



DIE KAISERLICH-GARETHISCHE INFORMATIONSENTUR

»Ein guter Herrscher benötigt Wissen über alle Vorgänge im Reich. Zu diesem Zweck sollte er sich ein passendes Instrument erschaffen.«

—Der ringende Herr, *Kaiser-Hal-Ausgabe* 996 BF

»15. EFF, erneutes Gespräch mit M, scheint fast, als wäre die Arbeit eine Art Spiel? Phexischer Wettbewerb? Eigentlich unwahrscheinlich, zu entschlossen dafür. Trotzdem. Scheint den ganzen ‚Lindenkrug‘ zu kennen. Wollte mir immer noch

nichts über die Ausbildung erzählen. Oder die Narben an den Handgelenken erklären. Folter? Teil der Ausbildung? Erlaubt? Gesetzeslage unklar. Was sind nicht näher definierte Sonderrechte in diesem Fall? Muss nach Gareth, brauche eine vernünftige Bibliothek. Fühle mich immer noch beobachtet. Hesinde steh mir bei, ich will doch nur verstehen!«

—aus den Notizen des Verschwörungstheoretikers Hesindian Treuwald, am 17. Efferd 1023 BF stark alkoholisiert im Angharer See ertrunken

KURZCHARAKTERISTIK

Nachrichtendienst, demographisches Institut und Geheimdienst des Mittelreichs, von Gerüchten und Geheimnissen umgebenes Netz Dexter Nemrods: das alles war die KGIA, die Kaiserlich-Garethische Informationsagentur. Im Jahr des Feuers zerbrach sie in verschiedene Splittergruppen, die mit unterschiedlichem Enthusiasmus mehr oder weniger zu Gunsten des Reiches arbeiten.

Gebräuchliche Namen: KGIA, die Agentur, das Netz des Reichsgrößgeheimrates, Nemrods Leute
Symbol: goldener Siegelring mit Türkis in Greifenform und den verschnörkelten Buchstaben RD
Wahlspruch: „*Regnum defende*“ (bosp. „das Reich schützen“)
Herkunft: Gareth; auf Geheiß Kaiser Pervals 935 BF gegründet
Persönlichkeiten: Rondrigan Paligan, Leiter, Travinc von Beckstein, leitende Archivarin, Raulgrimm von

Spogelsen, Kapitän und Doppelagent der Letzten Schwadron

Personen der Historie: Firunian Emmeranus von Hirschfurten, Gründer und erster Leiter (897 – 940 BF), Dexter Nemrod, legendärer Leiter (954 – 1027 BF), Answin von Rabenmund, Neugründer, Leiter und Verräter (956 – 1028 BF)

Beziehungen: immens

Finanzkraft: sehr groß

Zitat: „Wir dienen dem Reich. Irgendjemand muss das tun.“

Niederlassungen: Gareth, Perricum, Rommilys (bis 1027 BF), Wehrheim (bis 1027 BF)

Besonderheiten: von zahlreichen Geheimnissen und Gerüchten umgeben

Größe: 600 Mitglieder (vor 1027 BF), 300 (teilweise inaktiv)

GESCHICHTE

Kaiser Perval ließ die KGIA 935 BF, zwei Jahre nach seiner Thronbesteigung, gründen, um potentielle Feinde zu finden, bevor sie ihm gefährlich werden konnten. Er legte die Gründung einer „Sammelstelle für Informationen aller Art“ in die Hände von Firunian Emmeranus von Hirschfurten, der sich dieser Aufgabe mit großer Hingabe widmete und innerhalb kurzer Zeit ein reichsweites Netz an Spitzeln und Zuträgern etablierte. 940 BF wurde er dem paranoiden Kaiser zu mächtig, und dieser ließ den, tragischerweise loyalen, Gründer der

KGIA wegen Hochverrat hinrichten und das Oberhaupt der KGIA fortan im zweijährigen Turnus austauschen.

