich selbst heran, von einem Schreibtisch, der wohl der Schreibtisch von Lord Kastaroth senior sein muss. Oder: Gewesen sein muss.

Faris lässt Dir Zeit, Dich ein wenig im Raum umzuschauen. Viel zu sehen gibt es allerdings nicht. Der dunkle, schwere Schreibtisch ist schon das auffälligste Möbelstück im Zimmer. Es gibt ein Fenster, ein paar Schränke, ein eher dünn bestücktes Bücherregal, ein Landschaftsgemälde an der Wand. Hinter Faris, neben dem Schreibtisch, zweigt eine weitere Tür ab, von der Du vermutest, dass sie in das Schlafzimmer Lord Kastaroths führt. Im Allgemeinen wirkt der Raum recht bieder und unbenutzt. Faris fängt Deinen Blick auf und scheint zu ahnen, was Du denkst.

„Vater hat die letzte Zeit nicht mehr so viel in seinem Arbeitszimmer gegessen. Er hat sich viel lieber im Empfangszimmer aufgehalten. Da stehen auch seine ganzen Bücher.“

„Hatte das einen bestimmten Grund?“

„Fragt Ihr das hinsichtlich seines Verschwindens? Ich weiß nicht, ich habe mir darüber keine Gedanken gemacht. Vater hatte den ein oder anderen Spleen. Nichts, was besorgniserregend gewesen wäre.“

„War er ein guter Vater?“

Faris lächelt kurz. Es ist ein undurchsichtiges Lächeln. Du weißt nicht, wie freundlich es wirklich gemeint ist.

„Ihr stellt ganz schön persönliche Fragen. Ich habe meinen Vater gemocht. Oder, lasst mich sagen: Ich mag meinen Vater. Ich weigere mich zu glauben, dass er schon tot ist. Selbst wenn... nunja.“

„Verständlich“, sagst Du und nickst Faris aufmunternd zu. Von da ab schweigst ihr erst einmal ein wenig. Du nutzt die Zeit, um einen Blick aus dem Fenster zu werfen. Es ist tatsächlich schon ganz schön dunkel.

„Ja, es ist spät“, sagt Faris, der wieder einmal Deinen Blick aufgefangen hat. „Ich würde mich auch gerne länger mit Euch unterhalten, und das können wir zu gegebener Zeit noch tun, morgen. Aber mit dem Verschwinden meines Vaters bin ich ein wenig in der Pflicht, mich um das Anwesen zu kümmern – und zu verhindern, dass sich meine Tante einmischt. Ich mag es nicht, wenn sie versucht, die Kontrolle zu übernehmen. Ich habe schon Melanie, unser Hausmädchen, ein wenig auf sie angesetzt, sie zu beobachten – natürlich mehr aus Spaß. Sie hat ihr Zimmer direkt gegenüber von meiner Tante, und flüstert mir dann manchmal, was die berühmte Hildegard von Trautenstein so treibt. Naja, wie auch immer: Ich muss jedenfalls noch etwas mit Theo, unserem Gärtner, besprechen. Ich müsste dann jetzt los, und würde auch das Arbeitszimmer hier abschließen wollen. Wie gesagt, wegen meiner Tante. Deshalb... also, wenn Ihr noch eine Frage habt, gerne. Aber dann muss ich los.“

Für Dich kommt das etwas abrupt, aber Du siehst keine Möglichkeit, Faris noch irgendwie umzustimmen. Du willst also gut überlegen, was Du ihn heute noch fragst.

... Verdacht gegen Hildegard von Trautenstein andeuten. (→ Seite 144)

... Verdacht gegen Faris selbst andeuten. (→ Seite 151)

... Faris nach seinen eigenen Verdachtsmomenten fragen. (→ Seite 157)

„Das klang jetzt gerade so, als wäret Ihr selbst gerne die Hausherrin. Kommt es Euch vielleicht sogar ganz gelegen, dass Euer Bruder... gerade nicht da ist?“

Der Blick der Dame von Trautenstein verfinstert sich nun bis zur Schwärze rund um ihre Augen, was nicht nur an ihrer Schminke liegt. Zudem nimmt sie wieder einiges an Blässe an – was ebenfalls nicht nur an ihrer Schminke liegt. Ihre Züge werden hart, ihr faltiges Gesicht wird noch ausgemergelter, und Du kannst sehen, wie sie sich auf die Zähne beißt. Dann beginnt sie zu sprechen und wird dabei von Wort zu Wort lauter.

„Wenn Ihr damit das andeuten wollt, was ich glaube, dann solltet Ihr jetzt auf der Stelle verschwinden. Eine geborene Kastaroth lässt sich nicht des Mordes an ihrem Bruder bezichtigen. Verschwindet, bevor ich ich ganz laut anfangen zu schreien. Tut Euch einen Gefallen.

VERSCHWINDET.“

Du bist nicht wirklich so eingeschüchtert, wie Du vorgibst, zu sein, und musst Dir sogar ein Grinsen verkneifen, aber dass Du das Zimmer der alten Dame nun verlassen solltest, gebietet Dir allein die Vernunft. Deshalb verabschiedest Du Dich auch nicht einmal mehr, sondern drehst Dich lieber sofort um und steuerst auf den Ausgang zu.

Nachdem Du das Zimmer der Dame von Trautenstein wieder verlassen hast und den Korridor entlang schlenderst, überlegst Du, ob Dir das Gespräch mit der Schwester des Hausherrn brauchbare Hinweise geliefert hat. Bevor Du dabei aber zu einem eindeutigen Schluss kommst, wird Deine Aufmerksamkeit von einem jungen Mann eingenommen, der gerade aus einer Tür zu Deiner Rechten – Du bist längst wieder an der großen Treppe vorbei – herauskommt. Sein Gesichtsausdruck macht keinen Hehl daraus, dass er nicht besonders begeistert ist, Dich zu sehen.

„Guten Abend, ich bin...“

„Sagt nichts, ich weiß schon, dass wir einen Detektiv im Haus haben“, sagt der junge Mann mit den dunklen Haaren etwas abwesend. „Das hätte ich nicht gedacht, dass es so weit kommen würde...“

Er sieht etwas betreten zu Boden, schweigt eine Weile, und Du willst schon das Wort ergreifen, da sieht er plötzlich wieder auf und streckt Dir die Hand zum Gruße aus.

„Lord Faris Kastaroth, angenehm. Lord junior, um genau zu sein. Wobei man Eurer Ansicht nach das 'junior' wahrscheinlich bereits weglassen muss, wenn man den Schauergeschichten glaubt, mit denen Ihr unseren guten alten Iason schon verschreckt habt, was?“

„Es sind leider keine Schauergeschichten“, antwortest Du trocken. „Euer Vater höchstselbst hat mir einen Brief geschickt, in dem er mir erklärt hat, dass er weiß, dass seine Ermordung bevorsteht. Er hat mich beauftragt, seinen Mord aufzuklären.“

Der junge Mann lächelt, und sein Lächeln weckt in Dir ein vertrautes Gefühl. Es ist Dir schon mehrmals bei verschiedenen Leuten aufgefallen: Manche haben einfach dieses Talent, bereits nach zwei Minuten Bekanntschaft so zu wirken, als würde man sie schon ewig kennen.

„Ja, auch das hat mir Iason schon berichtet“, sagt Faris dann. „Ihr habt einigen Eindruck auf ihn gemacht.“

„Ihr sprecht so, als sei ich ein Gaukler oder sowas“, entgegnest Du etwas gereizt. „Ich habe den Brief noch, er steckt unten in meiner Manteltasche. Wenn Ihr wollt, kann ich ihn Euch zeigen.“

„Das wird nicht nötig sein“, sagt Faris nach einer kurzen Pause. „Ich glaube nicht, dass Ihr mir Lügengeschichten auftischen wollt. Um ehrlich zu sein... ein etwas komisches Gefühl hatte ich schon, als Vater auf einmal nicht mehr da war, und es hieß, er sei verreist. Tante Hildegard von Trautenstein, die sich vor einiger Zeit bei meinem Vater sozusagen einquartiert hat und ihr Zimmer im Ostflügel hat, hat mir zumindest gesagt, sie hätte ihn gesehen und er hätte ihr etwas von einer Geschäftsreise erzählt. Aber irgendwie... bitte denkt nichts Falsches von mir, aber die Sache kam mir derart seltsam vor, dass ich mich dazu

genötigt gesehen habe, die Korrespondenz meines Vaters durchzusehen. Eine Geschäftsreise scheint nicht geplant gewesen zu sein.“

„Vielleicht eine spontane Geschäftsreise?“

„Das hat meine Tante auch gesagt. Aber Vater war nicht der Typ dafür, um es mal salopp zu formulieren. Glaubt mir, ich weiß, wovon ich rede. Ich habe schließlich meine ganze Kindheit in diesem Hause verbracht. Vater war nicht spontan.“

„Ihr glaubt also daran, dass er ermordet wurde?“

„Ich weiß gar nicht mehr, was ich glauben soll. Aber ich bin beunruhigt, so viel weiß ich.“

„Habt Ihr denn einen Verdacht? Also, ich meine... wer ihn ermordet haben könnte? Gesetzt den Fall...“

Faris winkt ab, blickt sich unruhig um. Dann bittet er Dich mit einer Geste in den Raum hinein, aus dem er zuvor herausgekommen war.

„Lasst uns so etwas doch nicht auf dem Korridor besprechen. Kommt doch rein. Es ist das Arbeitszimmer meines Vaters. Wenn er Euch schon beauftragt hat, dann wird er sicher nichts dagegen haben, dass Ihr es betretet.“

Du folgst der Einladung, und Faris schließt rasch die Tür hinter Dir. Er weist Dir einen verwaist im Raum stehenden Stuhl zu und zieht einen weiteren Stuhl für sich selbst heran, von einem Schreibtisch, der wohl der Schreibtisch von Lord Kastaroth senior sein muss. Oder: Gewesen sein muss.

Faris lässt Dir Zeit, Dich ein wenig im Raum umzuschauen. Viel zu sehen gibt es allerdings nicht. Der dunkle, schwere Schreibtisch ist schon das auffälligste Möbelstück im Zimmer. Es gibt ein Fenster, ein paar Schränke, ein eher dünn bestücktes Bücherregal, ein Landschaftsgemälde an der Wand. Hinter Faris, neben dem Schreibtisch, zweigt eine weitere Tür ab, von der Du vermutest, dass sie in das Schlafzimmer Lord Kastaroths führt. Im Allgemeinen wirkt der Raum recht bieder und unbenutzt. Faris fängt Deinen Blick auf und scheint zu ahnen, was Du denkst.

„Vater hat die letzte Zeit nicht mehr so viel in seinem Arbeitszimmer gesessen. Er hat sich viel lieber im Empfangszimmer aufgehalten. Da stehen auch seine ganzen Bücher.“

„Hatte das einen bestimmten Grund?“

„Fragt Ihr das hinsichtlich seines Verschwindens? Ich weiß nicht, ich habe mir darüber keine Gedanken gemacht. Vater hatte den ein oder anderen Spleen. Nichts, was besorgniserregend gewesen wäre.“

„War er ein guter Vater?“

Faris lächelt kurz. Es ist ein undurchsichtiges Lächeln. Du weißt nicht, wie freundlich es wirklich gemeint ist.

„Ihr stellt ganz schön persönliche Fragen. Ich habe meinen Vater gemocht. Oder, lasst mich sagen: Ich mag meinen Vater. Ich weigere mich zu glauben, dass er schon tot ist. Selbst wenn... nunja.“

„Verständlich“, sagst Du und nickst Faris aufmunternd zu. Von da ab schweigt Ihr erst einmal ein wenig. Du nutzt die Zeit, um einen Blick aus dem Fenster zu werfen. Es ist tatsächlich schon ganz schön dunkel.

„Ja, es ist spät“, sagt Faris, der wieder einmal Deinen Blick aufgefangen hat. „Ich würde mich auch gerne länger mit Euch unterhalten, und das können wir zu gegebener Zeit noch tun, morgen. Aber mit dem Verschwinden meines Vaters bin ich ein wenig in der Pflicht, mich um das Anwesen zu kümmern – und zu verhindern, dass sich meine Tante einmischt. Ich mag es nicht, wenn sie versucht, die Kontrolle zu übernehmen. Ich habe schon Melanie, unser Hausmädchen, ein wenig auf sie angesetzt, sie zu beobachten – natürlich mehr aus Spaß. Sie hat ihr Zimmer direkt gegenüber von meiner Tante, und flüstert mir dann manchmal, was die berühmte Hildegard von Trautenstein so treibt. Naja, wie auch immer: Ich muss jedenfalls noch etwas mit Theo, unserem Gärtner, besprechen. Ich müsste dann jetzt los, und würde auch das Arbeitszimmer hier abschließen wollen. Wie gesagt, wegen meiner Tante. Deshalb... also, wenn Ihr noch eine Frage habt, gerne. Aber dann muss ich los.“

Für Dich kommt das etwas abrupt, aber Du siehst keine Möglichkeit, Faris noch irgendwie umzustimmen. Du willst also gut überlegen, was Du ihn heute noch fragst.

... Verdacht gegen Hildegard von Trautenstein andeuten. (→ Seite 144)

... Verdacht gegen Faris selbst andeuten. (→ Seite 151)

... Faris nach seinen eigenen Verdachtsmomenten fragen. (→ Seite 157)

„Wisst Ihr, ich glaube, es ist nicht nötig, dass ich Euch noch weiter mit Fragen belästige“, behauptest Du, und musst dabei nicht einmal schwindeln: Du hast das starke Gefühl, dass Du von dieser Frau außer Gemecker nichts weiter erfahren wirst. „Ich verabschiede mich dann mal von Euch.“

„Eine gute Entscheidung, die Ihr schon viel eher hättet treffen sollen“, kommentiert Hildegard von Trautenstein naserümpfend. Das ist alles, was sie zur Verabschiedung zu sagen hat, denn direkt danach dreht sie sich um, um hinter einer weiteren Tür verschwinden, die rechts vor der Balkontür abgeht. Kopfschüttelnd wendest Du Dich zum Ausgang.

Nachdem Du das Zimmer der Dame von Trautenstein wieder verlassen hast und den Korridor entlang schlenderst, überlegst Du, ob Dir das Gespräch mit der Schwester des Hausherrn brauchbare Hinweise geliefert hat. Bevor Du dabei aber zu einem eindeutigen Schluss kommst, wird Deine Aufmerksamkeit von einem jungen Mann eingenommen, der gerade aus einer Tür zu Deiner Rechten – Du bist längst wieder an der großen Treppe vorbei – herauskommt. Sein Gesichtsausdruck macht keinen Hehl daraus, dass er nicht besonders begeistert ist, Dich zu sehen. „Guten Abend, ich bin...“

„Sagt nichts, ich weiß schon, dass wir einen Detektiv im Haus haben“, sagt der junge Mann mit den dunklen Haaren etwas abwesend. „Das hätte ich nicht gedacht, dass es so weit kommen würde...“

Er sieht etwas betreten zu Boden, schweigt eine Weile, und Du willst schon das Wort ergreifen, da sieht er plötzlich wieder auf und streckt Dir die Hand zum Gruße aus.

„Lord Faris Kastaroth, angenehm. Lord junior, um genau zu sein. Wobei man Eurer Ansicht nach das 'junior' wahrscheinlich bereits weglassen muss, wenn man den Schauergeschichten glaubt, mit denen Ihr unseren guten alten Iason schon verschreckt habt, was?“

„Es sind leider keine Schauergeschichten“, antwortest Du trocken. „Euer Vater höchstselbst hat mir einen Brief geschickt, in dem er mir erklärt hat, dass er weiß, dass seine Ermordung bevorsteht. Er hat mich beauftragt, seinen Mord aufzuklären.“

Der junge Mann lächelt, und sein Lächeln weckt in Dir ein vertrautes Gefühl. Es ist Dir schon mehrmals bei verschiedenen Leuten aufgefallen: Manche haben einfach dieses Talent, bereits nach zwei Minuten Bekanntschaft so zu wirken, als würde man sie schon ewig kennen.

„Ja, auch das hat mir Iason schon berichtet“, sagt Faris dann. „Ihr habt einigen Eindruck auf ihn gemacht.“

„Ihr sprecht so, als sei ich ein Gaukler oder sowas“, entgegnest Du etwas gereizt. „Ich habe den Brief noch, er steckt unten in meiner Manteltasche. Wenn Ihr wollt, kann ich ihn Euch zeigen.“

„Das wird nicht nötig sein“, sagt Faris nach einer kurzen Pause. „Ich glaube nicht, dass Ihr mir Lügengeschichten auftischen wollt. Um ehrlich zu sein... ein etwas komisches Gefühl hatte ich schon, als Vater auf einmal nicht mehr da war, und es hieß, er sei verreist. Tante Hildegard von Trautenstein, die sich vor einiger Zeit bei meinem Vater sozusagen einquartiert hat und ihr Zimmer im Ostflügel hat, hat mir zumindest gesagt, sie hätte ihn gesehen und er hätte ihr etwas von einer Geschäftsreise erzählt. Aber irgendwie... bitte denkt nichts Falsches von mir, aber die Sache kam mir derart seltsam vor, dass ich mich dazu genötigt gesehen habe, die Korrespondenz meines Vaters durchzusehen. Eine Geschäftsreise scheint nicht geplant gewesen zu sein.“

„Vielleicht eine spontane Geschäftsreise?“

„Das hat meine Tante auch gesagt. Aber Vater war nicht der Typ dafür, um es mal salopp zu formulieren. Glaubt mir, ich weiß wovon ich rede. Ich habe schließlich meine ganze Kindheit in diesem Hause verbracht. Vater war nicht spontan.“

„Ihr glaubt also daran, dass er ermordet wurde?“

„Ich weiß gar nicht mehr, was ich glauben soll. Aber ich bin beunruhigt, so viel weiß ich.“

„Habt Ihr denn einen Verdacht? Also, ich meine... wer ihn ermordet haben könnte? Gesetzt den Fall...“

Faris winkt ab, blickt sich unruhig um. Dann bittet er Dich mit einer Geste in den Raum hinein, aus dem er zuvor herausgekommen war.

„Lasst uns so etwas doch nicht auf dem Korridor besprechen. Kommt doch rein. Es ist das Arbeitszimmer meines Vaters. Wenn er Euch schon beauftragt hat, dann wird er sicher nichts dagegen haben, dass Ihr es betretet.“

Du folgst der Einladung, und Faris schließt rasch die Tür hinter Dir. Er weist Dir einen verwaist im Raum stehenden Stuhl zu und zieht einen weiteren Stuhl für sich selbst heran, von einem Schreibtisch, der wohl der Schreibtisch von Lord Kastaroth senior sein muss. Oder: Gewesen sein muss.

Faris lässt Dir Zeit, Dich ein wenig im Raum umzuschauen. Viel zu sehen gibt es allerdings nicht. Der dunkle, schwere Schreibtisch ist schon das auffälligste Möbelstück im Zimmer. Es gibt ein Fenster, ein paar Schränke, ein eher dünn bestücktes Bücherregal, ein Landschaftsgemälde an der Wand. Hinter Faris, neben dem Schreibtisch, zweigt eine weitere Tür ab, von der Du vermutest, dass sie in das Schlafzimmer Lord Kastaroths führt. Im Allgemeinen wirkt der Raum recht bieder und unbenutzt. Faris fängt Deinen Blick auf und scheint zu ahnen, was Du denkst.

„Vater hat die letzte Zeit nicht mehr so viel in seinem Arbeitszimmer gesessen. Er hat sich viel lieber im Empfangszimmer aufgehalten. Da stehen auch seine ganzen Bücher.“

„Hatte das einen bestimmten Grund?“

„Fragt Ihr das hinsichtlich seines Verschwindens? Ich weiß nicht, ich habe mir darüber keine Gedanken gemacht. Vater hatte den ein oder anderen Spleen. Nichts, was besorgniserregend gewesen wäre.“

„War er ein guter Vater?“

Faris lächelt kurz. Es ist ein undurchsichtiges Lächeln. Du weißt nicht, wie freundlich es wirklich gemeint ist.

„Ihr stellt ganz schön persönliche Fragen. Ich habe meinen Vater gemocht. Oder, lasst mich sagen: Ich mag meinen Vater. Ich weigere mich zu glauben, dass er schon tot ist. Selbst wenn... nunja.“

„Verständlich“, sagst Du und nickst Faris aufmunternd zu. Von da ab schweigt Ihr erst einmal ein wenig. Du nutzt die Zeit, um einen Blick aus dem Fenster zu werfen. Es ist tatsächlich schon ganz schön dunkel.

„Ja, es ist spät“, sagt Faris, der wieder einmal Deinen Blick aufgefangen hat. „Ich würde mich auch gerne länger mit Euch unterhalten, und das können wir zu gegebener Zeit noch tun, morgen. Aber mit dem Verschwinden meines Vaters bin ich ein wenig in der Pflicht, mich um das Anwesen zu kümmern – und zu verhindern, dass sich meine Tante einmischt. Ich mag es nicht, wenn sie versucht, die Kontrolle zu übernehmen. Ich habe schon Melanie, unser Hausmädchen, ein wenig auf sie angesetzt, sie zu beobachten – natürlich mehr aus Spaß. Sie hat ihr Zimmer direkt gegenüber von meiner Tante, und flüstert mir dann manchmal, was die berühmte Hildegard von Trautenstein so treibt. Naja, wie auch immer: Ich muss jedenfalls noch etwas mit Theo, unserem Gärtner, besprechen. Ich müsste dann jetzt los, und würde auch das Arbeitszimmer hier abschließen wollen. Wie gesagt, wegen meiner Tante. Deshalb... also, wenn Ihr noch eine Frage habt, gerne. Aber dann muss ich los.“

Für Dich kommt das etwas abrupt, aber Du siehst keine Möglichkeit, Faris noch irgendwie umzustimmen. Du willst also gut überlegen, was Du ihn heute noch fragst.

... Verdacht gegen Hildegard von Trautenstein andeuten. (→ Seite 144)

... Verdacht gegen Faris selbst andeuten. (→ Seite 151)

... Faris nach seinen eigenen Verdachtsmomenten fragen. (→ Seite 157)

„Korrigiert mich, wenn ich falsch liege, aber... das Verhältnis zu Eurer Tante ist nicht das Beste, oder?“

„Verwandtschaft eben“, sagt Faris lächelnd. „Die kann man sich nicht aussuchen. Jedenfalls meistens nicht.“ Er macht eine kurze Pause, grinst dann. „Aber Ihr wolltet doch eigentlich etwas anderes fragen, oder?“ Du rutschst ein wenig unruhig auf Deinem Stuhl hin und her. Trotz oder vielleicht gerade wegen der Freundlichkeit des jungen Lord Kastaroth hast Du das Gefühl, dass Du ihn mit einer offen ausgesprochenen Verdächtigung Hildegard von Trautensteins irgendwie beleidigen könntest. Da er aber vermutlich noch beleidigter davon wäre, wenn Du auf sein Nachbohren nicht Klartext reden wolltest, nimmst Du all Deinen Mut zusammen.

„Ihr spracht davon, dass Hildegard von Trautenstein sich viel in die Angelegenheiten des Hauses einmische. Sie scheint ja durchaus Interesse daran zu haben, das Anwesen zu führen.“

Faris blickt Dich herausfordernd an. „Und weiter?“

„Das ist ein Mordmotiv.“

Faris schweigt einen Moment, aber Du erkennst an seinem Gesichtsausdruck, dass Deine Worte alles andere als überraschend für ihn kamen.

„Jetzt mal angenommen, sie hätte Vater umgebracht. Und dann? Was nun? Hat sie nun die Herrschaft über das Anwesen erlangt? Ganz offensichtlich ja nicht. Meine Tante mag zwar ein bisschen schrullig sein, aber blöd ist sie nicht. Sie wüsste schon, wen sie umzubringen hätte, wollte sie das Anwesen an sich reißen.“

„Das heißt, sie müsste Euch auch noch umbringen“, überlegst Du laut. „Oder? Dann wäre sie die nächste in der Erbfolge.“

„Woran habt Ihr nur erraten, dass ich Einzelkind bin?“, lacht Faris, vor dem Hintergrund der Thematik etwas zu vergnügt. „Aber ja, das habt Ihr richtig kombiniert. Und? Lebe ich noch? Offensichtlich ja schon.“

„Aber vielleicht ja nicht mehr lange“, provoziert Du. „Lord Kastaroth war der erste Streich...“

„Und der zweite folgt zugleich? Ich bitte Euch.“

Faris schüttelt den Kopf. Sein Unverständnis für diese Fragerei wirkt echt. Du selbst fragst Dich, ob er nicht vielleicht ein wenig zu sorglos ist. Denn dass er möglicherweise das nächste Mordopfer ist, ist – unabhängig vom Täter – ja nun alles andere als ausgeschlossen.

„Meine Tante hätte sicherlich die Bösartigkeit, um einen Menschen umzubringen, da bin ich mir ganz sicher. Aber dann wiederum hat sie einfach nicht die Fähigkeit dazu, versteht ihr? Sie *könnte* es einfach nicht. Sie zuckt ja schon zusammen, wenn nur irgendein Vogel an ihre Scheibe klopft. Mit Vögeln hat sie es nämlich nicht so, und das meine ich bei der alten Jungfer genau so doppeldeutig, wie es gerade klingt. Sie kann herrisch tun und Leute herumkommandieren, aber das war es dann auch schon. Sie würde niemandem zu Leibe rücken. Zu Leide tun ja, aber zu Leibe rücken nicht.“

„Dann kommandiert sie eben jemand anderen dazu ab, diese Arbeit zu übernehmen“, argumentierst Du.

„Weil gedungene Mörder zur Zeit so billig zu haben sind, meint Ihr?“, lacht Faris. „Ich kenne die Gründe nicht genau, warum Tante Hildegard bei meinem Vater um Unterkunft betteln musste. Aber es wird wohl mal wieder mit Geldknappheit bei ihr zu tun haben. Sie schafft es ja einfach nicht, sich dauerhaft bei einem reichen Adelsmann einzunisten. Da wird sie sicher kein Gold für irgendwelche Mordaktionen übrig haben. Zumal es um unser Haus, ganz im Vertrauen, in finanzieller Hinsicht ja auch nicht gerade rosig steht. Da müssten wir schon einen ganzen Berg Gold im Keller haben, damit sich das für Hildegard lohnt.“

„Vielleicht hat Hildegard von Trautenstein ja gerade *weil* sie einen Attentäter bezahlen musste kein Geld mehr. Und vielleicht *habt* ihr ja einen Berg Gold im Keller!“

„Ihr lasst nicht locker, was?“, lacht Faris. „Dabei haben wir doch nicht einmal einen Keller.“

Das kannst Du mangels Kenntnis des ganzen Hauses schlecht bestreiten, weshalb Dir darauf nun keine passende Antwort mehr einfällt. Das scheint auch Faris zu bemerken, der sichtbare Anstalten macht, das Gespräch zu beenden.

„Wenn Ihr erlaubt, ich müsste dann noch mein Tagewerk vollbringen. Jetzt wo mein Vater nicht da ist, muss ich diese Aufgaben übernehmen. Ich bin dafür aber einfach nicht geschaffen. Von daher, wenn ich das heute nicht mache, dann schiebe ich es für immer auf.“

„Ja, das ist mir nicht ganz unbekannt“, stimmst Du ihm zu und stehst dann mit ihm zusammen auf. Ihr geht nacheinander aus dem Arbeitszimmer Lord Folken Kastaroths heraus. Draußen auf dem Korridor zieht Faris die Tür zu, angelt einen Schlüssel aus seiner Hemdtasche und schließt ab.

„Ich hoffe, Ihr habt nicht geglaubt, Eure Ermittlungen an einem einzigen Tag bewerkstelligen zu können“, sagt Faris. Du kannst darauf nichts erwidern, weil Du nicht weißt, was Du eigentlich geglaubt hast. Du bist schließlich einfach irgendwie in die Sache hineingeraten und hattest nie wirklich Gelegenheit, darüber nachzudenken.

„Nachdem Iason mir von Eurer Ankunft berichtet hat, habe ich es in die Wege leiten lassen, Euch das Gästezimmer fertig zu machen. Es ist der Raum direkt gegenüber. Melanie sollte Euch mittlerweile ein kleines Abendmahl zubereitet und auf das Zimmer gebracht haben. Morgen könnt Ihr Euch dann in der Küche melden, wenn Ihr frühstücken wollt. Wenn Ihr sonst noch etwas braucht, meldet Euch einfach bei demjenigen, den ihr hier zuerst findet. Naja, außer bei Theo vielleicht, der ist etwas grummelig.“

Faris lacht kurz auf. Dir selber ist weniger zum Lachen zumute, weil Dir das alles ein bisschen zu schnell geht. Vor allem eine Frage brennt Dir auf den Lippen.

„Wo Ihr gerade Iason erwähnt... wo ist er eigentlich? Ich meine, im Gespräch mit Iason klang es eher so, als sei er als Hausverwalter ohnehin derjenige, der das Meiste regelt. Und jetzt müsst Ihr los, um Euch um solche Angelegenheiten zu kümmern?“

„Manche Dinge sind eben Chefsache“, erwidert Faris nur knapp und zwinkert Dir zu. Dann setzt er sich schon in Bewegung.

„Ich wünsche Euch ein gutes Abendmahl und einen guten Schlaf. Bitte verzeiht, dass Ihr die Nacht nicht auch noch zum Ermitteln nutzen könnt, aber... nunja, unser Haus ist wie gesagt etwas knapp bei Kasse, und wir löschen die Lichter recht früh. Wenn Ihr in der Nacht einen Gang zum Abort wagen müsst, der befindet sich leider draußen. Auf Eurem Zimmer ist ein kleiner Handkerzenleuchter samt Streichhölzern für Euch vorgehalten. Mir ist es fast schon peinlich, Euch darum zu bitten, aber geht bitte sparsam damit um. Allein zu Eurer eigenen Sicherheit, die Kerzen sind nämlich auch nicht mehr die längsten. Also dann: Gute Nacht!“

Und mit diesen Worten stiefelt Faris los und lässt Dich alleine im Korridor stehen. Du fühlst Dich etwas überrumpelt und vergisst daher sogar, Lord Kastaroth junior im Gegenzug eine gute Nacht zu wünschen. Als es Dir dann auffällt, ist er aber schon längst auf der Treppe nach unten und bald außer Sichtweite. Weil Du nun weiter nichts mit Dir anzufangen weißt, steuerst Du tatsächlich auf die Tür gegenüber zu, machst sie auf und betrittst das Zimmer.

Du überblickst kurz den Raum. Niemand außer Dir ist hier. Du siehst ein weißes, sauberes Bett, einen funktionalen Teppich, eine Wand mit einem kleinen Landschaftsportrait – nur ganz knapp am röhrenden Hirschen vorbei. Du siehst auch ein Fenster, welches sich augenscheinlich mit nur wenigen Handgriffen leicht öffnen lässt – was Du angesichts der draußen lauernenden Kälte aber vorerst nicht machen willst. Links von Dir erkennst Du einen großen Kleiderschrank. Es ist ganz offensichtlich ein Gästezimmer, welches mehr Wohnlichkeit bietet als Dein gesamtes eigenes Zuhause – doch in einem Anwesen wie diesem hattest Du eigentlich mehr erwartet.

Unterhalb des Fensters ist ein kleiner Tisch an die Wand geschoben, vor diesem ein recht dürr wirkender Stuhl, der dem Gästezimmer ein wenig die Atmosphäre einer Mönchsklausur oder Zelle verleiht – wobei Du nirgendwo die obligatorische Innosstatuette entdecken kannst. Dafür ist

auf dem Tisch ein kleines Tablett abgelegt, auf dem sich wiederum ein großer und zwei kleine Porzellanteller befinden, die zwar nicht übermäßig, aber doch recht üppig mit Speisen belegt sind, die Du Dir nicht einmal im Traum hättest leisten können: Auf dem großen Teller eine Scheibe *Scavengerbraten, umhüllt von knusprig gebackener Käsekruste in Kronstöckelsauce mit gefüllten Dörräpfeln*, auf dem zweiten – tiefen – Teller eine *Kräuter-Rahm-Suppe mit einer Prise Goblinbeerenpulver* und auf dem letzten Teller ein kleines Stück *Khorinische Waldtorte* als Nachtisch. Das weißt Du natürlich nicht, weil Du den Speisen ansiehst, was sie sind, sondern weil auf dem Tablett ein kleiner Handzettel beigelegt ist, der die Speisen in mädchenhaft anmutender Handschrift benennt. Neben dem Tablett ist zudem noch eine Karaffe mit Wasser bereitgestellt. Du hast einen Augenblick lang das Gefühl, Du müsstest Dich nun bewusst entscheiden, für oder gegen dieses Mahl, welches ja genau so gut vom Mörder Lord Kastaroths eingeschleust sein könnte, um Dich zu stoppen. Dann aber obsiegt der innere Hunger in Dir, nicht nur derjenige nach Nahrungsaufnahme, sondern auch der nach einer Mahlzeit, die endlich mal nicht nur aus zusammengekratzten Resten von Fleischwanzenragout besteht. Deshalb ziehst Du den Stuhl zu Dir heran, setzt Dich an den Tisch und beginnst. Wenn schon fast im ganzen Hause Kastaroth gespart wird, nur am Essen nicht, dann willst Du das auch angemessen würdigen.

Es ist keinesfalls so, dass Du lange nicht mehr so gut gegessen hättest. Du hast *noch nie* so gut gegessen. Satt und zufrieden hebst Du die Gabel ein letztes Mal, um das übrig gebliebene Krümelchen Waldtorte nun auch noch in Deinen Mund zu befördern. Selbst wenn das Essen vom skrupellosen Mörder Lord Kastaroths vergiftet sein sollte – einen besseren Tod könntest Du Dir nicht vorstellen. Du nimmst Dir fest vor, morgen in der Küche zu danken, wem auch immer Du für dieses Essen zu danken hast. Heute wirst Du das nicht mehr tun können, denn wenn Du aus dem Gästezimmer durch das Fenster hinaus schaust, siehst Du vor allem dunkles Grau. Die Sonne ist längst untergegangen, und das

liegt nicht mehr bloß an der winterlichen Jahreszeit, sondern daran, dass es wirklich spät geworden ist. Schiene der Mond nicht so hell durch das Fenster in Dein Zimmer, und würde der blanke Schnee draußen das Licht nicht noch zusätzlich reflektieren, Du würdest längst die Hand vor Augen nicht mehr sehen. So aber könntest Du sogar Dein Abendmahl noch beenden, ohne dazu im Dunkeln herumstochern zu müssen. Ein Blick zur Zimmertür verrät Dir, dass das Licht im Korridor und wohl auch im ganzen Hause, wie von Faris angekündigt, gelöscht wurde. Kein einziger Lichtschimmer dringt noch unter der Tür hindurch. Zum ersten Mal wird Dir bei dem Gedanken daran, dass Du in diesem Zimmer übernachten sollst, so richtig mulmig. Die Aussicht darauf, dem Mörder Lord Kastaroths erst dann zu begegnen, wenn er bereits mit dem Messer in der Hand an Deinem Bett steht, stimmt Dich nicht gerade auf eine unbeschwerte Nacht ein – voller Bauch und hinreichende Bettschwere hin oder her.

Die Kerze und die Streichhölzer, die Dir von Faris versprochen wurden, hast Du bereits ganz in der Ecke des Zimmers auf dem langen Fensterbrett gefunden. Ein kleiner Handkerzenleuchter, mit einer einzelnen Kerze drin, die tatsächlich schon so weit heruntergebrannt ist, dass andere Leute von einem bloßen Stummel sprechen würden. Du nicht – schließlich kennst Du sowas von Deinen eigenen Sparmaßnahmen zu Hause. Allerdings musst Du in Deinem eigenen Zuhause mit so einem kleinen Kerzlein nicht ellenlange Korridore überbrücken können. Du hoffst daher schwer, dass Du in der Nacht nicht tatsächlich raus zum Abort musst. Für die kleineren Geschäfte wirst Du – so leid es Dir tut – mit der Karaffe vorlieb nehmen müssen, denn einen Nachttopf kannst Du hier im Zimmer nicht entdecken. Zur Sicherheit stellst Du Dir nun aber noch die Kerze samt den Streichhölzern etwas näher ans Bett, damit Du in der Nacht für den Fall der Fälle schneller herankommst. Was immer der Fall der Fälle auch sein mag. Erneut fällt Dir ein, dass Du Deinen Mantel und Deinen Koffer noch unten im Empfangszimmer hast. Es ist jetzt zu spät, um sie noch zu holen, wenn Du nicht kostbares Kerzenwachs verschwenden willst.

Außerdem bist Du ehrlich genug, um zu erkennen, dass Dir weder Mantel noch Koffer in der Nacht helfen werden, sollte irgendetwas passieren. Und zum Schlafen musst Du sicher keinen Mantel tragen, denn die Bettdecke scheint dick genug, und auch wenn das Zimmer nicht allzu warm ist, so hält es doch zumindest die bittere Kälte von draußen zuverlässig ab.

Du willst Dich also gerade in besagtes Bett legen, als Dein Blick auf den Schlüssel fällt, der auf Deiner Seite der Zimmertür im Schloss steckt. Nicht nur angesichts eines möglicherweise noch im Haus herumgeisternden Mörders wäre es Dir lieber, den Raum von innen abzuschließen. Andererseits tun sich in Dir vage Befürchtungen auf, dass Du, wenn Du in der Nacht blitzschnell das Zimmer verlassen müsstest, schlaftrunken und in Eile wichtige Sekunden an der Tür zu verlieren drohst, wenn Du sie erst aufschließen musst. Nach einigem Überlegen...

... schließt Du die Tür ab und legst Dich erst danach schlafen. (→ Seite 163)

... lässt Du die Tür so wie sie ist und legst Dich sofort schlafen. (→ Seite 167)

„Ihr seid der direkte Erbe von Lord Folken Kastaroth, nicht wahr?“

„Woher wisst Ihr das? Habt Ihr etwa sein Testament gelesen?“

Faris lässt ein kurzes Lachen ertönen und lächelt dann. Wieder dieses undurchschaubare Lächeln. Selbst wenn er sich von Deiner Frage provoziert fühlen sollte, so lässt er es sich jedenfalls nicht anmerken.

„Mir ist schon klar, worauf Eure Frage abzielt. Und ja, in der gesetzlichen Erbfolge wäre ich der direkte Erbe. *Wäre* ich, wohlgemerkt. Selbst wenn mein Vater mich nicht enterbt haben sollte, so hätte ich ganz bestimmt keine Lust, mich den Rest meines Lebens um dieses Anwesen kümmern zu müssen. Da müsste schon ein ganzer Berg Gold in unserem Keller lagern, dass ich dieses Erbe annehmen würde. Euch kann ich es ja sagen.“

„Hätte Euer Vater denn einen Grund, Euch zu enterben?“

„Braucht man dazu einen Grund? Ich könnte mir jedenfalls vorstellen, dass er mich nicht für geeignet hält, das Anwesen zu führen. Und bei Innos, da hätte er vermutlich recht mit! Ich mache keinen Hehl daraus, dass ich eher... wie soll ich sagen... dass ich eher ein freizeitorientierter Mensch bin. Um das Anwesen wieder zu seinem alten Glanz zu verhelfen, wäre jede Menge Arbeit nötig. Und Arbeit liegt mir nicht.“

„Nunja, aber ein Anwesen haben oder nicht haben...“

Faris lacht kurz auf. „Ihr lasst nicht locker, was? Aber passt auf, vielleicht kann ich es Euch so vermitteln: Vom Anwesen kann ich am meisten profitieren, wenn mein Vater noch lebt. Er führt die Geschäfte, und ich kann den ganzen Tag lang faulenzten. Ich bin von Beruf Sohn, sozusagen – schon immer gewesen. Was für ein Interesse sollte ich daran haben, mir durch die Ermordung meines Vaters die ganze Arbeit selbst aufzuhalsen?“

Dazu fällt Dir auch keine Antwort ein, sodass Ihr wieder in Schweigen verfallt. Du siehst in Faris' Augen, dass er eine Art Triumph über Dich genießt. Einige Zeit später lächelt er wieder und steht dann auf.

„Wenn Ihr erlaubt, ich müsste dann noch mein Tagewerk vollbringen. Ich habe es ja gerade gesagt: Ich bin dafür einfach nicht geschaffen. Von daher, wenn ich das heute nicht mache, dann schiebe ich es für immer auf.“

„Ja, das ist mir nicht ganz unbekannt“, stimmst Du ihm zu und stehst dann ebenfalls auf. Ihr geht nacheinander aus dem Arbeitszimmer Lord Folken Kastaroths heraus. Draußen auf dem Korridor zieht Faris die Tür zu, angelt einen Schlüssel aus seiner Hemdtasche und schließt ab.

„Ich hoffe, Ihr habt nicht geglaubt, Eure Ermittlungen an einem einzigen Tag bewerkstelligen zu können“, sagt Faris. Du kannst darauf nichts erwidern, weil Du nicht weißt, was Du eigentlich geglaubt hast. Du bist schließlich einfach irgendwie in die Sache hineingeraten und hattest nie wirklich Gelegenheit, darüber nachzudenken.

„Nachdem Iason mir von Eurer Ankunft berichtet hat, habe ich es in die Wege leiten lassen, Euch das Gästezimmer fertig zu machen. Es ist der Raum direkt gegenüber. Melanie sollte Euch mittlerweile ein kleines Abendmahl zubereitet und auf das Zimmer gebracht haben. Morgen könnt Ihr Euch dann in der Küche melden, wenn Ihr frühstücken wollt. Wenn Ihr sonst noch etwas braucht, meldet Euch einfach bei demjenigen, den ihr hier zuerst findet. Naja, außer bei Theo vielleicht, der ist etwas grummelig.“

Faris lacht kurz auf. Dir selber ist weniger zum Lachen zumute, weil Dir das alles ein bisschen zu schnell geht. Vor allem eine Frage brennt Dir auf den Lippen.

„Wo Ihr gerade Iason erwähnt... wo ist er eigentlich? Ich meine, Ihr habt davon gesprochen, dass dem Hausherrn und eventuell auch Euch die ganze Arbeit obliegt, das Anwesen in Schuss zu halten. Im Gespräch mit Iason klang es aber eher so, als sei er als Hausverwalter ohnehin derjenige, der das Meiste regelt.“

„Manche Dinge sind eben Chefsache“, erwidert Faris nur knapp und zwinkert Dir zu. Dann setzt er sich schon in Bewegung.

„Ich wünsche Euch ein gutes Abendmahl und einen guten Schlaf. Bitte verzeiht, dass Ihr die Nacht nicht auch noch zum Ermitteln nutzen

könnt, aber... nunja, unser Haus ist etwas knapp bei Kasse, und wir löschen die Lichter recht früh. Wenn Ihr in der Nacht einen Gang zum Abort wagen müsst, der befindet sich leider draußen. Auf Eurem Zimmer ist ein kleiner Handkerzenleuchter samt Streichhölzern für Euch vorgehalten. Mir ist es fast schon peinlich, Euch darum zu bitten, aber geht bitte sparsam damit um. Allein zu Eurer eigenen Sicherheit, die Kerzen sind nämlich auch nicht mehr die längsten. Also dann: Gute Nacht!“

Und mit diesen Worten stiefelt Faris los und lässt Dich alleine im Korridor stehen. Du fühlst Dich etwas überrumpelt und vergisst daher sogar, Lord Kastaroth junior im Gegenzug eine gute Nacht zu wünschen. Als es Dir dann auffällt, ist er aber schon längst auf der Treppe nach unten und bald außer Sichtweite. Weil Du nun weiter nichts mit Dir anzufangen weißt, steuerst Du tatsächlich auf die Tür gegenüber zu, machst sie auf und betrittst das Zimmer.