Nach Pervals Tod schwand das kaiserliche Interesse an der KGIA, lediglich Kaiser Bardo machte für ein paar junge Agentinnen eine Ausnahme. Er empfing sie bevorzugt nachts und setzte drei von ihnen im Wechsel als Oberhaupt ein. Selbstverständlich bemühten sich einige Mitglieder der KGIA weiterhin, Feinde der kaiserlichen Geschwister aufzuspüren, auch wenn deren Zahl stetig anwuchs. Zahl-



reiche andere Agenten dagegen nutzten den Rückgang der kaiserlichen Kontrolle und das gesammelte Wissen, um sich durch Erpressungen einen luxuriösen Lebensstil zu ermöglichen.

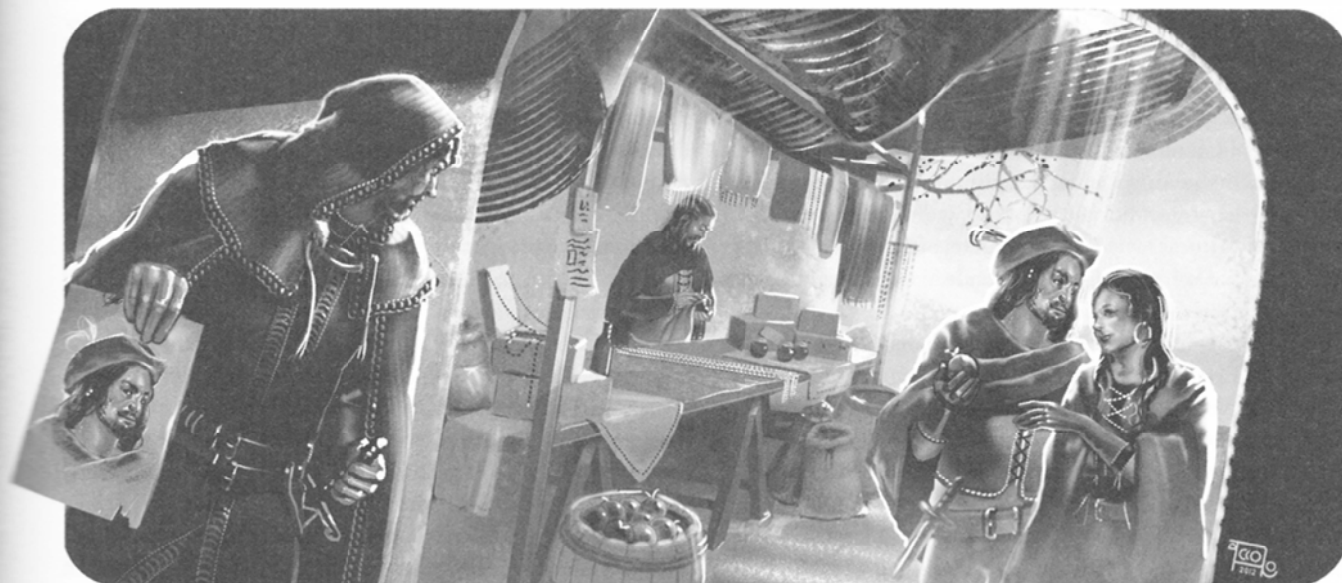
Wenige Tage nach seiner Thronbesteigung ließ *Kaiser Reto* die KGIA auflösen, die er als „feiges Intrigenzeug“ ansah. **984 BF** überzeugte ihn *Answin von Rabenmund*, damals Kanzleirat und kaiserlicher Berater, die Agentur neu gründen zu lassen, diesmal mit dem Schwerpunkt der Informationssammlung in anderen Reichen. Answin von Rabenmund stand der KGIA seit ihrer Neugründung bis in die Regierungszeit *Kaiser Hals* vor, und regte auch die Gründung des Aventurischen Boten (*Gemeinschaften* 15ff) an. Als er **998 BF** als Folge der Verschwörung von Gareth sämtliche Ämter verlor, rückte ein Mann aus der zweiten Reihe vor, der die KGIA und ihr Bild prägen sollte wie kein anderer: *Dexter Nemrod*.