Du überblickst kurz den Raum. Niemand außer Dir ist hier. Du siehst ein weißes, sauberes Bett, einen funktionalen Teppich, eine Wand mit einem kleinen Landschaftsportrait – nur ganz knapp am röhrenden Hirschen vorbei. Du siehst auch ein Fenster, welches sich augenscheinlich mit nur wenigen Handgriffen leicht öffnen lässt – was Du angesichts der draußen lauernenden Kälte aber vorerst nicht machen willst. Links von Dir erkennst Du einen großen Kleiderschrank. Es ist ganz offensichtlich ein Gästezimmer, welches mehr Wohnlichkeit bietet als Dein gesamtes eigenes Zuhause – doch in einem Anwesen wie diesem hattest Du eigentlich mehr erwartet.

Unterhalb des Fensters ist ein kleiner Tisch an die Wand geschoben, vor diesem ein recht dürr wirkender Stuhl, der dem Gästezimmer ein wenig die Atmosphäre einer Mönchsklausur oder Zelle verleiht – wobei Du nirgendwo die obligatorische Innosstatuette entdecken kannst. Dafür ist auf dem Tisch ein kleines Tablett abgelegt, auf dem sich wiederum ein großer und zwei kleine Porzellanteller befinden, die zwar nicht übermäßig, aber doch recht üppig mit Speisen belegt sind, die Du Dir nicht einmal im Traum hättest leisten können: Auf dem großen Teller

eine Scheibe *Scavengerbraten*, umhüllt von knusprig gebackener Käsekruste in Kronstöckelsauce mit gefüllten Dörräpfeln, auf dem zweiten – tiefen – Teller eine Kräuter-Rahm-Suppe mit einer Prise Goblinbeerenpulver und auf dem letzten Teller ein kleines Stück *Khorinische Waldtorte* als Nachtisch. Das weißt Du natürlich nicht, weil Du den Speisen ansiehst, was sie sind, sondern weil auf dem Tablett ein kleiner Handzettel beigelegt ist, der die Speisen in mädchenhaft anmutender Handschrift benennt. Neben dem Tablett ist zudem noch eine Karaffe mit Wasser bereitgestellt. Du hast einen Augenblick lang das Gefühl, Du müsstest Dich nun bewusst entscheiden, für oder gegen dieses Mahl, welches ja genau so gut vom Mörder Lord Kastaroths eingeschleust sein könnte, um Dich zu stoppen. Dann aber obsiegt der innere Hunger in Dir, nicht nur derjenige nach Nahrungsaufnahme, sondern auch der nach einer Mahlzeit, die endlich mal nicht nur aus zusammengekratzten Resten von Fleischwanzenragout besteht. Deshalb ziehst Du den Stuhl zu Dir heran, setzt Dich an den Tisch und beginnst. Wenn schon fast im ganzen Hause Kastaroth gespart wird, nur am Essen nicht, dann willst Du das auch angemessen würdigen.

Es ist keinesfalls so, dass Du lange nicht mehr so gut gegessen hättest. Du hast *noch nie* so gut gegessen. Satt und zufrieden hebst Du die Gabel ein letztes Mal, um das übrig gebliebene Krümelchen Waldtorte nun auch noch in Deinen Mund zu befördern. Selbst wenn das Essen vom skrupellosen Mörder Lord Kastaroths vergiftet sein sollte – einen besseren Tod könntest Du Dir nicht vorstellen. Du nimmst Dir fest vor, morgen in der Küche zu danken, wem auch immer Du für dieses Essen zu danken hast. Heute wirst Du das nicht mehr tun können, denn wenn Du aus dem Gästezimmer durch das Fenster hinaus schaust, siehst Du vor allem dunkles Grau. Die Sonne ist längst untergegangen, und das liegt nicht mehr bloß an der winterlichen Jahreszeit, sondern daran, dass es wirklich spät geworden ist. Schiene der Mond nicht so hell durch das Fenster in Dein Zimmer, und würde der blanke Schnee draußen das Licht nicht noch zusätzlich reflektieren, Du würdest längst die Hand vor

Augen nicht mehr sehen. So aber könntest Du sogar Dein Abendmahl noch beenden, ohne dazu im Dunkeln herumstochern zu müssen. Ein Blick zur Zimmertür verrät Dir, dass das Licht im Korridor und wohl auch im ganzen Hause, wie von Faris angekündigt, gelöscht wurde. Kein einziger Lichtschimmer dringt noch unter der Tür hindurch. Zum ersten Mal wird Dir bei dem Gedanken daran, dass Du in diesem Zimmer übernachten sollst, so richtig mulmig. Die Aussicht darauf, dem Mörder Lord Kastaroths erst dann zu begegnen, wenn er bereits mit dem Messer in der Hand an Deinem Bett steht, stimmt Dich nicht gerade auf eine unbeschwerte Nacht ein – voller Bauch und hinreichende Bettschwere hin oder her.

Die Kerze und die Streichhölzer, die Dir von Faris versprochen wurden, hast Du bereits ganz in der Ecke des Zimmers auf dem langen Fensterbrett gefunden. Ein kleiner Handkerzenleuchter, mit einer einzelnen Kerze drin, die tatsächlich schon so weit heruntergebrannt ist, dass andere Leute von einem bloßen Stummel sprechen würden. Du nicht – schließlich kennst Du sowas von Deinen eigenen Sparmaßnahmen zu Hause. Allerdings musst Du in Deinem eigenen Zuhause mit so einem kleinen Kerzlein nicht ellenlange Korridore überbrücken können. Du hoffst daher schwer, dass Du in der Nacht nicht tatsächlich raus zum Abort musst. Für die kleineren Geschäfte wirst Du – so leid es Dir tut – mit der Karaffe vorlieb nehmen müssen, denn einen Nachttopf kannst Du hier im Zimmer nicht entdecken. Zur Sicherheit stellst Du Dir nun aber noch die Kerze samt den Streichhölzern etwas näher ans Bett, damit Du in der Nacht für den Fall der Fälle schneller herankommst. Was immer der Fall der Fälle auch sein mag.

Erneut fällt Dir ein, dass Du Deinen Mantel und Deinen Koffer noch unten im Empfangszimmer hast. Es ist jetzt zu spät, um sie noch zu holen, wenn Du nicht kostbares Kerzenwachs verschwenden willst. Außerdem bist Du ehrlich genug, um zu erkennen, dass Dir weder Mantel noch Koffer in der Nacht helfen werden, sollte irgendetwas passieren. Und zum Schlafen musst Du sicher keinen Mantel tragen, denn die Bettdecke scheint dick genug, und auch wenn das Zimmer

nicht allzu warm ist, so hält es doch zumindest die bittere Kälte von draußen zuverlässig ab.

Du willst Dich also gerade in besagtes Bett legen, als Dein Blick auf den Schlüssel fällt, der auf Deiner Seite der Zimmertür im Schloss steckt.

Nicht nur angesichts eines möglicherweise noch im Haus herumgeisternden Mörders wäre es Dir lieber, den Raum von innen abzuschließen. Andererseits tun sich in Dir vage Befürchtungen auf, dass Du, wenn Du in der Nacht blitzschnell das Zimmer verlassen müsstest, schlaftrunken und in Eile wichtige Sekunden an der Tür zu verlieren drohst, wenn Du sie erst aufschließen musst. Nach einigem Überlegen...

... schließt Du die Tür ab und legst Dich erst danach schlafen. (→ Seite 163)

... lässt Du die Tür so wie sie ist und legst Dich sofort schlafen. (→ Seite 167)

„Wenn Ihr einen Mord an Eurem Vater nicht vollkommen ausschließen könnt... dann habt Ihr Euch doch sicher schon einmal Gedanken darüber gemacht, wer ihn ermordet haben könnte.“

„Ich wurde als kleiner Junge immer gescholten, dass ich viel zu wenig denke, und bis heute hat sich wahrscheinlich nicht viel daran geändert. Aber ja, darüber habe ich natürlich schon nachgedacht.“

„Und?“

„Ja was, und? Meint Ihr, ich nenne Euch jetzt den Mörder? Wenn ich wüsste, wer es ist, dann hätte ich mich schon selbst darum gekümmert. Ich bin in der Hinsicht nicht schlauer als Ihr.“

„Aber Ihr habt doch sicher einen Verdacht. Oder mehrere. Immerhin wohnt Ihr hier. Und angesichts des Schreibens von Eurem Vater, in dem er seine Ermordung bereits kommen sah, wird man ja davon ausgehen können, dass es jemand aus diesem Hause war. So leid einem der Gedanke auch tun kann. Und was die Hausbewohner angeht, seid Ihr ja sehr wohl schlauer als ich.“

Faris lächelt milde. „Und Ihr glaubt jetzt, ich plaudere drauf los, wen ich mir schon einmal als Mörder meines Vaters vorgestellt habe? Das wäre ja was, wenn der Sohn des vermeintlich ermordeten Hausherrn mal eben reihum sämtliche Hausbewohner bezichtigt. Und das auch noch vor einem Fremden, mit Verlaub. Zumal ich Eure Ermittlungen sowieso unbeeinflusst lassen will. Würde ich jetzt eine Person nennen, ich hätte nur Angst, Euch unabsichtlich auf eine falsche Fährte zu locken. Im Übrigen, seien wir doch mal ganz ehrlich: Potentiell kommen *alle* hier in Frage. Am Ende ist es doch sowieso immer derjenige, von dem man es am wenigsten erwartet. Wer weiß, wahrscheinlich war es am Ende einfach Melanie. Gerüchten zufolge bückt die sich ja auch nicht nur, um beim Putzen besser in die Ecken zu kommen, wenn Ihr versteht, was ich meine. Da hätte sie ja sicherlich Gelegenheit gehabt, meinen Vater heimtückisch zu ermorden.“

„Ihr glaubt also...“

„Das war ein Witz!“, blockt Faris sofort wieder ab. „Seht Ihr, das meine ich: Was bringt es denn jetzt, wenn ich irgendwen verdächtige? Davon wird die Suche nach Beweisen auch nicht einfacher. Vertraut da mal lieber auf Euren eigenen Spürsinn. Ihr seid schließlich der Detektiv.“ Etwas drängt dich, gegenüber Faris zuzugeben, dass Du bisher ein ziemlich erfolgloser Detektiv warst. Bevor Du dem Drang jedoch nachgeben kannst, steht Faris auf.

„Wenn Ihr erlaubt, ich müsste dann noch mein Tagewerk vollbringen. Jetzt wo mein Vater nicht da ist, muss ich diese Aufgaben übernehmen. Ich bin dafür aber einfach nicht geschaffen. Von daher, wenn ich das heute nicht mache, dann schiebe ich es für immer auf.“

„Ja, das ist mir nicht ganz unbekannt“, stimmst Du ihm zu und stehst ebenfalls auf. Ihr geht nacheinander aus dem Arbeitszimmer Lord Folken Kastaroths heraus. Draußen auf dem Korridor zieht Faris die Tür zu, angelt einen Schlüssel aus seiner Hemdtasche und schließt ab.

„Ich hoffe, Ihr habt nicht geglaubt, Eure Ermittlungen an einem einzigen Tag bewerkstelligen zu können“, sagt Faris. Du kannst darauf nichts erwidern, weil Du nicht weißt, was Du eigentlich geglaubt hast. Du bist schließlich einfach irgendwie in die Sache hineingeraten und hattest nie wirklich Gelegenheit, darüber nachzudenken.

„Nachdem Iason mir von Eurer Ankunft berichtet hat, habe ich es in die Wege leiten lassen, Euch das Gästezimmer fertig zu machen. Es ist der Raum direkt gegenüber. Melanie sollte Euch mittlerweile ein kleines Abendmahl zubereitet und auf das Zimmer gebracht haben. Morgen könnt Ihr Euch dann in der Küche melden, wenn Ihr frühstücken wollt. Wenn Ihr sonst noch etwas braucht, meldet Euch einfach bei demjenigen, den ihr hier zuerst findet. Naja, außer bei Theo vielleicht, der ist etwas grummelig.“

Faris lacht kurz auf. Dir selber ist weniger zum Lachen zumute, weil Dir das alles ein bisschen zu schnell geht. Vor allem eine Frage brennt Dir auf den Lippen.

„Wo Ihr gerade Iason erwähnt... wo ist er eigentlich? Ich meine, im Gespräch mit Iason klang es eher so, als sei er als Hausverwalter ohnehin derjenige, der das Meiste regelt. Und jetzt müsst Ihr los, um Euch um solche Angelegenheiten zu kümmern?“

„Manche Dinge sind eben Chefsache“, erwidert Faris nur knapp und zwinkert Dir zu. Dann setzt er sich schon in Bewegung.

„Ich wünsche Euch ein gutes Abendmahl und einen guten Schlaf. Bitte verzeiht, dass Ihr die Nacht nicht auch noch zum Ermitteln nutzen könnt, aber... nunja, unser Haus ist wie gesagt etwas knapp bei Kasse, und wir löschen die Lichter recht früh. Wenn Ihr in der Nacht einen Gang zum Abort wagen müsst, der befindet sich leider draußen. Auf Eurem Zimmer ist ein kleiner Handkerzenleuchter samt Streichhölzern für Euch vorgehalten. Mir ist es fast schon peinlich, Euch darum zu bitten, aber geht bitte sparsam damit um. Allein zu Eurer eigenen Sicherheit, die Kerzen sind nämlich auch nicht mehr die längsten. Also dann: Gute Nacht!“

Und mit diesen Worten stiefelt Faris los und lässt Dich alleine im Korridor stehen. Du fühlst Dich etwas überrumpelt und vergisst daher sogar, Lord Kastaroth junior im Gegenzug eine gute Nacht zu wünschen. Als es Dir dann auffällt, ist er aber schon längst auf der Treppe nach unten und bald außer Sichtweite. Weil Du nun weiter nichts mit Dir anzufangen weißt, steuerst Du tatsächlich auf die Tür gegenüber zu, machst sie auf und betrittst das Zimmer.

Du überblickst kurz den Raum. Niemand außer Dir ist hier. Du siehst ein weißes, sauberes Bett, einen funktionalen Teppich, eine Wand mit einem kleinen Landschaftsportrait – nur ganz knapp am röhrenden Hirschen vorbei. Du siehst auch ein Fenster, welches sich augenscheinlich mit nur wenigen Handgriffen leicht öffnen lässt – was Du angesichts der draußen lauernenden Kälte aber vorerst nicht machen willst. Links von Dir erkennst Du einen großen Kleiderschrank. Es ist ganz offensichtlich ein Gästezimmer, welches mehr Wohnlichkeit bietet als Dein gesamtes eigenes Zuhause – doch in einem Anwesen wie diesem hattest Du eigentlich mehr erwartet.

Unterhalb des Fensters ist ein kleiner Tisch an die Wand geschoben, vor diesem ein recht dürr wirkender Stuhl, der dem Gästezimmer ein wenig die Atmosphäre einer Mönchsklausur oder Zelle verleiht – wobei Du nirgendwo die obligatorische Innosstatuette entdecken kannst. Dafür ist auf dem Tisch ein kleines Tablett abgelegt, auf dem sich wiederum ein großer und zwei kleine Porzellanteller befinden, die zwar nicht übermäßig, aber doch recht üppig mit Speisen belegt sind, die Du Dir nicht einmal im Traum hättest leisten können: Auf dem großen Teller eine Scheibe *Scavengerbraten, umhüllt von knusprig gebackener Käsekruste in Kronstöckelsauce mit gefüllten Dörräpfeln*, auf dem zweiten – tiefen – Teller eine *Kräuter-Rahm-Suppe mit einer Prise Goblinbeerenpulver* und auf dem letzten Teller ein kleines Stück *Khorinische Waldtorte* als Nachtisch. Das weißt Du natürlich nicht, weil Du den Speisen ansiehst, was sie sind, sondern weil auf dem Tablett ein kleiner Handzettel beigelegt ist, der die Speisen in mädchenhaft anmutender Handschrift benennt. Neben dem Tablett ist zudem noch eine Karaffe mit Wasser bereitgestellt. Du hast einen Augenblick lang das Gefühl, Du müsstest Dich nun bewusst entscheiden, für oder gegen dieses Mahl, welches ja genau so gut vom Mörder Lord Kastaroths eingeschleust sein könnte, um Dich zu stoppen. Dann aber obsiegt der innere Hunger in Dir, nicht nur derjenige nach Nahrungsaufnahme, sondern auch der nach einer Mahlzeit, die endlich mal nicht nur aus zusammengekratzten Resten von Fleischwanzenragout besteht. Deshalb ziehst Du den Stuhl zu Dir heran, setzt Dich an den Tisch und beginnst. Wenn schon fast im ganzen Hause Kastaroth gespart wird, nur am Essen nicht, dann willst Du das auch angemessen würdigen.

Es ist keinesfalls so, dass Du lange nicht mehr so gut gegessen hättest. Du hast *noch nie* so gut gegessen. Satt und zufrieden hebst Du die Gabel ein letztes Mal, um das übrig gebliebene Krümelchen Waldtorte nun auch noch in Deinen Mund zu befördern. Selbst wenn das Essen vom skrupellosen Mörder Lord Kastaroths vergiftet sein sollte – einen besseren Tod könntest Du Dir nicht vorstellen. Du nimmst Dir fest vor,

morgen in der Küche zu danken, wem auch immer Du für dieses Essen zu danken hast. Heute wirst Du das nicht mehr tun können, denn wenn Du aus dem Gästezimmer durch das Fenster hinaus schaust, siehst Du vor allem dunkles Grau. Die Sonne ist längst untergegangen, und das liegt nicht mehr bloß an der winterlichen Jahreszeit, sondern daran, dass es wirklich spät geworden ist. Schiene der Mond nicht so hell durch das Fenster in Dein Zimmer, und würde der blanke Schnee draußen das Licht nicht noch zusätzlich reflektieren, Du würdest längst die Hand vor Augen nicht mehr sehen. So aber könntest Du sogar Dein Abendmahl noch beenden, ohne dazu im Dunkeln herumstochern zu müssen. Ein Blick zur Zimmertür verrät Dir, dass das Licht im Korridor und wohl auch im ganzen Hause, wie von Faris angekündigt, gelöscht wurde. Kein einziger Lichtschimmer dringt noch unter der Tür hindurch. Zum ersten Mal wird Dir bei dem Gedanken daran, dass Du in diesem Zimmer übernachten sollst, so richtig mulmig. Die Aussicht darauf, dem Mörder Lord Kastaroths erst dann zu begegnen, wenn er bereits mit dem Messer in der Hand an Deinem Bett steht, stimmt Dich nicht gerade auf eine unbeschwerte Nacht ein – voller Bauch und hinreichende Bettschwere hin oder her.

Die Kerze und die Streichhölzer, die Dir von Faris versprochen wurden, hast Du bereits ganz in der Ecke des Zimmers auf dem langen Fensterbrett gefunden. Ein kleiner Handkerzenleuchter, mit einer einzelnen Kerze drin, die tatsächlich schon so weit heruntergebrannt ist, dass andere Leute von einem bloßen Stummel sprechen würden. Du nicht – schließlich kennst Du sowas von Deinen eigenen Sparmaßnahmen zu Hause. Allerdings musst Du in Deinem eigenen Zuhause mit so einem kleinen Kerzlein nicht ellenlange Korridore überbrücken können. Du hoffst daher schwer, dass Du in der Nacht nicht tatsächlich draußen zum Abort musst. Für die kleineren Geschäfte wirst Du – so leid es Dir tut – mit der Karaffe vorlieb nehmen müssen, denn einen Nachttopf kannst Du hier im Zimmer nicht entdecken. Zur Sicherheit stellst Du Dir nun aber noch die Kerze samt den Streichhölzern etwas näher ans Bett, damit Du in der Nacht für den Fall

der Fälle schneller herankommst. Was immer der Fall der Fälle auch sein mag.

Erneut fällt Dir ein, dass Du Deinen Mantel und Deinen Koffer noch unten im Empfangszimmer hast. Es ist jetzt zu spät, um sie noch zu holen, wenn Du nicht kostbares Kerzenwachs verschwenden willst. Außerdem bist Du ehrlich genug, um zu erkennen, dass Dir weder Mantel noch Koffer in der Nacht helfen werden, sollte irgendetwas passieren. Und zum Schlafen musst Du sicher keinen Mantel tragen, denn die Bettdecke scheint dick genug, und auch wenn das Zimmer nicht allzu warm ist, so hält es doch zumindest die bittere Kälte von draußen zuverlässig ab.

Du willst Dich also gerade in besagtes Bett legen, als Dein Blick auf den Schlüssel fällt, der auf Deiner Seite der Zimmertür im Schloss steckt. Nicht nur angesichts eines möglicherweise noch im Haus herumgeisternden Mörders wäre es Dir lieber, den Raum von innen abzuschließen. Andererseits tun sich in Dir vage Befürchtungen auf, dass Du, wenn Du in der Nacht blitzschnell das Zimmer verlassen müsstest, schlaftrunken und Eile wichtige Sekunden an der Tür zu verlieren drohst, wenn Du sie erst aufschließen musst. Nach einigem Überlegen...

... schließt Du die Tür ab und legst Dich erst danach schlafen. (→ Seite 163)

... lässt Du die Tür so wie sie ist und legst Dich sofort schlafen. (→ Seite 167)

Du hältst es für besser, die Tür abzuschließen, allein schon deshalb, weil Du sonst wohl kaum in den Schlaf fändest. Solange der Mörder nicht durch das Fenster kommt – und jenes müsste er auch erst einmal aufbekommen – hast Du außer Alpträumen nichts aus dem Innern dieses Zimmers zu befürchten. Das redest Du Dir zumindest so ein.

Du wandelst die paar Schritte durch den fahlen Mondschein zur Tür und drehst den Schlüssel im Schloss. Die Schließmechanik kracht. Irgendwie klingt es endgültig. Du fragst Dich, ob Du hier überhaupt eine richtige Entscheidung treffen konntest.

Das sind zwar nicht die besten Gedanken zum Einschlafen, aber trotzdem lässt Du nun alles so wie es ist, und legst Dich ins Bett. Unter der Decke wird Dir schnell angenehm warm. Dir kreisen noch jede Menge Gedanken durch den Kopf, über Mord, Totschlag, Verdächtige, Dienstmädchen und Hausverwalter, und irgendwann vermischt sich alles zu einem bunten Nebel, der für Dich nicht mehr fassbar ist.

Du wachst auf und glaubst, ein Geräusch gehört zu haben, welches nicht Dein eigenes Schnarchen war. Du fluchst bereits in Gedanken über diese vermaledeite Ratte – da wird Dir, vor allem angesichts des einfallenden Mondlichtes, klar, dass Du nicht zu Hause bist. Du bist im Anwesen von Lord Folken Kastaroth, um einen Mord aufzuklären.

Und dann hörst Du einen lauten, durchdringenden Schrei. Den einer Frau.

Senkrecht sitzt Du im Bett, bemerkst, dass Du schwitzt, lauschst angespannt in die Stille hinein, hoffst, dass der Schrei einfach nur Reste eines Nachtmahren waren, die es noch irgendwie in den Wachzustand herüber geschafft haben. Aber dann hörst Du, wie etwas über den Korridor poltert. Schritt für Schritt. Und Du glaubst, ein lautes Atmen zu hören – was Dir sagt, dass dieser Jemand – oder dieses Etwas? – der den Flur abschreitet, nicht weit von Deinem Gästezimmer entfernt sein kann.

Bei den nächsten beiden Schritten klappert bereits der Schlüssel in Deinem Schloss. Nun bist Du doch sehr froh, die Tür abgeschlossen zu haben, dabei aber nicht froh genug, als dass Du Deinen Zweifeln an dieser Maßnahme endgültiges Schweigen gebieten könntest. Und als Du dann ein Schaben an der Tür hörst, schreckst Du erneut auf. Es sind Krallen, die dort von außen am Holz kratzen, das hörst Du sofort. Krallen, oder Klauen. Irgendetwas, was Dich sofort daran zweifeln lässt, dass etwas Menschliches diese Geräusche verursachen kann. Für einen Moment glaubst Du sogar, den Geruch von Schwefel unter der Tür hindurch zu riechen, kannst dieser Fantasie aber rechtzeitig Einhalt gebieten. Dennoch: Das Gefühl der Gefahr ist real. Die Ungewissheit, von was für einem Wesen diese Gefahr ausgeht, ist fast ebenso schlimm wie dieses Gefühl. Alle möglichen Theorien spinnen sich in Deinem Kopf zusammen und verknoten sich vielfältig, liefern dabei aber kein brauchbares Ergebnis. Ein kurzer Blick aus dem Fenster, auf die große, weiße Scheibe am Himmelszelt, regt Deine Fantasie nur noch mehr an.

Irgendwann, gerade als Du aus einem später nicht mehr nachzuvollziehenden Grund glaubst, dass dieses Biest, wie Du es in Gedanken nennst, nun jeden Moment durch Deine Zimmertür stoßen wird, hört das Schaben ganz unvermittelt auf. Du hörst Schritte, dumpf und vom Teppich des Korridors aufgesogen. Irgendwann verblasen auch diese Geräusche bis zur Unkenntlichkeit.

Du bemerkst erst jetzt, dass Du während dieser ganzen Zeit in Deiner Sitzstellung auf dem Bett eng an die Wand gepresst warst, und löst diese Spannung nun etwas auf. Du bist schweißnass, Deine Atemfrequenz ist etwas erhöht und Dein Puls ist am ganzen Körper spürbar. Du lauschst so intensiv in die Stille hinein, dass Du Dein eigenes Blut sirren hörst. Aber von draußen kommen keine Geräusche mehr. Es ist wieder so still und beinahe friedlich im Anwesen, dass Du mit dem verlockenden Gedanken spielst, dass Du Dir das tatsächlich alles nur eingebildet haben könntest. Dass es keinen Schrei gab, kein Atmen und kein Kratzen, ebenso wie dieser Schwefelgeruch eine bloße Sinnestäuschung war.

Du magst diesen Gedanken so sehr, dass Du geneigt bist, ihn als Wahrheit aufzufassen. Er lässt Dich wieder zum Liegen kommen, treibt Dich zurück in Deine Bettdecke. Du legst Deinen Kopf sanft auf das Kissen und starrst nach oben, beginnst nach einer Weile sogar, ein wenig zu dösen, die Augen zu schließen. Du lässt Dich darauf ein, willst Dich dem Schlaf fügen – und dann bist Du auf einmal doch wieder hellwach. Du öffnest Deine Augen wieder. Es hat sich nichts verändert – zumindest in Deiner Umgebung nicht. Aber in letzter Sekunde hat sich etwas in Dir drin dagegen gesträubt, einfach wegzuschlummern. Das Gefühl der Gefahr bahnt sich seinen Weg zurück an die Oberfläche. Gefahr nicht nur für Dich, sondern auch für die anderen Bewohner dieses Hauses. Wenn man einen Mord aufklären will, kann man sich nicht einfach in einem Zimmer einschließen und abwarten. Wenn man einen Mord verhindern will, schon gar nicht.

Du setzt Dich wieder auf und tastest nach der bereitgestellten Kerze auf dem Fensterbrett. Du findest sie, ebenso wie die Zündhölzer. Dir ist bewusst, dass das Kerzenlicht nicht für einen gesamten Rundgang durch das Anwesen reichen wird, und nichts wäre schlimmer, als plötzlich mitten im Anwesen im Dunkel zu stehen, etwaigen Angreifern hilflos ausgeliefert. Du musst Dich entscheiden, wo Du hin willst. Wo Du Hilfe holen kannst. Wo Du die anderen warnen kannst. Vielleicht nur dorthin, wo Du andere Lichtquellen findest. Oder dort, wo Du glaubst, etwas zu finden, mit dem Du diesem Biest begegnen kannst – egal, wie viel Angst Du hast. Du erinnerst Dich an den Brief von Lord Folken Kastaroth. Auch er konnte nicht weglaufen. Dann wirst Du es erst recht nicht können. Dieses Haus birgt irgendein Geheimnis, das Du noch längst nicht gelüftet hast. Und vielleicht, so glaubst Du, vielleicht hast Du es wirklich nicht mit einer Bestie, sondern einfach nur einem feigen Mörder zu tun, der einen auf Spuk und Versteckspiel machen muss, weil er Angst hat, dass Du das Geheimnis lüften könntest. Und vielleicht ist es tatsächlich einer der Bewohner selbst, der dieses Spielchen hier treibt. Wenn es nur ein Spielchen ist. Ein mörderisches Spielchen.

Es sind all diese Dinge, all diese gegenläufigen Interessen und Pläne, die sich in Deinem Kopf hin und her drehen, rund um die Fakten herum, die Du über dieses Haus und seine Bewohner in Erfahrung bringen könntest. Du machst Dir nichts vor: Es ist nicht viel, geradezu erschreckend wenig, nichts Handfestes, allenfalls Andeutungen, die Dich – auch dahingehend machst Du Dir nichts vor – eher überfordert als erleuchtet haben. Trotzdem weißt Du, dass Du irgendetwas tun musst, hier in diesem Hause. Du weißt nur nicht genau, was.

... Das Arbeitszimmer Lord Kastaroths aufsuchen. (→ Seite 184)

... Das Dienstmädchenzimmer aufsuchen. (→ Seite 186)

... Das Zimmer der Dame Hildegard von Trautenstein aufsuchen. (→ Seite 188)

... Die Küche aufsuchen. (→ Seite 190)

... Das Empfangszimmer aufsuchen. (→ Seite 192)

Du lässt die Tür so, wie sie ist. Du hast zwar kein besonders gutes Gefühl, in einem unangeschlossenen Zimmer zu schlafen, aber irgendwie hast Du ein noch mulmigeres Gefühl bei der Vorstellung, Dich hier selbst einzuschließen. Außerdem willst Du Dir nichts vormachen: Eine abgeschlossene Tür hält keinen entschlossenen Mörder auf. Das sind zwar auch nicht die besten Gedanken zum Einschlafen, aber trotzdem lässt Du alles so, wie es ist, und legst Dich ins Bett. Unter der Decke wird Dir schnell angenehm warm. Dir kreisen noch jede Menge Gedanken durch den Kopf, über Mord, Totschlag, Verdächtige, Dienstmädchen und Hausverwalter, und irgendwann vermischt sich alles zu einem bunten Nebel, der für Dich nicht mehr fassbar ist.

Du wachst auf und glaubst, ein Geräusch gehört zu haben, welches nicht Dein eigenes Schnarchen war. Du fluchst bereits in Gedanken über diese vermaledeite Ratte – da wird Dir, vor allem angesichts des einfallenden Mondlichtes, klar, dass Du nicht zu Hause bist. Du bist im Anwesen von Lord Folken Kastaroth, um einen Mord aufzuklären.

Und dann hörst Du einen lauten, durchdringenden Schrei. Den einer Frau.

Senkrecht sitzt Du im Bett, bemerkst, dass Du schwitzt, lauschst angespannt in die Stille hinein, hoffst, dass der Schrei einfach nur Reste eines Nachtmahren waren, die es noch irgendwie in den Wachzustand herüber geschafft haben. Aber dann hörst Du, wie etwas über den Korridor poltert. Schritt für Schritt. Und Du glaubst, ein lautes Atmen zu hören – was Dir sagt, dass dieser Jemand – oder dieses Etwas? – der den Flur abschreitet, nicht weit von Deinem Gästezimmer entfernt sein kann. Bei den nächsten beiden Schritten klappert bereits der Schlüssel in Deinem Schloss. Du weißt nicht, was Du nun tun sollst, weißt aber, *dass* Du etwas tun musst und dass Dir dafür nicht mehr viel Zeit bleibt. Während Du aufstehst, gehst Du alle möglichen und unmöglichen

Alternativen in Deinem Kopf durch, aber selbst zum Denken hast Du kaum noch Zeit. In einer Kurzschlussreaktion...

... greifst Du nach Kerze und Zündhölzern, um Dir Licht zu verschaffen. (→ Seite 169)

... rennst Du zur Tür und versuchst, schnell noch abzuschließen. (→ Seite 170)

... stürmst Du zur Tür und rennst nach draußen. (→ Seite 171)

... eilst Du zum Kleiderschrank, um Dich darin zu verstecken. (→ Seite 172)

In einer Kurzschlussreaktion greifst Du nach Kerze und Zündhölzern, um Dir Licht zu verschaffen. Du stößt den Kerzenleuchter dabei fast um, kannst ihn dann aber doch noch halten und findest sogar die bereitgelegten Zündhölzer recht schnell. Nach einigen zitterigen Versuchen schaffst Du es, das Feuer am Docht der Kerze zu entfachen – und genau in diesem Moment springt die Tür zu Deinem Zimmer auf. Im flackernden Kerzenlicht siehst Du etwas Großes, Breites, etwas Behaartes, etwas, was Dir Deine Fantasien als Werwolf verkaufen wollen – und dann ertönt Gebrüll, dass dunkle, fellige Etwas stürmt zu Deinem Bett hin, mächtige Pranken schlagen Dir den Kerzenleuchter aus der Hand – und als die Flamme erlischt, bist Du fast froh, dass Du nun wenigstens nicht Deinen eigenen Tod mit ansehen musst. Nicht Du hast das Geheimnis von Haus Kastaroth gefunden – das Geheimnis von Haus Kastaroth hat Dich gefunden.

In einer Kurzschlussreaktion rennst Du zur Tür und versuchst, schnell noch abzuschließen. Beim Sprung aus dem Bett verfängst Du Dich etwas in der Decke und stürzt beinahe, schließlich aber schaffst Du es doch auf beiden Beinen zur Tür. Du greifst allerdings kaum nach dem Schlüssel, da springt die Tür auf, Du machst einen Satz nach hinten, und im fahlen Mondlicht siehst Du etwas Großes, Felliges, glaubst sogar, gefährliche, scharfe Fänge erkennen zu können. Was Du jedenfalls erkennst, das sind die Klauen, die Dir nun an die Gurgel gehen, das Gewicht dieses Monstrums, dieser Bestie, die Dich zu Boden reißt, und schon bald hast Du das Gefühl, gar keine Luft mehr zu bekommen. Es kommt Dir seltsam, vor, dass Dein letzter Gedanke derart sarkastisch sein soll, dass statt dem Ablaufen vieler Erinnerungen aus Deinem Leben vor Deinem inneren Auge nur ein blöder Spruch am Ende stehen soll, aber Du kannst ihn nicht verhindern: Das Geheimnis von Haus Kastaroth hat Dir im wahrsten Sinne des Wortes den Atem geraubt.

In einer Kurzschlussreaktion stürmst Du zur Tür und rennst nach draußen. Du weißt nicht, ob Du es jemals zuvor in Deinem Leben so schnell vom Bett aus der Tür raus geschafft hast, und das auch noch unfallfrei. Du stehst im Korridor und blickst zunächst in die Richtung des nahegelegenen Fensters. Mondschein lässt den Teppich weiß aussehen. Alles wirkt so ruhig. Es ist nichts zu hören von Schreien, Geatme oder Gepolter. Das Gefühl der Erleichterung bahnt sich seinen Weg in Dir, Erleichterung darüber, dass Du Dir doch alles nur im Halbschlaf eingebildet hast – und dann legt sich plötzlich eine fellige Pranke um Deinen Mund und dann eine weitere um Deinen Hals, Du wirst nach hinten gerissen, hörst Geschnaufe, dann gibt es ein Brüllen, Du liegst mittlerweile auf dem Boden, Du willst schreien, genau so schreien wie zuvor die Frau, doch Du kannst es nicht, denn massives Gewicht presst sich auf Deinen Brustkorb. Und als Du im Mondlicht einen letzten Blick in die Augen des Untiers, welches Dich niedergerissen hat, werfen kannst, weißt Du, dass sein Wille zum Töten unbedingt ist. Und Du weißt, dass Du nun verloren hast. Endgültig.

In einer Kurzschlussreaktion eilst Du zum Kleiderschrank, um Dich darin zu verstecken. Du glaubst nicht, dass Du noch genug Zeit dafür hast, irgendetwas anderes zu tun, und so treiben Dich Deine in frühester Kindheit gelernten Reaktionsmuster zwischen allerlei Textilien. Der Schrank ist zu klein für Dich, Du kriegst die Türen kaum zu, und als Du es endlich geschafft hast, steigt Dir der unangenehme Geruch von Mottenkugeln in die Nase. Zudem hängst Du mit dem Kopf in einem Kleid drin, welches Dir angesichts seiner Form wie Umstandskleidung für schwangere Hausdamen vorkommt – und Du fragst Dich, warum so etwas ausgerechnet im Kleiderschrank eines Gästezimmers hängt. Du hast keine Zeit, weiter darüber nachzudenken, denn tatsächlich passiert genau das, was Du befürchtet hast. Aus Deinem Versteck kannst Du hören, wie die Tür zum Zimmer aufgemacht wird, wie jemand – oder Etwas? – hereinkommt. Du hörst schweres Atmen und mächtige Schritte, spürst richtiggehend eine Präsenz, die Du kaum noch einem Menschen zuordnen kannst. Stattdessen – und Du bist Dir bewusst, dass da wohl auch Deine Fantasie etwas mit Dir durchgeht – glaubst Du an ein Untier, an eine Bestie, die sich geifernd und zähnefletschend auf alles stürzt, was sich bewegt. Mindestens ein Opfer muss dieses Tier diese Nacht schon gefunden haben – der grelle Schrei der Frau liegt Dir noch in den Ohren. War es Melanie, das Dienstmädchen?

Erneutes Gepolter lenkt Deine Gedanken wieder auf das Hier und Jetzt. Du bist Dir gewiss, dass der Eindringling nun direkt vor dem Schrank zum Stehen gekommen sein muss. Dein Brustkorb schmerzt bereits von der Anstrengung, Deinen Atem gewaltsam so flach wie möglich zu halten. Du glaubst, dass Du nicht mehr lange durchhalten kannst. Fieberhaft versuchst Du, Dir einen Plan zurechtzulegen, doch in dieser Situation fabriziert Dein Verstand mehrheitlich sinnentleerte Grütze, und Du bist mehr und mehr damit beschäftigt, Dich selber dafür zu verfluchen, dass Du jemals einen Fuß in dieses Anwesen gesetzt hast.

All die Selbstschelte und das Grübeln nach einem Ausweg können dabei außerdem nicht darüber hinwegtäuschen, dass Du vor allem eines fühlst: Angst. Die schiere Angst. Du kommst Dir tatsächlich wieder vor wie ein kleines Kind, und Du fühlst Dich schon jetzt erniedrigt beim bloßen Gedanken, dass Deine Blase das Ganze möglicherweise nicht mehr lange mitmacht. Die schiere Ungewissheit, was nun als nächstes passieren wird, ob und wann dieses Ungeheuer nach den Türen des Kleiderschranks greifen wird, macht sich bei Dir in allerlei körperlichen Reaktionen bemerkbar.

Bei all den sirrenden Gedanken in Deinem Kopf, angetrieben durch das Pochen Deines Herzens, erkennst Du zwei realistischerweise mögliche Alternativen. Du könntest versuchen, in einem Überraschungsmoment aus dem Schrank herauszuspringen und das Kleid neben Dir zur Ablenkung über das Haupt dieser Bestie zu werfen, um so aus dem Zimmer zu entkommen und Hilfe zu holen – oder Dich zumindest an einem geeigneteren Ort zu verschanzen. Genau so gut könntest Du einfach weiter stillhalten und warten, bis das Biest – welches Dich offenbar noch nicht bemerkt hat – wieder aus dem scheinbar menschenleeren Zimmer abzieht. Sollte das Biest allerdings doch den Schrank öffnen, so wirst Du, so jedenfalls Deine Einschätzung, keine Chance mehr haben, zu entkommen – Kleid hin oder her. Das Abwarten im Schrank erscheint Dir also fast noch riskanter. Andererseits, wenn das Biest tatsächlich wieder abziehen würde, bliebe Dir eine Verfolgungsjagd durch das ganze Haus erspart...

Du hörst noch einmal zwei weitere Schritte und ein Schnauben. Dein Herz klopft Dir bis zum Halse, Du musst jetzt eine Entscheidung treffen, denn sonst wirst Du keinen Überraschungsmoment mehr ausnutzen können. Du...

... ergreifst das Kleid neben Dir und springst brüllend aus dem Schrank heraus. (→ Seite 174)

... wartest, bis sich die Bestie wieder verzieht. (→ Seite 175)

Du ergreifst das Kleid neben Dir und springst brüllend aus dem Schrank heraus. Du hoffst dabei weniger, das Untier mit Deinem Gebrüll einschüchtern zu können, als vielmehr die anderen, noch schlafenden – hoffentlich nicht schon für immer schlafenden – Hausbewohner dadurch zu alarmieren. Du fliegst geradezu aus dem Schrank und bist ganz erstaunt, welche Kräfte Du aus Deiner zusammengestauchten Position heraus entfalten konntest. Für einen Moment glaubst Du, dass Du es schaffen kannst. Doch noch bevor Du überhaupt einen Blick auf das lauernde Untier erhaschen kannst, legt sich der im Mondschein weiß schimmernde Stoff des Frauenkleids um Dein eigenes Gesicht, raubt Dir den Atem und bringt Dich zu Fall. Das Letzte, was Du spürst, sind die haarigen Pranken des Ungeheuers, die sich um Deinen Hals legen. Und dann weißt Du, dass es aus ist und hoffst nur, dass Dir dieses fellige Werwesen wenigstens einen schnellen Tod bereitet.

Du entscheidest Dich dafür, im Schrank zu verharren, bis sich dieses Ungetüm wieder verzieht – oder bis es Dich eben doch findet. So oder so, eine offene Konfrontation würdest Du vermutlich nicht überstehen, schon gar nicht mittels irgendwelcher halbgarer Tricks. Wenn es eine Situation geben sollte, in der Du Deinen Widersacher überrumpeln kannst, dann ist es sicher nicht diese.

Die Sekunden vergehen und kommen Dir dabei wie Stunden vor. Bei jedem gedämpften Atemzug, den Du tätigst, erwartest Du, dass die Türen des Kleiderschranks aufgerissen werden und Du gelinde gesagt geliefert bist. Du hörst erneut Schritte, kannst Dir in Deinem Innern ausmalen, wie sich der Mörder – das mordende Wesen – alle Ecken des Zimmers genau besieht, unter das Bett schaut, hinter das Bett schaut, überall hinschaut – und deshalb eigentlich früher oder später auch in den Schrank schauen muss, in dem Du zitternd kauerst. Ein kräftiges Knirschen lässt Dich aufschrecken, weil Du glaubst, es sei nun soweit, doch stattdessen muss es das Fenster gewesen sein, das geöffnet wurde. Obwohl es dank der bitteren Winterkälte von draußen sofort im Raum abkühlen müsste, wird Dir nach und nach immer wärmer. Schweiß lässt Dein Hemd an Deinem Rücken kleben. Die unmögliche Pose, in der Du hockst, lässt Deine Beine einschlafen und Deine Füße schmerzen. Du fragst Dich, wie lange Du das noch aushalten sollst – und bekommst die Antwort in Form einer knarrenden Tür. Nicht jedoch einer der Schranktüren, sondern ganz offenbar der Zimmertür, die wieder zugemacht wurde. Jetzt hörst Du auch, wie sie ins Schloss fällt. Du wartest noch ein wenig, willst dem Braten nicht trauen, horchst nach irgendwelchen Geräuschen der vermeintlichen Bestie, doch alle Deine Sinne sagen Dir, dass Du nun wieder allein im Gästezimmer bist. Tatsächlich hörst Du nun auch wieder die vom Teppich des Korridors gedämpften, massiven Schritte, wie sie sich von Deiner Zimmertür wegbewegen. Tatsächlich wird dadurch Deine Anspannung nur noch

größer, denn jetzt willst Du nicht alles noch in letzter Sekunde durch eine unbedachte Bewegung oder ein verräterisches Geräusch vermessen. Es fällt Dir sehr schwer, aber du hältst weiter still. Eine Minute. Zwei Minuten. Drei Minuten. Über fünf Minuten. Dann atmest Du tief ein, lässt Deinen Puls ein wenig auspochen – und öffnest die Schranktüren. Niemand ist in Deinem Zimmer. Du bist ganz allein. Trotz immer noch bestehender Grundanspannung fällt Dein Körper vor Erleichterung kurz in sich zusammen. Du hörst Dein eigenes Blut in Deinen Ohren sirren, und Dir ist ein wenig schwindelig, als Du endlich aus dem Schrank herauskletterst. Aber Du bist am Leben. Und darüber kannst Du Dich einen Moment lang freuen.