Der vorherige Leiter der Maraskanabteilung entließ alle, die Answin oder noch den Zeiten unter Perval nachtrauerten,

ordnete die Regionalabteilungen neu und gründete die Abteilung zur Verfolgung magischer Verbrechen.

Nach dem Thronraub Answin von Rabenmunds **1010 BF** wandte sich die Aufmerksamkeit der KGIA auch wieder verstärkt dem Inneren des Reiches zu. Alle Aktivität konnte jedoch nicht verhindern, dass ein Teil der KGIA, vor allem der Maraskanabteilung und der Sondergruppe ‚Answinistische Umtriebe‘ auf Rulat, **1019 BF** zu den Borbaradianern überlief. Der sonst sehr beherrschte Dexter Nemrod soll nach Erhalt der Nachricht weiß vor Wut aus dem Raum gestürmt sein. Im Anschluss ließ er die Abteilung zur Verfolgung magischer Verbrechen aufstocken, die ab **1021 BF** eng mit der neu gegründeten Regionalabteilung ‚Schwarze Lande‘ verwoben wurde.

Am **29. Peraine 1027 BF** fiel Dexter Nemrod in der Schlacht in den Wolken. Vorher soll er seinem langjährigen Adjutanten, *Drego von Angenbruch*, noch einige letzte Befehle gegeben haben. Mit Dexter Nemrods Tod verlor die KGIA ihre Führung und versank wie der Rest des Reiches im Chaos.



DIE KGIA HEUTE

Im *Jahr des Feuers* zerbrach die KGIA in verschiedene Splittergruppen, wurde jedoch allen Gerüchten zum Trotz nie offiziell aufgelöst. Ihre Führung ist seit **1011 BF** an das Amt des Reichsgroßgeheimrats gekoppelt. Leiter ist damit *Rondrigan Paligan*, der sich anders als sein Vorgänger nur noch auf wenige reguläre Mitglieder stützt und vor allem auf unabhängige Feldermittler (wie z.B. Helden) zurückgreift. Eines der wenigen verbliebenen regulären Mitglieder ist die ehemalige Leiterin der Kaiserlich-Garethischen Central-Registratur, *Travine von Beckstein*. In der Schlacht in den Wolken ging ihr Lebenswerk, das gigantische Hauptarchiv der KGIA, in Flammen auf, die Mittfünziglerin teilte beinahe das Schicksal ‚ihrer‘ Akten und ist seitdem von Brandnarben entstellt. Heute müht sie sich verzweifelt, möglichst viele der verstreuten Überreste zusammenzusammeln und ein neues Archiv aufzubauen.

Ein weiteres verbliebenes Mitglied ist *Raulgrimm von Spogelsen*, der seinen Platz im Taubenturm des Perricumer Kriegshafens nie aufgegeben hat. Offiziell Kapitän bei der kaiserlichen Flotte und zuständig für die Kommunikation zwischen dem Hafen und den Schiffen der Perlenmeerflotte, versorgt er neben seinen Vorgesetzten auch weiterhin die KGIA und heimlich die Letzte Schwadron mit Informationen. Er wäre eine der wenigen Möglichkeiten der beiden Splittergruppen, diskret Kontakt zueinander aufzunehmen.

Zahlreiche Mitglieder sind in den Wirren des Jahrs des Feuers in Vergessenheit geraten oder haben den Kontakt zur KGIA verloren. Es ist davon auszugehen, dass *Rondrigan Paligan* in Zukunft einige von ihnen reaktivieren, aber auch ausgewählte Neurekrutierungen vornehmen wird. Sein Ziel ist dabei weniger, Informationen über alles und jeden zu sammeln,



sondern die Politik von Kaiscrin Rohaja zu unterstützen und dafür Relevantes zu erfahren.