Dann aber bahnt sich das Gefühl der Gefahr rasch seinen Weg zurück an die Oberfläche. Gefahr nicht nur für Dich, sondern auch für die anderen Bewohner dieses Hauses. Wenn man einen Mord aufklären will, kann man sich nicht einfach in einem Zimmer verstecken und abwarten. Wenn man einen Mord verhindern will, schon gar nicht.

Du bewegst ein wenig Deine Beine hin und her, bis Du sicher bist, dass sie wieder wach sind und Dich tragen, und tastest dann nach der bereitgestellten Kerze auf dem Fensterbrett. Du findest sie, ebenso wie die Zündhölzer. Dir ist bewusst, dass das Kerzenlicht nicht für einen gesamten Rundgang durch das Anwesen reichen wird, und nichts wäre schlimmer, als plötzlich mitten im Anwesen im Dunkel zu stehen, etwaigen Angreifern hilflos ausgeliefert. Du musst Dich entscheiden, wo Du hin willst. Wo Du Hilfe holen kannst. Wo Du die anderen warnen kannst. Vielleicht nur dorthin, wo Du andere Lichtquellen findest. Oder dort, wo Du glaubst, etwas zu finden, mit dem Du diesem Biest begegnen kannst – egal, wie viel Angst Du hast. Du erinnerst Dich an den Brief von Lord Folken Kastaroth. Auch er konnte nicht weglaufen. Dann wirst Du es erst recht nicht können. Dieses Haus birgt irgendein Geheimnis, das Du noch längst nicht gelüftet hast. Und vielleicht, so glaubst Du, vielleicht hast Du es wirklich nicht mit einer Bestie, sondern einfach nur einem feigen Mörder zu tun, der einen auf Spuk und Versteckspiel machen muss, weil er Angst hat, dass Du das Geheimnis

lüften könntest. Und vielleicht ist es tatsächlich einer der Bewohner selbst, der dieses Spielchen hier treibt. Wenn es nur ein Spielchen ist. Ein mörderisches Spielchen.

Es sind all diese Dinge, all diese gegenläufigen Interessen und Pläne, die sich in Deinem Kopf hin und her drehen, rund um die Fakten herum, die Du über dieses Haus und seine Bewohner in Erfahrungen bringen konntest. Du machst Dir nichts vor: Es ist nicht viel, geradezu erschreckend wenig, nichts Handfestes, allenfalls Andeutungen, die Dich – auch dahingehend machst Du Dir nichts vor – eher überfordert als erleuchtet haben. Trotzdem weißt Du, dass Du irgendetwas tun musst, hier in diesem Hause. Du weißt nur nicht genau, was.

... Das Arbeitszimmer Lord Kastaroths aufsuchen. (→ Seite 184)

... Das Dienstmädchenzimmer aufsuchen. (→ Seite 186)

... Das Zimmer der Dame Hildegard von Trautenstein aufsuchen. (→ Seite 188)

... Die Küche aufsuchen. (→ Seite 190)

... Das Empfangszimmer aufsuchen. (→ Seite 192)

Du beginnst, langsam und geräuschlos einen Fuß vor den anderen zu setzen, um Dir einen Weg an den hängenden Fleischpfropfen vorbei zu bahnen, der nicht in direkter Sichtlinie Deines Verfolgers liegt. Es gelingt Dir ziemlich gut, vor allem schaffst Du es, die Fleischklumpen nicht zu sehr zu berühren und sie unabsichtlich in Schwingung zu versetzen. Mit jedem Schritt, den Du machst, wirst Du aufgeregter, das aber nicht etwa, weil Du unsicher wirst, sondern ganz im Gegenteil, weil Du bemerkst, dass Du es so schaffen kannst. Umso größer ist der Druck, nicht alles durch einen unbedachten Schritt kurz vor Schluss kaputt zu machen. Du kannst die Tür schon sehen – und dann fällt sie auf einmal zu. Nicht nur Dein Herz, sondern auch Du selbst machst einen aufgeregten Hüpfen. Du blickst Dich um. Vormalig hattest Du die meiste Zeit im Blick gehabt, wo sich Dein Verfolger aufhält, hattest seine polierten Schuhe in den verworrenen Fleischgängen zuverlässig aufblitzen sehen. Doch Du musst zugeben, dass Du das bei Deinen letzten Schritten vernachlässigt hast, zu sehr darauf erpicht warst, möglichst schnell zum Ausgang zu kommen – und nun wurde dieser zugeschlagen. Schlimmer noch: Das geräuschvolle Drehen eines Schlosszylinders sagt Dir unmissverständlich, dass Du nun in dieser Kammer eingeschlossen wurdest.

Du rennst noch zur Tür, ziehst an ihr, drückst an ihr, hämmerst gegen sie und trittst gegen das Türblatt, doch es sind alles Reaktionen, von denen Du bereits vorher weißt, dass sie nichts an Deiner Lage ändern werden. Die Tür geht nicht mehr auf. Die einzige Möglichkeit, von hier zu entkommen, ist das Erbarmen der Hausbewohner. Und angesichts ihrer höchst energisch betriebenen Jagd auf Dich hast Du nicht das Gefühl, dass sie so etwas wie Erbarmen kennen. Du rufst ein paarmal durch die geschlossene, dicke Tür, rufst nach Hilfe, nach Beistand, sogar nach Gnade, starrst auf den Lichtschimmer der unter dem Türblatt durchkriecht, untersuchst ihn auf Veränderungen, auf Schatten, in der

Hoffnung, dass irgendjemand wieder zur Tür kommen und sie aufschließen wird, doch nichts von dem geschieht. Mehr oder minder pro forma gehst Du noch einmal eine Runde durch die Kammer, wagst Dich sogar bis ins hinterletzte Dunkel vor, doch es gibt keinen weiteren Ausgang. Du bist allein, eingeschlossen zwischen totem Tier und in bitterer Kälte – und vielleicht mit Lord Folken Kastaroth, der möglicherweise, sein Körper entstellt bis zur Unkenntlichkeit, selbst an einem dieser Fleischerhaken hängt und vor sich hin rottet. Deine Ermittlungen sind nun zu Ende. Du hast Gewissheit, dass Du diese Kammer niemals mehr lebend verlassen wirst.

Du überlegst nicht lange und stürzt Hals über Kopf los, denn das erscheint Dir als die einzig erfolgversprechende Möglichkeit, dem Hausdiener zu entkommen. Du rempelst gefühlt hunderte von toten Tierleibern an, bringst Kadaver zum Schwingen und Fleischerhaken zum Krachen, hörst einen zornigen Ausruf Deines Verfolgers – doch Du schaffst es. Du erreichst die Tür, machst sie auf, stürmst durch sie hindurch, zurück in die leere Küche. Du hörst hinter Dir den Hausdiener herannahen, und wie aus Reflex machst Du die Tür wieder zu, mehr noch greifen Deine Hände nach dem Schlüssel im Schloss, drehen ihn einmal um. Gepolter und Gerüttel von der anderen Seite bestätigen Dir, dass Du den Hausdiener erfolgreich kaltgestellt hast – wenigstens so lange, bis er von einem der anderen Hausbewohner wieder befreit wird. Doch bis dahin willst Du längst über alle Berge sein – und der erste Schritt dazu führt aus der Küche heraus.

Du siehst in der Eingangshalle gerade niemand anderen, ahnst aber, dass das nicht lange so bleiben wird. Deshalb stürmst Du sofort auf die Tore des Anwesens zu. Du ergreifst die linke Tür, drückst vergeblich, ziehst dann vergeblich, ergreifst deshalb die andere Tür, drückst, ziehst – und musst schließlich einsehen, dass jemand den Ausgang aus dem Anwesen verschlossen hat. Wenn Du ehrlich bist, dann war das nicht unvorhersehbar. Du hast zwar den Hausdiener eingesperrt, aber vermutlich hat er vorher noch Dich eingesperrt – oder jemand anderes aus der Gruppe Deiner Verfolger.

Du musst Dich wohl oder übel nach einem anderen Ausweg umsehen. Leider sind in der Eingangshalle keine Fenster zu finden, durch die Du aus dem Anwesen heraus klettern könntest. Auch die Küche bietet keine solchen Möglichkeiten. Du weißt, dass es im Obergeschoss Fenster geben muss, haderst aber damit, einen Sprung von dort in den Schnee zu wagen. Auch könntest Du den Raum auf der Ostseite der Eingangshalle betreten, dessen Tür gerade offen steht – auf die Gefahr hin, dass Du in

einer weiteren Sackgasse landen könntest oder dieser Raum sogar als gezielte Falle für Dich geöffnet wurde.

Du hörst Stimmen aus der Ferne und weißt, dass Du nicht mehr weiter auf der Stelle treten kannst, und rennen musst.

... Die Treppe hinauf ins Obergeschoss. (→ Seite 183)

... In den Raum zur Ostseite des Anwesens. (→ Seite 201)

„Ich bin hier“, sagst Du aus Deinem Versteck hinter den zwei Molerathälften heraus. „Bitte tut mir nichts. Ich... ich will nichts Böses. Ich wollte nicht in Euer Haus einbrechen. Das ist alles nur ein Missverständnis. Ich will einfach nur noch gehen.“

Du fasst Deinen ganzen Mut zusammen und trittst einen Schritt vor, was Dich in die direkte Sichtlinie zum Hausdiener bringt.

„Ha, da seid Ihr also!“, ruft er vergnügt, aber nicht so, dass es auch Dir Vergnügen bereiten würde. Nur ein Blick auf den Hausdiener genügt Dir, um zu erkennen, dass Du gerade einen gewaltigen Fehler begangen hast. In der Hand des Mannes erkennst Du einen Fleischerhaken – und der Gesichtsausdruck Deines Widersachers verrät Dir, dass er diesen Haken nicht nur in der Hand hält, weil er spontan Lust bekommen hat, neu eingetroffenes Pökelfleisch fachgerecht einzulagern.

Als sich der ältliche Herr dann ungeahnt schnell in Bewegung setzt, gerätst Du endgültig in Panik. Du willst zurückweichen, hinter die beiden besonders großen Molerathälften, doch rasch stößt Du mit dem Rücken gegen die Wand, kannst nicht mehr nach links und nach rechts. Wie sich der Fleischerhaken Deinem Gesicht nähert, schließt Du die Augen, weil Du das Grauen wenigstens nicht mit ansehen willst. Als Du dann das Eingraben des Metalls ins Fleisch hörst, ist Dein letzter Gedanke, dass Du nun so sterben wirst, wie es – höchstwahrscheinlich – vor Dir auch ein echter Lord getan hat. Auf diese Ehre hättest Du allerdings gut verzichten können.

Du eilst die Treppe hinauf zum Obergeschoss. Du glaubst nicht daran, dass Dir der Raum zur Rechten weiterhelfen wird – eher im Gegenteil. Stufe für Stufe erklimmst Du, Deine Schritte sinken fast angenehm in den roten Teppich hinein – bis Du auf einmal an einer aufgeschobenen Welle in eben diesem Teppich hängen bleibst, ins Straucheln gerätst, stürzt und vor Deinen Augen weißen Marmor in beunruhigender Geschwindigkeit auf Deinen Kopf zurasen siehst. Das letzte, was Du spürst und hörst, ist ein lauter Knall. Dann ist es dunkel um Dich herum. Für immer.

Du schaffst es trotz Deiner zitternden Hände erstaunlich schnell, mit einem der Zündhölzer die Kerze anzuzünden, in Deine Schuhe zu schlüpfen und das Gästezimmer zu verlassen. Beim Betreten des Korridors wird Dir im ersten Moment schrecklich heiß und dann schrecklich kalt, die pure Panik davor, nun doch noch von diesem Etwas überfallen zu werden, das durch das Anwesen geistert. Außer Dir ist jedoch niemand auf dem Flur, und so gewinnst Du ein bisschen an Fassung zurück. Eine der größten Hürden hast Du bereits hinter Dir gelassen.

Du gehst im flackernden Kerzenschein die paar Schritte zur Tür gegenüber, zum Arbeitszimmer von Lord Folken Kastaroth. Wenn es irgendwo einen entscheidenden Hinweis gibt, dann wohl dort, zumal sich dort – wenn Du Dich recht erinnerst – auch die Schlafgemächer des Lords befinden, die zur Zeit offenbar vom Lord junior bewohnt werden. Mit Faris, so glaubst Du, wirst Du einen guten Verbündeten haben – sofern er nicht selbst der Urheber allen Übels ist, natürlich.

Um das herauszufinden, versuchst Du zunächst, die Tür zu öffnen. Erfolglos. Nach einigem Gerüttel musst Du feststellen, dass sie tatsächlich abgeschlossen ist. Kein Licht dringt aus den vielfältigen Ritzen, welche die Tür bietet. Du kannst nur mutmaßen, ob Faris tatsächlich noch dort schläft, oder sich bereits selbst auf einen Spaziergang durch das Anwesen begeben hat – aus welchen Gründen auch immer.

Du bist Dir bewusst, dass es nicht das Klügste ist, in dieser Situation zu viele Geräusche zu machen. Doch sollte sich Faris noch im Arbeitszimmer befinden, musst Du ihn irgendwie auf Dich aufmerksam machen.

Du klopfst sachte an die Tür. Dann etwas lauter. „Faris?“, adressierst Du ihn in einer Art flüsterndem Brüllen. Keine Reaktion. Du rüttelst noch ein paar Male an der Tür. Nichts zu machen.

Du hast so Deine Gedanken darüber, was das bedeuten könnte, doch im Moment sind es eben nicht mehr als das: Bloße Gedanken. Ein weiteres Abwarten erscheint Dir zwecklos. Du hoffst, noch nicht zu viel Zeit verloren und Kerzenlicht verschwendet zu haben, um noch einen anderen Ort im Anwesen anzusteuern.

... Das Dienstmädchenzimmer aufsuchen. (→ Seite 186)

... Das Zimmer Hildegard von Trautensteins aufsuchen. (→ Seite 188)

... Die Küche aufsuchen. (→ Seite 190)

... Das Empfangszimmer aufsuchen. (→ Seite 192)

Mit entzündeter Kerzenflamme gehst Du zügigen Schrittes den Korridor entlang, hin zum anderen Ende, wo sich Deiner Erinnerung nach das Zimmer des Dienstmädchens Melanie befinden muss. Irgendetwas sagt Dir, dass Du dort zumindest einen Hinweis darauf finden wirst, was hier vor sich geht. Du magst den Gedanken nicht, aber den Schrei, den Du gehört hast, würdest Du vor allem einer jungen Frau zuordnen.

Du legst den Weg mit zitternden Knien, aber sicher zurück. Als Du an der marmornen Treppe nach unten vorbeikommst, überfallen Dich zwar kurze Hitzewellen sowie kalte Schauer den Rücken herunter, weil Dir der Gang nun so offen erscheint und Du Bedrohungen von allen Seiten befürchtest, aber Du gehst weiter, und das Gefühl vergeht rasch wieder. Wenn es Dich erwischen sollte, dann kannst Du wohl so oder so nur wenig dagegen tun. Du versuchst, Deine – natürlich mehr als angebrachte – Vorsicht also nicht zu sehr in einen Verfolgungswahn kippen zu lassen. Auch wenn das in Anbetracht eines im Anwesen umherstreifenden Mörders leichter gesagt als getan ist.

Als Du schließlich am Ende des Korridors angekommen bist und die Tür zum vermutlichen Dienstmädchenzimmer siehst, fährt Dir ein Schrecken durch die Glieder. Sie steht offen. Du bleibst abrupt stehen und bist Dir nicht sicher, ob Du mit Deiner Kerze in das Zimmer hineinleuchten sollst, oder nicht. Weil Du jedoch glaubst, dass der Mörder, das *mordende Wesen*, sollte es noch im Raum sein, Dich ohnehin schon bemerkt haben müsste, nimmst Du all Deinen Mut zusammen und leuchtest einmal um die Ecke.

Nichts passiert. Kein hörbares Atmen, kein Gestampfe, keine Regung eines Lebewesens. Du siehst in der Ecke des kleinen Zimmers ein Bett, welches jedoch nicht zur Gänze vom Lichtkegel der Kerze erreicht wird. Du siehst im Raum auch die Umrisse eines Kleiderschranks angedeutet. Ferner siehst Du, dass das kleine Fenster offen steht – weshalb es im Zimmer auch so kalt ist.

Es macht Dich nervös, dass Du nicht genau siehst, was auf dem Bett los ist. In den Schatten sieht es beinahe so aus, als läge dort noch jemand. Du hast wenig Lust, die Leiche des Dienstmädchens als erster zu entdecken, doch letzten Endes bleibt Dir nicht viel anderes übrig, als den Tatort zu untersuchen.

Vorsichtig, die Hand mit dem Kerzenleuchter nach vorne ausgestreckt, machst Du Schritt für Schritt ins Zimmer hinein. Die ersten Lichtstrahlen erreichen das Bett, Du glaubst, etwas Kugelförmiges unter der Decke zu sehen – und dann triffst Du mit Deinen Beinen auf etwas Hartes. Du bist doppelt erschrocken, einerseits, weil Du glaubst, nun im wahrsten Sinne des Wortes über die Leiche des Dienstmädchens gestolpert zu sein, andererseits, weil Dein Stolpern in einen Sturz mündet. Du ruderst wild mit den Armen, findest aber nichts, um Dich festzuhalten. Du hörst Holz auf Holz krachen, fühlst, wie Dir der Kerzenleuchter aus der Hand entgleitet, und dann geht es für Dich nur noch abwärts, wo zu allem Unglück dann doch noch direkt der Kerzenleuchter wieder auftaucht, dessen erlöschende Flamme, die auf Dein Auge zurast, oder besser gesagt, andersherum – und dann beendet ein letztes Krachen und Knirschen in Deinem Schädel alle Deine Sinneseindrücke endgültig. Du glaubst, jemanden schreien zu hören, aber das bist vielleicht auch nur Du selbst. Der Schrei jedenfalls erstirbt mittendrin, zusammen mit Deinem letzten, nicht zu Ende gedachten Gedanken, dass es doch einfach nur ein böser Traum sein muss und nicht wahr sein kann, dass Du Dir die Kerze samt Leuchter allen Ernstes durch Dein Auge mitten ins Hirn gerammt hast.

Mit entzündeter Kerzenflamme gehst Du zügigen Schrittes den Korridor entlang, hin zum anderen Ende, wo sich Deiner Erinnerung nach das Zimmer befinden muss, in dem Hildegard von Trautenstein, Tante von Faris und Schwester Lord Folken Kastaroths, ihr Quartier bezogen hat. Du willst der alten Dame natürlich nicht Unrecht tun, aber Du kannst Dich des Gedankens nicht verwehren, dass sie in diesem Fall eher Täter denn Opfer ist. Ihr Schrei kann es nach Deinem Dafürhalten jedenfalls nicht gewesen sein, der vorhin noch durch das Anwesen hallte – dafür klang die Stimme zu jung.

Du beschreitest den Weg zum anderen Ende des Korridors mit zitterigen Knien, aber doch relativ problemlos. Lediglich in dem Moment, als Du auf Höhe der Treppe nach unten ankommst, wird Dir heiß und kalt, denn Du vermisst die schützende Enge des Korridors und fühlst Dich plötzlich von allen Seiten bedroht. Trotz dieser kurzen Angstattacke gehst Du einfach weiter, und schon bald verschwimmt das Gefühl wieder mit Deiner – freilich hohen – Grundanspannung.

Als Du an der Tür zum Zimmer der Dame von Trautenstein ankommst, wird Dir wieder deutlich mulmiger. Es dringt kein Licht aus dem Zimmer nach außen, auch kannst Du durch das Schlüsselloch nichts sehen. Du willst gerade die Türklinke ergreifen, da siehst Du auf einmal etwas aus dem Augenwinkel, was Dich zusammenzucken lässt. Du bemerkst, dass die Tür hinter Dir – die Tür zum Zimmer des Dienstmädchens, wenn Du das noch richtig im Kopf hast – offen steht. Und das nicht nur einen Spalt, sondern ziemlich weit. Mit pochendem Herzen drehst Du Dich um, willst in das Zimmer hineinleuchten, in der Erwartung, auf etwas Schreckliches zu stoßen. Dann hörst Du, wie hinter Dir eine Tür aufgerissen wird – die Tür, die Du gerade noch benutzen wolltest, die Tür zum Zimmer der Dame von Trautenstein. Reflexartig drehst Du Dich wieder um – und lässt vor Schreck den Kerzenleuchter fallen. Die Flamme der erlöschenden Kerze währt jedoch lange genug,

um Dir ein Bild des Grauens zu bieten, welches aus dem Zimmer gekommen ist und sich nun vor Dir aufbaut: Zotteliges Fell, blitzende Zähne, kräftige Pranken, schnaubender Atem – und das alles in weißes Mondlicht getaucht, denn das Kerzenfeuer ist nun gänzlich erloschen. Du willst Dich abwenden und rennen, stolperst aber stattdessen nur hinterrücks über Deine eigenen Füße, landest unsanft mit dem Hinterteil auf dem Teppich. Du willst wieder aufspringen, doch die Angst treibt Dir die Kraft aus den Armen, und ehe Du Dich versiehst, macht die Bestie vor Dir mit ihren gewaltigen Fängen einen Riesensatz zu Dir hin und geht Dir sofort an die Gurgel. Das Gewicht der Kreatur auf Dir lähmt Dich, und Du kannst nicht einmal mehr schreien, als das Biest sein stinkendes Maul öffnet und seine Zähne zu Deiner Kehle herabsenkt. Dein letzter Gedanke vor dem nahenden Biss ist, dass Du vor Deiner Reise wohl besser selber einen Brief hinterlassen hättest, in welchem Du einen Detektivkollegen um Aufklärung Deines eigenen kommenden Todes bittest...

Mit entzündeter Kerzenflamme gehst Du zügigen Schrittes den Korridor entlang, hin zur großen Treppe, denn Deiner Erinnerung nach befindet sich die Küche im Erdgeschoss des Anwesens. Es hat Dich zwar einiges an Überwindung gekostet, Dein Zimmer zu verlassen, aber letzten Endes war der Drang zu stark, der Sache auf den Grund zu gehen – zumal Du Dich hier selbst hinter verschlossenen Türen nicht mehr sicher fühlen kannst.