Andere Mitglieder der KGIA haben abseits von KGIA und Letzter Schwadron ihre eigenen Organisationen gegründet. So wie der frühere Feldagent *Hammerschlag*, der eine Gruppe von Frustrierten um sich geschart hat. Jahrelang hat er für das Reich und die KGIA alles riskiert, seine linke Hand gegeben und nie den Lohn und die Anerkennung bekommen, die ihm zustehen. Jetzt hat er sich Gleichgesinnte gesucht, die mit ihm versuchen, die Geheimnisse der KGIA in die Öffentlichkeit zu zerren. Zu seinem großen Bedauern ist der Aventurische Bote da bisher die falsche Anlaufstelle.

Larona vom Tunn (**Herz 192**) ist auf der Jagd nach ihren früheren Kameraden aus der Elften Schwadron und allen anderen Mitgliedern der KGIA. Sie geriet in den Schwarzen Landen während des Jahrs des Feuers in Gefangenschaft und schwieg unter der Folter, voller Hoffnung auf Befreiung, die nie kam. Ihr gelang die Flucht und seitdem sucht sie ihre ehemaligen Kameraden, um sie für ihren 'Verrat' zu bestrafen.

Der Nandus-Geweihte *Xerwolf Xandros vom Berg* (**Schild 159f.**) hat lange Jahre im Dienste der KGIA Borbaradianer und andere Ketzer gejagt und sich mit dieser Aufgabe in die Wildermark gewandt. Dort stieß er mehr und mehr auf Spuren eines Namenlosen-Kultes und machte aus dessen Verfolgung seine neue Aufgabe, bei der mitunter jedoch nicht mehr eindeutig ist, wer wen jagt. Ebenso wie *Larona vom Tunn* sucht er sich immer wieder Verbündete, oft ehemalige KGIA-Agenten, aber beide lösen ihre Verbindungen beim geringsten Anzeichen von Gefahr wieder.

Caralus Glaciano Abendwein, früher Resident in Punin, hat aus seiner Erfahrung ein neues Geschäft gemacht. Er besorgt über seine Verbindungen und Zuträger, meistens ehemalige KGIA-Agenten, für die passende Summe möglichst diskret jede Information, ein Dienstleistung, der nicht nur im almdanischen Intrigengewirr gerne verwendet wird.

Ähnliches tut auch Agent *Schnattermoor* (**Herz 192**), allerdings deutlich weniger erfolgreich, schließlich ist er einer der schlechtesten Agenten in der Geschichte der KGIA. Aber bisher haben ihm immer, oft sehr erstaunliche, Zufälle geholfen aus jeder noch so misslichen Lage herauszukommen.

Andere Agenturmitglieder haben sich ins Privatleben zurückgezogen, die prominenteste ist *Arela Weißblatt* (**Horas 133**), die ehemalige Residentin in Vinsalt. Auch wenn sie mit der KGIA gebrochen hat, beschäftigt sie doch ehemalige Agenten, aber auch andere Freischaffende und Glücksritter, damit diese für sie verstreute Unterlagen der KGIA suchen. Sie erhofft sich davon einen Informationsvorsprung und daraus persönliche Vorteile.

Auch *Raschialind von Mendlicum*, offiziell als Zofe der Mharani Eleonora am Zorganer Hof, hat die KGIA nicht komplett hinter sich gelassen. Sie wird seit Jahren immer wieder mit *Alvena Nanduricia della Montarena*, Hofdame der Königmutter Sybia und Agentin des DBA, an den Flamingo-Seen gesehen, wo die beiden Frauen Enten füttern, reden und den alten Zeiten nachtrauern.

Angescha Tochter der Angalla (**Herz 98**), die Leiterin des früher kaiserlichen, heute privaten Instituts zur Erforschung der Naturgesetze, der Alchimie und Mechanik, ist ein gutes

Beispiel für ehemalige KGIA-Mitglieder, die mit der Vergangenheit abgeschlossen haben: die Zwergin widmet sich ihren Forschungen und sonst nichts.

Der Aventurische Bote (**Gemeinschaften 15ff.**) wurde im Jahr des Feuers dem Handelshaus Stoorrebrandt einverleibt und ist seitdem nicht mehr Teil der KGIA.

STRUKTUR

Bis zum Jahr des Feuers war die Struktur der KGIA eng mit dem Aventurischen Boten und der mittelreichischen Politik verwoben. In keiner Splittergruppe wird die eigentliche Struktur noch komplett verwendet, meistens aber aufgrund der Gruppengröße, da die Struktur der Agentur auf das gesamte Mittelreich ausgelegt war.

Die öffentlich bekannten *Residenten* hatten ihren Sitz bei Pfalzgrafen, sowie in größeren Städten des In- und Auslandes. Ihre Aufgabe war es, Informationen über die lokale Stimmung, politische Ereignisse und alles weitere, was ihnen wichtig erschien, zu sammeln, ein offenes Ohr für jeden, der ihnen etwas mitteilen wollte, zu haben und alle Informationen nach Gareth weiterzuleiten.

Ähnlich war auch die Rolle der *Korrespondenten*, die allerdings offiziell vor allem für den Aventurischen Boten arbeiteten und mitunter mit den Residenten konkurrierten. Ebenso wie die Residenten pflegten sie einen Taubenschlag für die Übermittlung dringender Nachrichten.

Eine der wichtigsten Aufgaben innerhalb der KGIA war und ist die der *Archivare*. Sie sichten das eingehende Material, werten es aus, ziehen Schlüsse und Querverbindungen und legen es nach einem komplizierten System ab.

Neben den Residenten und Korrespondenten sammelten die *Agenten* ebenfalls Informationen und schickten Berichte an die Archivare, allerdings mit einem Tätigkeitsgebiet auch außerhalb größerer Städte und ohne öffentlich als Agenturmitglieder bekannt zu sein. In vielen Fällen waren Agenten nur ihre direkten Vorgesetzten bekannt, aber nicht ihre direkten Kollegen, so dass sie sich teilweise gegenseitig bespitzelten. Die Agenten machten zahlenmäßig den Großteil der Mitglieder der KGIA aus. Unter ihnen fand sich ein gewisser Prozentsatz Angehöriger der Reichsarmee, vor allem in der Armeekommunikation wie z.B. Raulgrimm von Spogelsen im Perricurer Taubenturm. Dadurch waren die Kommunikationswege zwischen der KGIA und der Armee kurz, und die KGIA im Zweifelsfall immer gut informiert. *Agent* ist auch die allgemeine, unspezifische Bezeichnung für ein Mitglied der KGIA.

Eine Variante der Agenten sind *Feldagenten*, sie waren üblicherweise im Feindesland unterwegs, z.B. in Transsilien oder auf Maraskan, und wurden unter Tarnnamen geführt. Für besonders komplizierte Fälle, in denen die KGIA nicht auf die lokale Garde oder die Reichsarmee zurückgreifen konnte, hatte Dexter Nemrod die geheime Elfte Schwadron des kaiserlichen Elitegarderegiments Raul von Gareth als militärische Sondereinheit aufstellen lassen; eine Unterabteilung für die es ein Vorbild aus Pervals Zeit gibt und deren Überreste sich jetzt als Letzte Schwadron bezeichnen.



Fast vierzig Jahre lang, von der Neugründung der KGIA 984 bis 1021 BF, war der Kaiserlichen Boten- und Kurierdienst, der reichswichtige Nachrichten transportiert, Teil der KGIA. Mit einem Helme Haffax als Gegner, der sich als ehemaliger Reichserzmarschall mit diesen Kommunikationswegen auskannte, erschien es Dexter Nemrod zu gefährlich, die KGIA wechselte zu anderen Botendiensten und der KBKD wurde nur noch für offizielle Zwecke genutzt.