Als Du an der großen Marmortreppe ankommst, streckt kurz noch einmal eine ausgewachsene Angstattacke ihre Fühler nach Dir aus. Die Enge des Korridors, die Dir vorher Schutz geboten hat, ist nun aufgehoben, der Raum ist weit, und von allen Seiten befürchtest Du einen Angriff dieses Mörders, dieses *Etwas*, was aller Wahrscheinlichkeit nach noch durch das Anwesen streift. Zudem reicht der Schein Deiner Kerze nicht weit. Aus dem Dunkel könnte jederzeit ein Angriff erfolgen. Beim Herabsteigen der Treppe bist Du froh, dass der rote Teppich Deine Schritte dämpft. Um nicht noch unnötig zu stolpern, hältst Du Dich mit der linken Hand am Geländer fest, lässt sie über den kalten Stein laufen. Das gibt Dir tatsächlich ein wenig Sicherheit.

Unten angekommen, schaust Du erst einmal in alle Ecken, um wirklich auszuschließen, dass dort nichts auf Dich lauert. Du siehst niemanden, aber leider beruhigt Dich das nicht wirklich. Weil Du daran aber auch nichts ändern kannst, begibst Du Dich zur Tür auf der Westseite. Sie ist zu, aber nicht abgeschlossen – Du kannst sie öffnen.

In der Küche musst Du zunächst aufpassen, dass Du nicht gegen die lange Arbeitsplatte läufst, die den Raum in der Mitte teilt. Der Geruch von Kräutern steigt in Deine Nase. Dir kommt der Gedanke, wie schön es wäre, wenn Du tatsächlich nur zum Zwecke eines kleinen Mitternachtsmahls hier unten wärst.

Du hast die Küche relativ rasch durchgemessen und dabei nichts weiter Bedeutsames gefunden – bis auf zwei Türen, die in unterschiedliche Räume führen. Zum einen in die Speisekammer mit den von der Decke

herabhängenden Fleischvorräten, die sicherlich ein hervorragendes Versteck für jeden Herumtreiber im Anwesen bietet. Zum anderen, rechts vom Eingang zur Speisekammer, eine weitere, offenstehende Tür, die sich nach kurzem Hineinleuchten als Zugang zu einer Art kleinem Speisesaal entpuppt. Du hast bei beiden Räumlichkeiten das Gefühl, dass Du in ihnen irgendetwas Bedeutsames finden könntest – möglicherweise auch bedeutsamer, als Dir lieb ist.

... In die Speisekammer. (→ Seite 198)

... In den Speisesaal. (→ Seite 200)

Mit entzündeter Kerzenflamme gehst Du zügigen Schrittes den Korridor entlang, hin zur großen Treppe, denn Deiner Erinnerung nach befindet sich das Empfangszimmer im Erdgeschoss des Anwesens, direkt neben dem Eingang. Es fällt Dir nicht leicht, über den Korridor zu wandeln, der vor kurzem noch von Deinem unbekanntem Widersacher belagert war. Nachdem Du aber einige Schritte gegangen bist, ist die Hemmung zur Rückkehr noch größer als die Hemmung vor dem Fortsetzen des Weges. Als Du an der großen Treppe nach unten ankommst, wird Dir aber noch einmal gehörig mulmig. Die Enge des Korridors, die Dir vorher noch irgendwie Schutz bot, ist nun aufgelöst, und Du erwartest von allen Seiten einen Angriff. Dass das von der Kerze ausgehende Licht nicht gerade weit reicht und nur einen kleinen Kegel bildet, tut sein Übriges, denn so liegt der meiste Teil Deiner Umgebung im Dunkel. Letzten Endes kannst Du Dir aber auch hier den entscheidenden Ruck geben und Deine Schritte die Treppe herunter lenken. Langsam, mit der freien Hand eng am kalten Marmorgeländer. Du bist froh darüber, dass der rote Teppich Deine Schritte dämpft, denn Geräusche willst Du ganz sicher keine machen.

Als Du unten angekommen bist, spähest Du zunächst einmal in alle Ecken, zumindest so weit, wie das Licht reicht. Dein Verdacht, dass der Mörder dort auf Dich lauern könnte, wird damit entkräftet – zumindest vorerst.

Du machst ein paar Schritte auf die geschlossene Tür zum Empfangszimmer zu und atmest noch einmal tief durch. Vielerlei Gedanken strömen auf Dich ein, die alle mehr schaden als helfen. Als Behelfsdetektiv hast Du sicherlich nicht die Berufserfahrung und Klasse, um auf irgendeinen großartigen Spürsinn zurückgreifen zu dürfen. Aber irgendetwas hat Dir nun einmal gesagt, dass Du im Empfangszimmer der Rätsel Lösungen einen Schritt näher kommen wirst. Nicht oben im Arbeitszimmer des Lords. Nicht im Dienstmädchenzimmer, trotz des

Frauenschreis, den Du hörtest. Auch nicht im Zimmer der Dame Hildegard von Trautenstein, und umso weniger in der Küche. Wenn Du die wenigen Hinweise zusammenlegst, die Du sammeln konntest, diese paar schwachen, undurchsichtigen Andeutungen – dann kannst Du nur davon ausgehen, dass Du das Empfangszimmer untersuchen musst.

Vielleicht, so glaubst Du, musst Du eben doch einer Art Spürsinn Deinerseits vertrauen. Etwas anderes bleibt Dir im Augenblick nicht übrig. Denn auch das Verlassen des Anwesens, die Abreise und das Hinschmeißen des Auftrags ist, jetzt nachdem Du dem Mörder Lord Folken Kastaroths beinahe leibhaftig gegenüber gestanden hast, keine Option mehr. Du musst diese Sache zu Ende bringen – oder sie muss Dich zu Ende bringen. Doch ein Ende, das muss auf jeden Fall kommen. Du hoffst, dass Du ihm mit dem Betreten des Empfangszimmers ein Stück näher kommst – und öffnest dann endlich die Tür.

Das erste, was Dir auffällt: Im Empfangszimmer brennt Licht. Nicht nur glimmen Reste eines Feuers im Kamin, auch ist in der Zimmerecke zu Deiner Rechten ein Kerzenleuchter aufgestellt, dessen drei Kerzen für einiges an Licht in diesem Raum sorgen. Du kannst Dich nicht erinnern, dass dieses Licht vom Empfangszimmer aus nach außen in die Eingangshalle gedrungen wäre, als die Tür noch geschlossen war. Gerade das bringt Dich aber auf die Idee, die Tür sofort wieder hinter Dir zu schließen. So wirst Du das mordende Wesen in diesem Haus wenigstens nicht sofort zu Dir hinlocken.

Nachdem Du die Tür also zugemacht hast, lässt Du Deinen Blick durch den Raum schweifen. Zunächst einmal siehst Du, dass Dein Mantel und Dein Koffer noch immer da sind. Der Mantel an dem Kleiderhaken in der Ecke direkt hinter der Tür, der Koffer vor dem Sessel bei der Sitzgruppe, in dem Du gesessen hast – was Dir mittlerweile vorkommt wie unglaublich lange her. So richtig kannst Du Dich über die Rückgewinnung der beiden Sachen aber nicht freuen. Den Mantel brauchst Du bei der Wärme in diesem Raum nicht, zumal Du derart angespannt bist, dass Dir ohnehin die letzten Minuten konstant zu warm war, trotz des im Allgemeinen eher kalten Anwesens. Und als Du Deinen

Koffer zur Hand nimmst und ihn nach Abstellen Deines Handleuchters auf dem Boden probenhalber einmal öffnest, siehst Du nur das, was Du ohnehin erwartet hast: Eine Handvoll Utensilien, die Dir alle nichts nutzen. Du wärest nicht einmal traurig, wenn sie nicht mehr vollzählig wären, wenn der Mörder auch noch ein Dieb wäre. Ein eingerissenes Vergrößerungsglas, als hättest Du es nötig, das Monster auf Deinen Fersen noch größer zu sehen. Ein paar Zündhölzer, wo Du hier doch Feuer genug hast. Ein Fläschchen Puder, mit dem Du Fingerabdrücke sichtbar machen kannst – als würde es Dir etwas bringen, festzustellen, dass sich auf den Möbeln im Empfangszimmer überraschenderweise die Fingerabdrücke der gesamten Hausbewohnerschaft befinden. Und – ein kleines Messer. Niemals zur Selbstverteidigung gedacht, sondern als schlichtes Werkzeug. Und ganz sicher keine Waffe gegen einen ausgebufften Mörder, der möglicherweise nicht einmal ganz menschlich ist. Deshalb lässt Du das Messer einfach dort, wo es ist – bevor Du Dich damit noch selbst verletzt.

Einen konkreten Ermittlungsansatz hast Du dadurch natürlich noch nicht gewonnen. Dafür wird Dein Blick von dem Porträt nahe dem Kamin angezogen. Der Edelmann in antiquiert wirkender Kleidung, offenbar einer der Vorfahren Lord Folken Kastaroths. Sein Blick wirkt irgendwie herausfordernd – bis Du bemerkst, dass sein Blick in Wahrheit gar nicht existiert. Du wolltest es erst auf das unzureichende, flackernde Licht in diesem Zimmer zurückführen, doch ganz offensichtlich besitzt der Mann auf dem Bild gar keine richtigen Augen. Aufgeregt gehst Du ein paar Schritte an das Porträt heran, und tatsächlich: Dort, wo die Augen der gezeigten Person sein sollen, sind zwei Löcher in die Leinwand geschnitten. Und hinter den Löchern kommt nicht etwa die Wand zum Vorschein, sondern... zwei noch viel tiefere Löcher. Nun noch aufgeregter schnappst Du Dir wieder Deinen mittlerweile nur noch schwach brennenden Kerzenleuchter vom Boden und leuchtest mit ihm an die Löcher heran. Du siehst nicht viel, kannst aber erkennen, dass hinter der Wand ein steinerner Raum, vielleicht ein steinerner Gang liegt. Du überlegst kurz, ob das überhaupt zu dem Grundriss des Gebäudes,

wie Du es von außen wahrgenommen hast, passen kann. Ausschließen kannst Du es jedenfalls nicht, dass sich an das Empfangszimmer noch ein weiterer Raum anschließt. Und: Du siehst, was Du siehst. Außerdem wirkt der Raum auch nicht ebenerdig zu Deinem momentanen Standort. Stattdessen scheinst Du von oben in ein Untergeschoss, einen Keller zu blicken.

Du packst das Bild und hängst es vorsichtig ab, lehnst es dann an den Bücherschrank links von Dir. Zum Vorschein kommt ein helles Stück Wand und die beiden Löcher, die jedoch nicht wie von Dir erhofft größer, sondern genau auf die Augengröße des Mannes auf dem Porträt zugeschnitten sind. Du klopfst ein paarmal gegen die Wand, erst mit den Fingern, dann mit der geschlossenen Faust. Kein auffälliges Geräusch. Nicht alles, was einen Hohlraum verbirgt, muss auch hohl klingen. Und einen versteckten Hebel für einen Geheimgang findest Du auch nicht. Aber Du spürst nicht nur, Du *weißt* schlicht, dass sich in diesem Raum ein Zugang zu diesem geheimen Keller befinden muss.

Dein Blick schweift nochmal durch das Zimmer. Das einzig wirklich Interessante dabei ist das Bücherregal direkt links von Dir an der Wand. Natürlich versuchst Du, mit wahllosem Herausziehen irgendwelcher Bücher einen geheimen Drehmechanismus in Gang zu setzen, der Dir den Weg zum Geheimraum öffnet. Aber nichts dergleichen passiert. Entnervt siehst Du nach oben zur Decke – und streifst dabei die Innosstatuette oben auf dem Bücherschrank. Das Antlitz des Feuergottes starrt streng zu Dir hinunter. In einer Situation wie dieser bist Du fast geneigt, gottesfürchtig zu werden. Dabei zieht Dich die kleine Figur irgendwie derart an, dass Du sie von oben herunter nehmen möchtest – irgendetwas an ihr wirkt verdächtig. Du stellst Dich auf die Zehenspitzen, streckst Dich, so gut es geht. Mit den Fingerspitzen kannst Du die Statuette gerade so erreichen – doch als Du sie ergreifen willst, stößt Du sie ungeschickterweise um. Du zuckst zusammen, weil der Knall der offenbar doch recht schweren Figur auf dem Holz lauter als erwartet ist. Reflexartig drehst Du Dich um, in Sorge, dieses Geräusch könne nun doch den wandelnden Mörder angelockt haben. Du hast

allerdings keine Zeit, die Tür hinter Dir zu beobachten, denn ein lautes Knirschen und Knacken lenkt Deinen Blick wieder nach vorne. Und dann passiert es: Das gesamte Bücherregal klappt auf einmal ein Stück zur Seite und enthüllt einen kleinen Spalt, der in den Raum hinter der Wand, und dabei vor allem abwärts führt. Erst jetzt fällt Dir auf, dass die Statuette auf dem Regal nicht etwa umgekippt, sondern vielmehr wie an einem Scharnier umgeknickt ist. Offenbar war sie der versteckte Hebel, den Du vorher gesucht, dann aber gar nicht mehr für möglich gehalten hast.

Du siehst Dich noch einmal nach hinten um, aber noch immer ist die Zimmertür geschlossen. Weil Du Dein Glück, noch immer nicht entdeckt worden zu sein, nicht weiter provozieren willst, machst Du Nägel mit Köpfen und ergreifst das Bücherregal an der Seite. Tatsächlich gelingt es Dir, es noch weiter zu Dir hin zu klappen, und so den Spalt zu vergrößern, bis Du hindurch passt. Erst jetzt siehst Du, dass vom Geheimraum her ein nicht allzu schwaches Licht scheint. Dann brauchst Du nicht einmal Deinen eigenen Handleuchter mitnehmen – dessen Kerze nun, wie Du bemerkst, ohnehin vollends am Erlöschen ist. Du lässt ihn also im Empfangszimmer stehen. Dann zwängst Du Dich durch den Spalt hinter dem aufgeklappten Bücherregal.

Der feuchte, moosige Geruch, der Dir entgegenschlägt, lässt keinen Zweifel daran, dass Du nun ein Kellergewölbe betrittst. Alles ist aus dunklem Stein, Wände, Boden und Decke. Links von Dir entdeckst Du die Lichtquelle, deren Strahlen Du vorher schon bemerkt hast. Es ist eine Fackel, die in einer Halterung in einer kleinen Einlassung in der Wand befestigt ist. Du brauchst nicht besonders viel detektivischen Spürsinn, um daraus zu schließen, dass vor nicht allzu langer Zeit jemand hier war. Jemand – oder Etwas.

Dein Blick fällt noch einmal auf den Gang vor Dir. Im Grunde ist er eine lange, sehr grob in Fels gehauene Treppe, deren Ende von hier oben nicht absehbar ist.

Rechts an der Wand siehst Du in einigem Abstand zwei Lichtpunkte – das Licht aus dem Empfangszimmer, welches durch die Löcher, die hinter dem Gemälde versteckt waren, in dieses Gebäude dringt. Du wirst eine Lichtquelle für den Gang nach unten brauchen. Die Fackel bietet sich dafür natürlich an, aber irgendetwas an der Halterung kommt Dir seltsam vor. Du könntest stattdessen noch einmal ins Empfangszimmer zurückgehen um Dir von dort eine Lichtquelle zu holen, zum Beispiel vom Standleuchter, dessen Kerzen noch relativ frisch aussahen.

... Zurück ins Empfangszimmer. (→ Seite 203)

... Fackel aus der Halterung nehmen. (→ Seite 204)

Du entscheidest Dich dafür, die Speisekammer zu betreten. Der Geruch von totem Fleisch ist vor allem in der momentanen Situation zwar alles andere als angenehm, wohl aber der Suche nach einer Leiche – und wohl oder übel auch dem zugehörigen Mörder – angemessen. Du bist kaum ein paar Schritte zwischen den herabhängenden Molerathälften und Scavengerschenkeln her gegangen, da erscheint es Dir nur einleuchtend, dass dies der perfekte Ort ist, um eine Leiche zu verstecken. Nicht nur deshalb läuft es Dir dauerhaft kalt den Rücken herunter – sondern auch, weil es in diesem Raum so kalt ist wie sonst nur draußen im Winter. Dein pochendes Herz treibt Deine Schritte an, so lange, bis Du dieses Labyrinth aus herabhängendem Fleisch einmal ganz durchquert hast. Bis jetzt deutet nichts darauf hin, dass einer der groben Fleischerhaken durch etwas anderes als die toten Leiber von Tieren getrieben wurde. Auch hast Du nirgendwo die Bestie entdecken können, deren Existenz Du vermutest und die sich inmitten all dieser Fleischklumpen wohl mehr als nur wohl fühlen würde.

Weil Du keine Auffälligkeiten entdecken kannst, außer der Auffälligkeit, dass das hier verdammt viel Fleisch für einen dann doch so kleinen Haushalt ist, willst Du die Speisekammer wieder verlassen. Doch noch bevor Du den ersten Schritt dazu tun kannst, wirst Du von einem knallenden Geräusch aufgeschreckt. Du musst nicht einmal in die Richtung leuchten, um genau zu wissen, dass es die Tür war. Als Du dann sehr eindeutig hörst, wie sich ein Schließzylinder dreht, bist Du Dir auch sicher, dass es nicht nur ein plötzlicher Luftzug war, der die Tür hat zuknallen lassen. Jemand hat Dich eingesperrt.

Du eilst zur Tür, fängst an, an ihr zu rütteln, klopfst und trittst gegen das Türblatt, rennst ein paarmal dagegen, doch sie ist zu massiv, als dass Du sie dadurch irgendwie beeindrucken könntest. Du lässt alle Vorsicht fahren, fängst an zu rufen, auch wenn Du demjenigen, der die Tür geschlossen hast, vermutlich eher nicht begegnen willst.

Aber nichts passiert. Du bist gefangen und dem Mörder – denn der Verdacht, dass es der umherstreifende Mörder war, der Dich eingeschlossen hat, ist mehr als nur stark – auf Gedeih und Verderb ausgeliefert. Du kannst niemanden mehr warnen und hast wenig Hoffnung, dass jemand der selig schlummernden Bewohner Dir zur Hilfe eilen wird. Denn entweder, sie sind bereits tot, oder sie werden es bald sein, wenn der Mörder mit seinem Werk fortfährt. Du vermutest fast schon ersteres, denn dass nur Du selbst durch den Schrei von vorher wach geworden sein sollst, kam Dir von Anfang an seltsam vor. Du hämmerst noch ein paar Male gegen die Tür, aber es hilft alles nichts. Es scheint, als habe sich der Mörder einen ganz besonderen Tod für Dich ausgedacht. Du wirst hier nicht verhungern. Vielleicht wirst Du nicht einmal verdursten. Aber Du bist Dir sicher, dass Du hier innerhalb einiger Stunden erfroren sein wirst. Und wenn nicht, dann wirst Du jedenfalls auf ewig hier versauern – ohne das Geheimnis von Haus Kastaroth jemals gelüftet zu haben. Für Dich sind die Ermittlungen hiermit jedenfalls zu einem jähen Ende gekommen.

Du entscheidest Dich dafür, den kleinen Speisesaal zu betreten. Der Raum ist so einsam und verlassen, dass es auf Dich irgendwie verdächtig wirkt. Langsam bahnst Du Dir Deinen Weg, den Kerzenleuchter fest in der Hand, an Stühlen und der gedeckten Tafel vorbei. Offenbar ist am Abend bereits alles für das kommende Frühstück vorbereitet worden. Der Esstisch selbst bietet allerdings keine großen Auffälligkeiten, aber ganz am Ende des Raumes entdeckst Du eine Merkwürdigkeit: Die Wand ist, das erkennst Du nach längerem Hinsehen, von einem riesigen, dunkelgrünen Vorhang bedeckt. Du spürst, wie Deine Aufregung steigt, denn Du hast nicht das Gefühl, dass dieser Vorhang nur Zierde ist. Irgendetwas muss sich hinter ihm verbergen, sei es eine Geheimtür oder sonst etwas, was niemand finden soll. Du streckst Deine freie Hand aus, um an dem dicken Stoff zu ziehen – plötzlich ertönt ein polterndes Geräusch hinter Dir.

Noch während Du Dich umdrehst, hast Du erkannt, dass einer der Stühle an der Tafel umgeworfen wurde, und dass nicht einmal die größte Ratte so groß sein kann, um so etwas zu bewerkstelligen. Fell siehst Du trotzdem, und das ist genau der Moment, in dem Dir klar wird, dass Du in riesengroßen Schwierigkeiten steckst. Denn irgendwo in dem riesigen Fellknäuel lauern Reißzähne und scharfe Klauen auf Dich, und noch bevor Du überhaupt eine Chance hast, zu reagieren, macht diese Bestie einen großen Satz auf Dich zu, stößt dabei zuerst noch einen weiteren Stuhl und dann Dich um.

Das Gewicht dieser Kreatur ist enorm, und in seinen Bewegungen ist es dem eines Menschen ähnlich. Du wärst äußerst fasziniert von diesem Wesen, müsstest Du nicht selbst sein Opfer sein. Du hättest nie gedacht, dass das Geheimnis von Haus Kastaroth nicht etwa ein gedungener Mörder, sondern tatsächlich ein Werwesen ist. Allerdings hättest Du auch nie gedacht, dass Dich mal ein solches zu Füßen einer hübsch gedeckten Speisetafel zu Tode beißen würde...

Du stürmst zur geöffneten Tür auf der Ostseite der Eingangshalle. Der Weg zurück nach oben über die Treppen kommt Dir alles andere als klug vor.