Zusätzlich zur Unterteilung in verschiedene Aufgabenbereiche gab es die Aufteilung in Regionalabteilungen, z.B. Liebliches Feld, Aranien oder Maraskan. Zu jeder Regionalabteilung gehörten die entsprechenden Residenten, Korrespondenten und Agenten, außerdem mindestens zwei Archivare, deren Aufgabe es war, für diese Region den Überblick zu wahren und regelmäßig den Reichsgroßgeheimrat in Kenntnis zu setzen. Bei Bedarf konnten Sonderunterabteilungen gebildet werden, z.B. Answinistische Umtriebe. Der Leiter einer Regional- oder Sonderabteilung wurde als *Kommissar* bezeichnet.

FEIENDE UND VERBÜNDETE

Zu den traditionellen Verbündeten der KGIA gehörten die Magierakademien in Rommily und Gareth (beide), der Aventurische Bote, lokale Garden, die Pfeile des Lichts und, dank der ausgiebigen Bündnispolitik Dexter Nemrods, die Praios- und die Phex-Kirche. Außerdem, neben diversen anderen Reichsinstitutionen, auch die Reichsarmee, mit der die Agentur enge Verflechtungen und zahlreiche Personalüberschneidungen hatte.

Heute, unter *Rondrigian Paligan*, haben sich die Verbündeten nicht groß geändert, auch wenn der Aventurische Bote an Bedeutung verloren und der Orden vom Auge gewonnen hat. Dexter Nemrods gute persönliche Kontakte zu den Kirchen fehlen ihm zwar, aber er kann im Zweifelsfall über die anderen Mitglieder im Orden vom Auge an die entsprechenden Gemeinschaften herantreten. Persönlich betrachtet der junge Reichsgroßgeheimrat bisher auch Drego von Angenbruch als potentiellen Verbündeten, eine Ansicht, die in weiten Kreisen der mittelreichischen Politik auf Ablehnung stoßen und dem Hauptmann der Letzten Schwadron allenfalls ein trockenes „träumt weiter“ entlocken würde.

Die traditionellen Feinde waren und sind selbstverständlich alle, die dem Reich schaden können oder wollen. Wer ein Feind des Reiches ist, ist ein Feind der KGIA, von Borbaradianern und Dämonologen über Aufständische und Freiheitskämpfer bis hin zu Herrschern und Agenten anderer Reiche. Eine andere Art traditioneller Feinde sind freischaffende Enthüllungsschreiber, die die Erkenntnisse der KGIA der Öffentlichkeit zugänglich machen wollen, damit diese endlich erfährt, was im Geheimen geschieht. Der klassische Feind der KGIA sind Organisationen, die ähnlich im Heimlichen agieren und im Dienste eines Reiches stehen, wie die Mada Basari oder die Hand Borons, vor allem aber das DBA, das mit der KGIA eine leidenschaftliche Feindschaft pflegt.

Verbündete und Feinde kleinerer Splittergruppen sind sehr verschieden, begründen sich aber häufiger auf persönliche Kontakte oder Aversionen, als auf inhaltliche Übereinstimmung.

ERSCHEINUNGSBILD UND SYMBOLE

Zwischen unauffällig und offensiv sind bei der KGIA alle Arten des Auftretens bekannt, üblicherweise mit dem Ziel, so zweckmäßig wie möglich vorzugehen. Trotzdem erfreuen sich dunkle Kapuzenmäntel einer gewissen Beliebtheit, besonders bei schlechtem Wetter oder Leuten, die sich viel darauf einbilden, zur KGIA zu gehören.

Sollte der seltene Fall eintreten, dass KGIA-Mitglieder offiziell an Kämpfen teilnehmen, bevorzugen sie Langschwerter, gerne mit Hakendolch als Parierwaffe, und als Rüstung Kettenhemden, manchmal ergänzt mit Plattenzeug. Üblicherweise sind sie aber verdeckt vor Ort und verwenden entsprechende Waffen und Rüstungen.