Als Du durch die Tür kommst, musst Du erst einmal für einen kurzen Moment Deine Augen schließen, als könntest Du so alles Übel und alle Schrecken, die potentiell auf Dich lauern, hinfortschicken. Als Du die Augen wieder aufmachst, siehst Du als erstes einen gemütlich wirkenden Kamin. Überhaupt sieht dieses Zimmer viel wohnlicher aus als alle anderen Orte, die Du bei Deiner Hetzjagd durch das Anwesen gesehen hast. Es gibt einen schönen, dichten Teppich, eine Sitzgruppe mit schönen Sesseln, Kerzenleuchter, ein Porträt an der Wand, und ein gut ausgestatteter Bücherschrank – welcher selbst aber irgendwie derangiert aussieht. Bei genauerem Hinsehen erkennst Du, dass er nicht press an der Wand steht, sondern etwas abgewinkelt – und dass sich dahinter ein Loch in der Wand verbirgt, vielmehr sogar ein Durchgang. Aus der Eingangshalle hörst Du schnelle Schritte die Treppe herunterhasten. Ehe Du Dich versiehst und ohne, dass Du es bewusst so entschieden hättest, tragen Dich Deine eigenen Beine weiter vorwärts, auf diesen Spalt hinter dem Bücherregal zu. Aus der Nähe erkennst Du nun, dass dort definitiv der Zugang zu einer Art Geheimraum liegt. Weil Du hörst, wie die Schritte hinter Dir immer näher kommen, überlegst Du nicht weiter, zerrst den Bücherschrank noch ein bisschen weiter zur Seite, bis der Spalt groß genug ist, und schlüpfst hindurch.

Du stehst in einem Vorraum aus dunklem, kalten Stein, der Dich erst so richtig spüren lässt, wie warm es in dem Zimmer, welches nun hinter Dir liegt, war. Zu Deiner Linken siehst Du eine brennende Fackel in einer Halterung. Der Weg, der vor Dir liegt, führt eine dunkle Treppe hinunter. Ohne Licht wirst Du vermutlich nicht weit kommen. Andererseits bietet sich im Dunkeln vielleicht eine Möglichkeit, Dich irgendwie vor Deinen Verfolgern zu verstecken – zumindest so lange, bis sie nicht selbst mit

einer Lichtquelle hinterherkommen. Wenn Du die Fackel herausziehst und mitnimmst, wirst Du aber schon von Weitem so gut sichtbar sein, dass ans Verstecken nicht mehr zu denken sein wird. Du hörst nun, wie bereits Leute in das Zimmer gekommen sind. Du kannst nicht länger warten. Du...

... nimmst die Fackel aus der Halterung. (→ Seite 204)

... eilst ohne die Fackel die Treppe herunter. (→ Seite 207)

Du willst noch einmal zurück ins Empfangszimmer gehen, um Dir eine andere Lichtquelle zu besorgen. Die Fackel ist Dir nicht ganz geheuer. Du presst Dich also zurück durch den Spalt. Sofort wird es wieder wärmer, und Du findest es schon irgendwie schade, dass Du jetzt nicht die Muße hast, Dich einfach in den Sessel einsinken zu lassen und zu entspannen. Stattdessen steuerst Du den Kerzenleuchter in der Ecke des Zimmers an, um eventuell eine der Kerzen dort herauszunehmen. Doch noch bevor Du ihn erreicht hast, geht plötzlich die Tür auf – und Dir präsentiert sich das Grauen bei vollem Lichte.

In der Tür steht ein großes, haariges Biest, braunes Fell, gezackte Ohren, große Reißzähne, gleichzeitig aber auf bizarre Weise humanoid anmutend, die Klauen wie eine schlimme Abart von Menschenhänden. Du hättest nicht gedacht, je einmal den Gespenstergeschichten und deren Erzählern zugestehen zu müssen, dass doch nicht alles erfunden ist, was sie ersinnen. Nun musst Du es: Vor Dir steht tatsächlich ein leibhaftiger Werwolf. All das, was Du vorher noch als angstgetriebene Fantasie Deinerseits abtun wolltest, ist mit einem Mal Realität geworden.

In Panik wendest Du Dich ab, willst Dich zurück in den Geheimgang retten, schaffst es sogar bis hin zum Spalt, bleibst hängen, drückst, presst und zerrst – und dann wirst Du doch noch von hinten gepackt und mit einigem an Kraft aus dem Spalt herausgezogen. Ein felliger Arm legt sich um Deinen Hals, drückt zu, kontert jeden Versuch der Gegenwehr von Dir mit weiterem Druck, bis Du ganz automatisch Dein Strampeln aufgibst. Und dann siehst Du nur noch, wie sich die Reißzähne dieser stinkenden Bestie langsam auf Deine Kehle zubewegen...

Du ergreifst die Fackel und löst sie aus der Halterung, und genau in diesem Moment gibt es ein mechanisches Kreischen, und das Bücherregal auf der anderen Seite klappt zurück an die Wand. Der Durchgang ist wieder versperrt. Du begutachtest kurz die nun leere Halterung der Fackel, auf der Suche nach einem Hebel, der diesen Mechanismus wieder rückgängig machen kann, aber Du findest auf die Schnelle keinen. Es ist wahrscheinlich, dass potentielle Verfolger von außen einen Weg finden werden, den Zugang wieder zu öffnen. Deshalb hältst Du Dich nicht weiter vor dem Zugang auf, sondern trittst, die Fackel fest in der Hand, den Weg die Treppe hinunter an. Bereit, das Geheimnis von Haus Kastaroth nun zu lüften – im Grunde dann doch weitaus früher als erwartet.

Der Treppengang windet sich bald im Kreis, zwar nicht wie eine Wendeltreppe, aber doch so deutlich, dass Du es bemerkst. Immer tiefer und tiefer dringst Du in den Untergrund ein, bekommst schon Fantasien einer nie enden wollenden Stiege. Während Deines Weges drehst Du Dich in unregelmäßigen Abständen immer mal wieder um. Es scheint Dir jedoch niemand hinterher zu kommen. Zumindest niemand, den Du bemerken würdest.

Gerade, als Du Dich fragst, wie tief man ein Kellergewölbe eigentlich graben kann, bevor es unter der eigenen Last des Gesteins zusammenbricht, hört die Treppe auf und mündet in einen ebenen Gang. Von der Decke und hoch an den Wänden zur Seite wird Licht ausgesandt, dessen Herkunft Du erst einmal ermitteln musst. Du hast so etwas noch nie zuvor gesehen. Es sind Kristalle, die Licht abstrahlen, ein unterschwelliges Brummen aussenden und auf dich irgendwie magisch wirken. Dabei hatten das Anwesen und seine Bewohner bis jetzt eher nicht magisch gewirkt – wenn auch bis zu einem gewissen Grad übernatürlich. Die Kristalle strahlen dagegen mehr etwas Bodenständiges aus, und Du kommst nicht umhin, dich beim

Beschreiten des Ganges irgendwie von ihnen beruhigt zu fühlen. Ein bisschen versetzen sie Dich in eine schwache Trance: Du hörst genau auf Deine Schritte, wie sie an den Wänden widerhallen, ebenso wie Du das Summen und Sirren der Kristalle wahrnimmst, die Deinen Weg erhellen. Es dauert allerdings nicht besonders lange – zumindest Deiner Wahrnehmung nach nicht – bis der Gang zu einem Ende kommt, welches wohl für die meisten Gänge das Ende darstellt. Du stehst vor einer großen, dunklen Tür. Du hast dabei das Gefühl, dass nicht nur der Gang, sondern auch *Dein* Gang, also Dein Weg, zu Ende ist. Du hoffst nur, dass dieses Ende ein positives sein wird.

Alle möglichen Gedanken schwirren Dir durch den Kopf, was Du hinter dieser Tür finden könntest. Monster, Mörder, die Leiche von Lord Folken Kastaroth, Gold, Schätze, ein geheimes Magierzimmer – wirklich alles scheint möglich. Da aber die seltensten Menschen die Gabe besitzen, zu wissen, was hinter einer Tür ist, ohne jemals nachgesehen zu haben, und weil jedenfalls Du selbst zu diesen Menschen ganz sicher nicht gehörst, lässt Du das Denken sein und ergreifst einfach den Türknauf und drehst ein bisschen an ihm. Er bewegt sich. Die Tür ist nicht abgeschlossen. Langsam, ganz bedächtig drückst Du die Tür nach innen auf, siehst ein schwaches Licht aus dem Raum vor Dir dämmern, bekommst nach und nach mehr zu sehen von diesem Steingefängnis – und stockst, als Du siehst, dass jemand im Raum ist. Nicht nur irgendjemand. Es ist ein großer, muskulöser Kerl, der trotz der feuchten Kälte in diesen Gewölben oberkörperfrei auftritt. Er hat Dir den Rücken zugewandt und bückt sich am anderen Ende des nicht allzu großen Raumes über eine Art großen Sack, an dem er herumnestelt. Kommt Dir das allein schon merkwürdig vor, so musst Du einen kurzen Schreckensschrei unterdrücken, als Du erkennst, dass sein Haupt von einer schwarzen Kapuze bedeckt ist, wie sie sonst nur Henker tragen.

Auf der rechten Seite des Raumes – soweit Du sie einsehen kannst, denn Du wagst es nun nicht mehr, die Tür noch weiter aufzustoßen – erblickst Du etwas, was Du zunächst als steinerne Truhe beschreiben würdest, wenig später aber als einen offenstehenden Steinsarkophag erkennst.

Dass Dich das beunruhigt, wäre noch sehr milde formuliert. Zu Deiner Linken siehst Du eine ramponiert aussehende Rüstung samt Schwert, wie Du sie sonst vielleicht in einer alten Burg erwartet hättest. Das Schwert lässt sich vermutlich leicht aus dem Griff dieses körperlosen Ritters lösen. Du glaubst nicht, dass Du im offenen Kampf eine Chance gegen diesen Henkerskerl hast, aber wenn Du den Moment der Überraschung ausnutzt, könntest Du ihm einen entscheidenden Schlag versetzen. Andererseits könntest Du natürlich auch schlicht versuchen, ihn zur Rede zu stellen und zu fragen, was hier vor sich geht – wobei Dir das im Grunde so eindeutig erscheint, dass jede Frage überflüssig wäre. Es erscheint jedenfalls unwahrscheinlich, dass in dem Sack, über den sich der große Kerl noch immer beugt, Kohle, Mehl oder sonstige wichtige Haushaltsgüter stecken. Der Muskelkerl beugt sich ein Stück hoch, er scheint zum Schluss gekommen zu sein oder sich anderweitig von seiner Position entfernen zu wollen. Es besteht die Gefahr, dass Du gleich entdeckt wirst. Du musst Dich jetzt entscheiden, was Du tun willst.

... Das Schwert ergreifen und den Mann attackieren. (→ Seite 208)

... Den Mann zur Rede stellen. (→ Seite 213)

Du lässt die Fackel in der Halterung und eilst so langsam wie nötig, aber so schnell wie möglich die Treppe herunter. Bald stehst Du vollkommen im Dunkeln. Hinter Dir hörst Du wieder die Stimmen Deiner Verfolger, die Dich antreiben.

Dann passiert das, was Du eigentlich hättest ahnen müssen: Auf einer besonders feuchten und glitschigen dieser grob gehauenen Stufen rutschst Du aus und verlierst den Halt. Was folgt, ist ein Sturz in die komplette Dunkelheit hinein, wie Du ihn sonst nur aus schlimmen Albträumen kennst. Im Gegensatz zu den Albträumen ist dieser Sturz aber weder ewig noch bodenlos – stattdessen kommst Du sehr rasch wieder auf den Stufen auf. Der Nachteil: Du tust es mit dem Kopf. Weiterer Nachteil: Du hast keine Möglichkeit mehr, Dich über die vergleichsweise Kürze dieses Sturzes zu freuen, denn ein Splitter Deines Schädelknochens hat sich leider unrettbar in Dein Gehirn gebohrt. Und so ist Dir nicht einmal mehr ein letzter Gedanke vergönnt, bevor Du an Deinen inneren Blutungen stirbst.

Mit zitternden Armen, aber dennoch präzise, lehnst Du Dich etwas nach links, um der Ritterrüstung möglichst geräuschlos das Schwert zu entwinden. Als Du am Schwertgriff ziehst, schleift zwar ein bisschen Metall auf Metall, aber der bullige Mann am anderen Ende des Raumes scheint es nicht gehört zu haben. An seinen Bewegungen erkennst Du allerdings, dass er drauf und dran ist, sich umzudrehen, weshalb Du Dein Bemühen, das Schwert zu erlangen, intensivierst. Endlich hast Du es der Umklammerung dieses leiblosen Ritters entwunden. Du hast nicht viel Erfahrung mit Schwertern, glaubst aber, dass diese Waffe wohl schon erheblich bessere Tage, und vor allem viele Tage, gesehen haben muss. Aber das ist Dir in diesem Moment egal – denn jetzt schmeißt Du die Fackel in Deiner anderen Hand weg und rennst los.

Deine Füße knallen Deinem Empfinden nach geradezu auf den Steinboden auf, doch der muskulöse Hüne reagiert spät, zu spät. Noch bevor er sich auch nur zur Hälfte umgedreht hat, erreichst Du ihn – und stößt ihm das Schwert unumwunden in den Rücken. Du hast Glück, dass Deine Schrittfolge wirklich optimal war, um richtig viel Schwung dabei zu haben. Es ist ein widerwärtig-angenehmes Gefühl, wie Du die Klinge tief in das Fleisch dieses Mannes treiben kannst, bis ins Mark, bis sie von alleine in seinem Körper stecken bleibst und Du den Griff loslassen kannst. Ein abgehackter Schrei und ein atemloses Stöhnen, sowie rasch jede Menge Blut quittieren Dir den Erfolg Deiner Attacke. Der Hüne fällt nach vorne auf die Knie, sein Kopf sackt langsam ein, bis er unsanft an der Kante eines Tisches direkt vor ihm zum Erliegen kommt. Das war ein Volltreffer.

Du hast das soeben Erlebte noch gar nicht richtig verarbeitet, da beginnt es plötzlich im Sack zu Deinen Füßen zu rascheln, und wenig später lugt ein Kopf aus dem Bündel hervor, welchen Du als den Kopf des Hausdieners dieses Anwesens identifizierst.

„Was ist hier los?“, ruft er aus, und zeigt dabei seine blanken Zähne. Sie sind spitz. Zu spitz. „Was habt Ihr nur getan?“

Seine Augen sind rot, aber sie kommen Dir nicht blutunterlaufen vor. Die Zähne, die Augen, die fahle Haut, der Sarkophag – all das lässt für Dich in Deiner Panik nur einen Schluss zu: Dieser Mann ist kein Mensch mehr, er ist ein Vampir. Ein Vampir, der drauf und dran ist, sich aus diesem Sack zu befreien. Du zögerst nicht weiter, verpasst ihm einen Tritt, der ihm den Atem raubt. Du nutzt diese Zeit, um das Schwert wieder aus dem Körper des reglosen Hünen herauszuziehen. Es schmatzt einmal laut, aber es gelingt Dir.

„Nein, tut es nicht! Ihr wisst nicht was Ihr tut! Es ist doch alles...“

Die Worte des Vampirs verstummen, als Du ihm Dein neu gewonnenes Schwert direkt in die Brust rammst. Du weißt nicht, wie Du es geschafft hast. Es wird die Angst gewesen sein, die Dich dazu getrieben hat, Dich selbst zu verteidigen, solange es noch geht. Ein letztes Ächzen ertönt aus dem Leib des nun noch fahler wirkenden Mannes, dann rollen seine Augen krampfartig nach hinten, er beginnt heftig zu zucken – und kommt dann still zum Erliegen. In diesem Moment hast Du Deinen ersten Vampir getötet – und Du weißt nicht, was Du davon halten sollst. Du hast allerdings auch keine Zeit, länger darüber nachzudenken, denn Du hörst Schritte hinter Dir – und nur einen Augenblick darauf einen schrillen Schrei.

„Was hast du... RIFAS! RIFAS, SCHNELL!“

Du drehst Dich um und siehst die Frau, die Du rasch als das Hausmädchen identifizierst. In ihrer Hand hält sie eine Art Morgenstern – weiß Innos, wo sie den her hat. Sie sieht verängstigt aus, aber gleichzeitig bereit, sich selbst zu verteidigen. Und was Dich besonders gewiss macht, dass Sie nicht das schwache Püppchen ist, welches sie vorgibt, zu sein: Ihre Augen. Sie sind rot. Das erkennst Du ganz genau. Sie hält den Morgenstern drohend vor sich, kommt Dir näher. Ihre Lippen beben, machen es ihr schwer, zu sprechen.

„Du... du hast sie umgebracht? Warum? Warum hast du das getan? Ich... wir... wollten doch nur...“

„Ich werde auch den Rest eurer Brut umbringen, wenn es nur dazu dient, weitere Morde zu verhindern!“, platzt es aus Dir heraus. „Was habt ihr mit Lord Kastaroth gemacht?“

„Lord Kastaroth?“, fragt die junge Frau entgeistert. „Die Frage ist doch eher... er liegt doch dort, hinter dir! Du hast ihn... und Theo auch... was bist du nur für ein Monster?“

Erschrocken wendest Du Dich um und blickst noch einmal auf den ältlichen Hausdiener, wie er halb in einer dunklen Blutlache, halb im Sack leblos daliegt. Du bist Dir nicht sicher, es richtig verstanden zu haben, aber wenn es stimmt, was diese junge Frau sagt... soll das Lord Kastaroth sein. Mit einem Mal kehren die Worte des Briefs in Dein Gedächtnis zurück. Lord Kastaroth hat erklärt, dass seine Ermordung unausweichlich sein würde. Dir schwirrt der Kopf. Hat er etwa geahnt...?

Du kannst nicht weiter überlegen, denn nun macht die Frau vor Dir einen ungeahnt heftigen Ausfallschritt zu Dir nach vorne hin, den Morgenstern erhoben. Du weißt nicht was Du tust, schließt die Augen – und als Du sie wieder öffnest, steckt die Spitze Deines Schwertes in ihrer Kehle. Ungläubig blickst Du sie an, wie sie wiederum Dich ungläubig anblickt, bis ihr Gesicht in einer Blutfontäne aus ihrem Hals untergeht. Es dauert nicht lange, da sinkt sie gurgelnd zu Boden. Im nächsten Moment hörst Du Schritte.

„Was bei Beliar ist... MELANIE!“

„Melanie? Ist etwas...“

Durch die Tür zum Gang kommen zwei Gestalten geeilt. Eine ältere Dame und ein junger Mann mit dunklen Haaren. Du zweifelst keine Sekunde daran, dass auch diese beiden Hausbewohner mit den anderen Vampiren unter einer Decke stecken.

Der junge Mann ruft etwas, und Du glaubst für einen Moment, Deinen Namen gehört zu haben, aber Du weißt, dass Du Dich solchen Gedankentricks von Vampiren nicht hingeben darfst. In blinder Panik, aber auch mit einem Anflug von Zorn, reißt Du Dein Schwert hoch und stürmst nach vorne. Du merkst noch einmal sehr deutlich, dass Du kein

Schwertkämpfer bist, aber für diesen Moment reichen Deine kampfeswutgetriebenen Fähigkeiten aus. Die alte Dame ist die erste, die fällt, nachdem Du die Klinge in ihre nur durch ein dünnes Stoffkleid geschützte Seite gestoßen hast. Sie schreit, doch ihre unartikulierten Laute dringen kaum durch das mächtige Rauschen durch, das Deine Ohren erfüllt. Erst den Aufprall ihres Kopfes auf dem Steinboden nimmst Du als eindeutiges Knacken wahr. Und in diesem Moment weißt Du, dass Du es schaffen kannst. Dass Du den Vampiren in diesem Anwesen ein Ende bereiten kannst. Dass sie nicht so stark sind, wie sie vielleicht dachten.

Du siehst, dass der junge Mann vor Dir einen Dolch gezogen hat, und an seinen Bewegungen erkennst Du, dass er damit umzugehen weiß. Doch Deinen wuchtigen Schwerthieben hat er außer flinken Ausweichbewegungen nicht viel entgegensetzen. Irgendwann drängst Du ihn an die Wand, blickst in seine schreckgeweiteten Augen. Sein Mund öffnet und schließt sich beständig, er scheint Dir etwas zu sagen, Dich anzuflehen, doch das Rauschen in Deinen Ohren ist zu einem wahren Meer angeschwollen, welches keine anderen Geräusche mehr durchlässt. Du spürst nur noch, wie der junge Mann Dir in einer Verzweiflungstat einen Stich in den Oberschenkel versetzt, doch Deinen letzten und entscheidenden Schwerthieb kann er damit auch nicht mehr verhindern. Blut spritzt, ein roter Schleier legt sich vor Deine Augen, und erst nach einigem Gewische in Deinem Gesicht kannst Du Deine Tat begutachten. Du hast den Mann direkt an der Kehle getroffen, ihn zwar nicht enthauptet, aber den Hals weit genug durchtrennt, dass dieses Scheusal langsam ausbluten wird.

Du stolperst ein paar Schritte zurück, um nicht weiter in all diesem Blut zu stehen – da macht der Vampir plötzlich doch noch eine schnelle Bewegung mit seiner Hand. Du weißt zunächst nicht, was geschehen ist, doch als Du Dir reflexhaft an Deinen eigenen Hals packst, der plötzlich ganz wulstig wirkt, erkennst Du es. Du spürst den Dolch in Deiner Kehle stecken, weit genug, um Deine Luftröhre anzuritzen. Du ahnst, was das bedeutet, und willst in einem letzten Racheakt diesen vermaledeiten

Vampir dafür bestrafen, doch er selbst ist nun schon vollkommen in sich zusammengesunken und kauert leblos am Boden. Du willst ihm noch einen abschließenden Tritt gegen den Kopf versetzen, doch fühlst Du Dich bereits zu schwach dafür. Schwindel und Krämpfe attackieren Dich, während Du nach Luft röchelst. Du packst Dir noch einmal an den Hals, setzt Dir beim Tasten selber Schmerzen von höllischer Art zu, bis Du endlich den Griff dieser verfluchten Waffe gefunden hast. Mit einem Ruck ziehst Du sie Dir aus Deinem Fleisch heraus, doch als sie draußen ist, erkennst Du allein am Blutverlust, dass es zu spät ist.

Mühsam schleppst Du Dich in irgendeine Richtung, aus dem Raum heraus, bis hinein in den Gang, zu den Kristallen, die so schön gesummt haben. Doch Du hörst ihr Summen nicht mehr. Du lässt Dich an der Wand des Ganges nieder und sitzt bald nur noch in Deinem eigenen Blut. Der Lebenssaft rinnt so schnell aus Deinem Hals wie Deine letzte Lebenszeit durch die Sanduhr. Die vergangenen Minuten waren zu verworren, um sie jetzt in Deinen letzten rasselnden Atemzügen noch richtig einordnen zu können. Du weißt nur, dass Lord Folken Kastaroth wohl recht hatte, irgendwie, auf seine Weise... *aus Gründen, die Ihr vermutlich erst verstehen werdet, wenn Ihr den Fall aufnehmt.*

Es ist soweit. Dir wird auf einmal ganz kalt, du siehst noch einmal grellstes Licht – und dann wird es dunkel. Mit Dir stirbt das Geheimnis von Haus Kastaroth.

~ Ende ~

„Hey, Ihr!“

Der muskulöse Hüne stockt, richtet sich vollends auf, und dreht sich zu Dir um. Seine schwarze Maske trägt auch von vorne nicht gerade zu Deiner Beruhigung bei.

„Was zum Henk... ich meine, was bei Beliar geht hier eigentlich vor sich? Was habt Ihr da in diesem Sack? Wo steckt Lord Folken Kastaroth? Habt Ihr ihn ermordet? Sprecht!“

„Du bist früher hier, als wir erwarteten“, brummt der Muskelberg unter dem Stoff der Maske hervor. „Aber umso besser, dann muss ich hier nicht noch länger ausharren.“

Er geht einen Schritt auf Dich zu. Reflexhaft zuckst Du zurück. Das bringt den Kerl zum Lachen.

„Keine Sorge, ich tue dir nichts. Ich schätze, es ist vorbei.“

Ungläubig blickst Du ihn an. Du weißt zwar nicht mehr genau, was Du ihn in Deinem plötzlich hervorgeschossenen Schwall aus Wörtern gefragt hast. Du kannst Dir aber jedenfalls nicht vorstellen, dass ihn das irgendwie beeindruckt haben könnte.

„Es... es ist in der Tat vorbei“, sagst Du. „Einfach... vorbei.“

Du stehst ein bisschen unschlüssig herum, die Fackel noch immer in Deinen Händen. Die entspannten Körperpartien und das aufrichtig klingende Lachen von vorher lassen den riesigen Mann vor Dir harmlos wirken. Du willst Dich davon aber nicht einlullen lassen, denn gerade solche Verhaltensmuster werden üblicherweise den größten Psychopathen zugeschrieben.

„Willst du nicht schauen, was in dem Sack hier ist? Dafür bist du doch eigentlich hier, oder?“

„Was... ich verstehe nicht.“

„Nun komm, du willst doch so kurz vor dem Ziel nicht aufgeben, oder? Oder hast du doch zu viel Angst bekommen? Ich tue dir nichts, Ehrenwort. Ich gehe auch ein paar Schritte zur Seite.“

Der Hüne hebt eine Hand, und Du kannst gerade so Deinen erneuten Reflex, zurückzuweichen, unterdrücken. Dann fährt er sich ins Gesicht und zieht sich mit einer langen Bewegung die Maske vom Haupt. Zum Vorschein kommt ein wettergegerbtes Gesicht eines dann doch eher älteren Herren, was der durchtrainierte bullige Körper nicht vermuten lassen konnte – und ein Goldzahngrinsen.

„Was ist in dem Sack?“, fragst Du, während Du Dich langsam näherst. Der Mann lacht wieder. „Nun sieh doch schon selbst nach!“

Du gehst ein wenig weiter an den Hünen und den Sack heran, zögerst dann noch ein wenig. Die treuherzigen Augen des Mannes wirken vertrauensvoll. Es sind aber nicht sie, die Dich schlussendlich doch davon überzeugen, Dich zum Sack herunterzubeugen. Vielmehr ist es die Überlegung, dass Du dem Kerl, wenn er Dir Böses will, so oder so nichts Wirksames entgegensetzen hast. Ob er Dich nun überrascht oder Dir im offenen Kampf begegnet – Du hast keine Chance. Hätte er Dich umbringen wollen, er hätte es schon längst getan. Und selbst wenn er Dich noch umbringen wollte, so würde er das so oder so tun. Nicht zuletzt ist es eine Art Neugier auf das Grauen, die Dich schließlich dazu treibt, den Sack zu öffnen.

Zum Vorschein kommt das fahle Gesicht eines Mannes. Du erschrickst Dich, aber weniger, als Du befürchtet hast. Vermutlich hast Du im Vorhinein zu sehr damit gerechnet, in diesem Sack eine Leiche zu finden. Du erkennst den Mann sofort wieder.

„Das ist...“

„Lord Folken Kastaroth, ganz genau“, sagt der Hüne neben Dir mit zufriedenem Tonfall.

„Lord Folken Kastaroth?“, fragst Du verwirrt. „Ich dachte, das sei... der Hausdiener.“

Der Hüne lacht wieder. Spätestens jetzt hältst Du ihn tatsächlich für einen Psychopathen. „Das solltest du ja auch denken“, sagt er.

Und dann erleidest Du den Schock deines Lebens.

„Ich gratuliere!“, ruft der eigentlich tote Mann im Sack plötzlich und reißt seine Augen auf, mit denen er Dich förmlich anstrahlt.

Du lässt einen viel zu hohen Schrei ertönen, während Du entsetzt zurückweichst. Der Hüne neben Dir quittiert dies wiederum mit einem weiteren Lachen. Im Nu hat sich der drahtige Mann aus dem Sack befreit, wenige Augenblicke steht er aufrecht vor Dir und streckt Dir seine Hand aus.

„Gestatten: Lord Folken Kastaroth, in der Rolle des Hausdieners Iason. Habe die Ehre. Ihr habt Euch wirklich gut geschlagen. Und Ihr wart wirklich fix! Wir hatten sogar noch viel mehr für Euch geplant, aber letzten Endes hat uns einfach die Zeit dafür gefehlt. Wir haben den Zeitaufwand bei der ganzen Sache dann doch etwas unterschätzt.“

„In... in der Rolle des Hausdieners? Ich... ich verstehe nicht.“

Nun stimmt auch der alte Mann, der sich als Lord Folken Kastaroth vorgestellt hat, in das Lachen des Hünen ein. „Natürlich tut Ihr das nicht“, sagt er. „Deshalb habe ich mich auf diesen Moment ja auch schon so lange vorher gefreut!“

Du ringst um Fassung. „Ihr seid Lord Kastaroth? Dann kam der Brief also von Euch? Aber Ihr seid ja gar nicht... also, ich meine...“

„Natürlich bin ich nicht tot“, sagt der Herr und zieht nun endlich seine Hand wieder zurück, die zu ergreifen Du einfach nicht in der Lage warst.

„Ach Mensch, jetzt tut Ihr mir ja fast schon leid, wie Ihr da so verwirrt herumsteht. Es war alles ein Spiel, wisst Ihr?“

Mit jovialer Geste weist der Mann auf den Hünen neben Dir. „Darf ich vorstellen? Theo, in der Rolle des... nunja, Theo! Wir hielten es nicht für nötig, uns extra einen weiteren Namen auszudenken, wo dieser doch schon so gut passte. Er ist der Gärtner auf unserem Anwesen, aber als Henker macht er auch eine gute Figur, findet Ihr nicht? Ich war überrascht, wie gut er seine Rolle schon bei unseren Proben gespielt hat.“

„Hatte mal vor Jahren etwas Schauspielunterricht, drüben in Geldern“, brummt der Hüne und grinst verlegen.

„Und dann wären da noch die weiteren Rollen“, sagt der ältere Mann nun, packt Dich an der Schulter und dreht Dich zurück zum Ausgang, ohne dass Du in Deiner Überraschung groß etwas dagegen machen könntest. Während Du mit ihm und dem Hünen gesprochen hast, sind

offenbar heimlich einige Personen in den Raum gekommen – und die Gesichter kommen Dir erstaunlich bekannt vor. Ein junges, ansehnliches Mädchen, eine alte, stark geschminkte Dame, und ein junger, dunkelhaariger Mann.

Der Herr, der angibt, Lord Folken Kastaroth zu sein, deutet zuerst auf die alte Dame.

„Mir ist es eine Freude, Euch mit ihr bekannt zu machen: Hildegard Kastaroth in der Rolle meiner angeblichen Schwester, Hildegard von Trautenstein! Von Trautenstein ist ihr Geburtsname, müsst Ihr wissen. Bis sie mich dann geheiratet hat.“

Sie macht einen kleinen Knicks vor Dir und lächelt mit gekräuselten Mundwinkeln in sich hinein.

„Auch... auch Schauspielunterricht?“, fragst Du verwirrt, mehr, um Deine Kinnlade am Herunterklappen zu hindern.

„Nein“, sagt sie mit großem Ernst. „Ich habe mich gar nicht verstellt.“

„Aha...“

„Direkt daneben“, fährt der vermeintliche Lord mit großer Begeisterung fort, „Melanie! In der Rolle des Hausmädchens, welches wir wirklich sehr gerne hätten, uns aber nun wirklich nicht leisten können.“

Sie zwinkert Dir zu und macht einen Knicks, der Dir auf Anhieb viel besser gefällt, als der Knicks der alten Dame zuvor. „Und bevor du fragst: Ja, auch Schauspielschule!“, sagt sie dann noch mit heller Stimme.

„Und außerdem die Cousine des letzten hier im Bunde“, fügt der Lord hinzu und deutet auf den jungen Mann mit den dunklen Haaren. „Aber den“, sagt er nun mit etwas gedämpftem Tonfall, „den könntet Ihr vielleicht sogar selbst erkennen.“

Du trittst etwas näher an den Mann heran. Er ist in etwa in Deinem Alter. Zudem glaubst Du, irgendetwas an seinem Lächeln wiederzuerkennen.

„Na, Kumpel?“, fragt er Dich herausfordernd, mit nun breitem Grinsen. „Wie damals bei der Schnitzeljagd der Vengarder Jugend. Klingelt's?“

Du brauchst noch einen Moment, aber dann klingelt es wirklich.

„Rifas... ja kann das denn sein? Rifas, bist du das?“

„Und auch das Geheimnis hat er gelöst, das ist ja großartig!“, ruft der Lord hinter Dir nun, so laut, dass es durch den ganzen Raum schallt.

„Rifas, in der Rolle nicht nur des – in Wahrheit leider nicht existierenden – Faris Kastaroth, sondern auch des Planers vom Ganzen!“

„Rifas... was geht hier vor? Was hat das zu bedeuten?“

Du gehst ein paar Schritte auf ihn zu, spürst langsam Wut in Dir hochsteigen, denn Du kommst Dir gewaltig veralbert vor.

„Ruhig Blut, alter Kumpel! Bin ja fast erstaunt, dass Du mich doch noch wiedererkannt hast. Hast aber ganz schön gebraucht, was?“

„Ja, du warst mal... dicker. Und bärtiger.“

Rifas lacht zufrieden. „Abgenommen hatte ich schon vorher, so ist es nicht. Aber es war natürlich ideal. Ich dachte, wenn ich mir jetzt noch den Vollbart abrasiere, dann erkennt er mich im Leben nicht wieder. Hat ja offenbar geklappt, zumindest für eine gewisse Zeit. Aber im Werwolfskostüm hättest Du mich garantiert nicht erkannt, was?“

„Rifas, wenn du mir nicht sofort eine Erklärung...“

„Schon gut, schon gut“, sagt der junge Mann und macht eine aufrichtige Geste. „Das bin ich dir wirklich schuldig. Also...“

Er holt einmal tief Luft.

„Wie du ja vielleicht weißt, habe ich da diesen Posten bei der Armee.“

Du nickst. „Das weiß ich vor allem wegen der ganzen Briefe, in denen du mir davon erzählt hast. Kasernist in der Friedenszeit, dann auch noch auf gehobenem Posten. Ruhige Kugel bis ans Lebensende bei stattlichem Lohn. Ich fand das alles ja immer ziemlich angeberisch, deswegen habe ich dir irgendwann auch nicht mehr geantwortet.“

„Dafür hast du dir das alles aber ziemlich gut gemerkt“, lacht Rifas. „Ja, es stimmt. Und wie das so ist, wenn man jede Menge Geld und jede Menge Langeweile hat...“

„...was ich ja leider nicht beurteilen kann“, ätzt Du dazwischen. Rifas fährt seinen Tonfall etwas herunter, offenbar will er Dich wirklich nicht weiter kränken.

„Ich hatte zufällig von dieser Grafschaft und dem Anwesen hier erfahren, weil ich ständig diese langweiligen und echt komplett ereignislosen Manöver auf den Ebenen von Siegin hatte. Da habe ich unseren Hausherrn hier irgendwann einfach mal besucht, um so zu schauen, was er für ein Mensch ist.“

Der ältere Herr winkt Dir zu, als hättest Ihr Euch gerade erst zum ersten Mal gesehen.

„Dann seid Ihr also wirklich Lord Folken Kastaroth?“

„So wahr ich hier stehe“, antwortet der Herr, und nimmt nun noch mehr Haltung an, als er schon zuvor hatte. „Ich traf mich mit Eurem alten Freund Rifas immer wieder mal, und wir kamen ins Plaudern, wurden fast so etwas wie Freunde, wenn ich das so sagen darf. Und sprachen über dies und das. Und kamen so irgendwann auf meine Vorliebe für gewisse Geschichten. Geschichten, in denen es darum geht, das Geschehen irgendwie selbst mitzerleben, sogar in die Hand zu nehmen. Entscheidungsgeschichten, könnte man sagen.“

„Im speziellen Detektivgeschichten, um genau zu sein“, ergänzt Rifas.

„Denn eine solche, so klagte mir Lord Folken ohne besondere Hintergedanken, die habe er noch nie so richtig gelesen. Und beim Wort Detektiv, da fielst mir natürlich sofort du ein.“

„Und so kamen wir noch weiter ins Plaudern“, nimmt Lord Kastaroth den Faden wieder auf. „Er erzählte mir von Euch, von Eurer, mit Verlaub, Erfolglosigkeit, die Rifas, so viel darf ich wohl sagen, irgendwie für unverdient hielt. Und schließlich schmiedete er, zuerst mehr aus Jux, den Plan.“

„Den Plan, eine solche Entscheidungsgeschichte mit Dir zu schreiben“, fällt Rifas wieder ein. „Nicht nur zu schreiben, sondern zu inszenieren. Den Tod des Lord Kastaroth vorzutäuschen, und Dich Dein Glück bei den Ermittlungen versuchen zu lassen. Dich vor Entscheidungen zu stellen, die jeweils Dein Fortkommen, oder das Aus des Spiels bedeuten können. Natürlich, ohne Dich jemals wirklich zu gefährden. Ein Spiel eben. Vielleicht noch nicht ganz ausgereift – aber bis zum Ende bist Du ja gekommen!“

„Ein Schauspiel, könnte man sagen“, fährt Lord Kastaroth fort. „Und auch da kam wieder eins zum anderen. Schauspielerei Talent, das war in Grundzügen vorhanden. Und der Wille meinerseits, mich mal von den täglichen Zwängen der Verwaltung dieses Anwesens zu befreien, ebenso. Und dann wurde aus dem Jux nach und nach Ernst.“

„Als erstes hatte ich mir dieses Werwolfskostüm besorgt“, sagt Rifas.

„Aber das war uns nicht genug. Und so haben wir immer mehr Leute eingespannt – wie du hier siehst. Bis hin zu Ronald.“

„Ronald hat auch mitgemacht?“

„Er hat sich bereiterklärt, den entscheidenden Brief persönlich bei dir vorbei zu bringen. Er wusste alles. Naja, nicht im Detail. Aber er wusste, dass wir dieses Spiel mit dir vorhaben.“

Du ballst unwillkürlich die Fäuste. „Ein wirklich tolles Spiel“, grummelst Du.

„Hey, du hast es immerhin gewonnen“, sagt Rifas, offenbar ernstlich bemüht, Dich aufzuheitern. „Im Übrigen war das Ganze nicht nur auf dem Mist gewachsen, dass wir uns prächtig amüsieren können.“

„Sondern?“, fragst Du skeptisch.

„Sondern auch, um Eurem Selbstvertrauen etwas auf die Sprünge zu helfen“, übernimmt Lord Folken Kastaroth nun wieder das Wort. „Seht Ihr, Rifas ist nicht ins Detail gegangen, aber er hat schon hinreichend angedeutet, dass Eure aktuelle Lebenssituation eher Anlass zu Trübsinn als zu Lebenslust ist. Da dachten wir, so ein kleines Spiel, um Euch zu beweisen, dass Ihr sicherlich als Detektiv taugt, das wäre doch etwas. Und in aller Bescheidenheit müssen wir feststellen: Auch das hat voll hingehauen.“

„Meint Ihr also, ja?“, gibst Du Dich immer noch grummelig, obwohl Du nicht umhin kommst, Dich bei den Worten des Lords wieder etwas zu entspannen.

„Absolut, ja. Ihr könnt mir glauben, im Laufe meiner Stellung, zumindest als sie noch nicht darin bestand, mich beständig mit finanziellen Problemen auseinanderzusetzen, habe ich viele Leute kennengelernt, darunter auch einige Detektive. Ich mag selbst ein Freund des Wortes

sein, aber das waren alles ausgewachsene Schwätzer. Kein Funken kriminalistischer Spürsinn vorhanden. Ihr habt gezeigt, dass Ihr aus ganz anderem Holz geschnitzt seid. Genug andere Detektive wären der Sache nicht einmal ansatzweise gewachsen gewesen. Selbst, wenn Ihr nicht ausschließlich mit Spürsinn gegläntzt habt: Ihr habt hierhin gefunden, Ihr habt den Zugang zu diesem Keller gefunden.“ Lord Kastaroth macht eine kurze Sprechpause. „Zumindest einen von vielen“, fügt er dann zwinkernd hinzu.

Du schweigst eine ganze Weile. Die aufgeregte Stimmung kühlt sich etwas ab, aber das tut Dir nur gut. Es gibt Dir Gelegenheit, die Erleichterung zu spüren, die sich zunächst unbemerkt in Dir breit gemacht hat. Alles nur ein Spiel. Alles. Kein besonders tolles. Aber Du hast gewonnen.

„Und ich hab gewonnen...“, murmelst Du Deine Gedanken nochmal.

„Aber wie!“, ruft Rifas begeistert aus.

„Und was ist mein Gewinn?“, fragst Du dann nach einer weiteren kurzen Pause.

„Nun“, sagt Lord Kastaroth bedächtig. „Man könnte sagen, der Gewinn ist das, was Ihr wollt.“

Du schüttelst den Kopf, lässt Deinen Blick zu Lord Kastaroth, und dann wieder über die Runde hinter Dir schweifen. Du bleibst dabei etwas zu lange beim vermeintlichen Hausmädchen Melanie hängen – und das nicht auf Höhe ihres Gesichts.

„Oh nein“, sagt sie in einem empörten Tonfall, der Dir nicht ganz gespielt erscheint. „Ganz sicher nicht. Die Frau als Belohnung für die Heldentaten des Mannes. Das hättest du wohl gerne, was? Ha! Nicht mit mir, Freundchen. Nicht mit mir. Und schon gar nicht mit *dir*.“

Du spürst, wie Du schamesrot wirst, willst zu einer Erklärung ansetzen, aber sie geht im milden Gelächter der umstehenden Runde unter. Lord Folken Kastaroth räuspert sich.

„Was ich damit eigentlich meinte: Ihr habt Euch selbst bewiesen, dass Ihr kein schlechter Detektiv seid. Und das ist doch sicher etwas, was Ihr wolltet, oder?“

Du nickst, sehr langsam, bedächtig, weil Du im Moment gar nicht so genau weißt, was Du willst, wolltest, oder mal wollen wirst. „Scheint so, ja“, fügst Du noch leise hinzu, und hast auf einmal das Bedürfnis, Dich zu setzen. Weil kein Stuhl in der Nähe ist, begnügst Du Dich damit, unsicher durch die Gegend zu schauen. Du spürst dabei die Blicke der anderen. Offenbar erwarten sie noch ein paar abschließende Worte.

„Ich... ich weiß gar nicht, was ich sagen soll“, beginnst Du unsicher. „Ich weiß ja nicht einmal, ob ich sauer sein soll. Ich glaube... ich bin es nicht. Nicht viel, zumindest. Ich muss das Ganze wirklich erst einmal sacken lassen. Aber eins kann ich schon sagen: Irgendwie spektakulär war das schon, auch wenn es sich für mich nicht so gut angefühlt hat. Sage ich mal so. Und so richtig ermitteln konnte ich ja auch nicht. Einige Sachen kommen mir noch so seltsam vor, da müsstet ihr mir mal erklären, wie ihr das gemacht habt. Wie gewisse Sachen zusammenpassen, meine ich. Ach, ich weiß auch nicht. Ich bin verwirrt.“ Du schließt Deine Rede mit einem leicht nervösen Lachen, und kommst Dir dabei so doof vor wie schon seit Jahren nicht mehr. In den Blicken der anderen erkennst Du jedoch Wohlwollen.

„Das ist ja nur verständlich!“, sagt Lord Folken Kastaroth aufmunternd. „Ich denke, Ihr habt zunächst einmal eine Mütze Schlaf nötig. Oder vorher vielleicht noch ein Abendmahl? Ihr seid selbstverständlich mein Gast. Und dieses Mal richtig, ganz ohne Spielchen.“

Du atmest tief ein. Du fühlst Dich schon irgendwie müde. Aber Du bist auch hungrig. Normalerweise hättest Du jetzt eine Entscheidung treffen müssen, wie es weitergehen soll. Aber Du hast das Gefühl, dass damit jetzt wirklich Schluss ist.

„Naja, vielleicht... beides?“

„Essen ans Bett?“, fragt Lord Kastaroth grinsend und entblößt dabei spitze Eckzähne. „Wird für Euch gemacht!“

„Danke“, murmelst Du, ohne zu wissen, wie ernst der Lord seine Worte gemeint hat.

„Dann ist das Spiel jetzt wohl zu Ende“, sagt Lord Folken Kastaroth dann, mit etwas mehr Feierlichkeit in der Stimme. „Aber eines, eines würde mich noch interessieren.“

„Ja?“

„Wer von uns war denn nun der Mörder?“