Üblichstes Symbol und einzige offizielle Ausweismöglichkeit ist der Siegelring, den jeder Agent hat, aber selten offen trägt. Es handelt sich dabei um einen goldenen Ring mit einem Türkis, dem Stein Phexens, in Greifenform und den Buchstaben RD für den Wahlspruch der KGIA, deren Verschnörkelungen für den Unkundigen wie weitere Schriftzeichen aussehen. Ein relativ häufiges Erkennungszeichen sind Federn von scharfsichtigen Vögeln wie Falken oder Eulen, meistens als Haarschmuck oder an einem schwarzen Schlapphut getragen. Beliebt ist allgemein die Kombination der Fuchs- und Greifensymbolik als Schildhalter beziehungsweise Wappentier des Reiches.

Dazu kommt eine Vielzahl an Symbolen, die nur innerhalb einzelner Abteilungen verwendet werden, z.B. Zitrin und Bergkristall als Steine an einem Schmuckstück in der der Regionalabteilung ‚Liebliches Feld‘.



GESPRÄCHS- UND KOMMUNIKATIONSCODES

Nicht jedes Gespräch kann offen geführt werden, und obwohl viele Agenten Fuchsisch und Atak beherrschen, haben sich zahlreiche Kommunikations- und Gesprächscodes etabliert. Erstere sind Gesten, die in einem Gespräch beiläufig verwendet werden können, um indirekt etwas zu sagen. Gesprächscodes sind dafür da, dass Außenstehende das Gespräch an-



ders verstehen, vor allem Orts- und Personennamen, ähnlich dem Fückschen. Selbstverständlich variieren die Codes in unterschiedlichen Regional- oder Einsatzabteilungen und paranoide Feldagenten entwickeln oft ihre eigenen, manche sogar für jeden Einsatz neu. Oft entstammen alle Bezeichnungen einer Gesprächscodierung aus dem gleichen Bereich, der vom realen oder scheinbaren Lebensumfeld der Agenten abhängt, z.B. Landwirtschaft, Handwerk oder Militär.

GESTEN

- **Nase berühren:** hier ist etwas faul, die Sache stinkt
- **Stirn oder Schläfe berühren:** ich habe verstanden, ich werde mich darum kümmern
- **Ohr berühren:** wir werden belauscht
- **unterstes Ringfingerglied berühren als ob man auf einen Ring zeigt:** ich bin von der KGIA
- **einen Finger an oder zwischen die Lippen legen:** ich werde schweigen

ALLGEMEINE GESPRÄCHSCODES

- **er, der Baron, manchmal der Patriarch:** Dexter Nemrod
- **seine (rechte) Hand:** die Elfte Schwadron
- **wir, die Familie (manchmal auch Werkstatt):** die KGIA
- **Maulwurf, Ratte:** Verräter
- **Hahn, Henne:** Informant, Informantin
- **Marder:** Gefahr für Informanten
- **die Sonne scheint, das Wetter ist gut:** es ist alles in Ordnung

GESPRÄCHSCODES AUS DER LANDWIRTSCHAFT

- **Stall:** Baliho
- **Taubenschlag:** Perricum
- **Falkenhorst:** Gareth
- **Weide (oder Schafweide):** Perainefurten

GESPRÄCHSCODES AUS DEM HANDWERK

- **Amboss:** Warunk
- **Schmiede:** Angbar
- **Esse:** Yol-Ghurmak
- **Kohlenlager:** Havena

GESPRÄCHSCODES AUS DEM MILITÄR

- **Kaserne:** Wehrheim
- **Kommandantur:** Gareth (oder Ulmenhain)
- **Geschützlager:** Rommily
- **Kartenraum:** Harben

TARNNAMEN

„Wie ich wirklich heiße? Ich könnte es dir sagen, aber dann müsstest ich dich töten. Und das wäre wirklich schade, meine Schöne.“
—Agent Rahjalieb zu einer Geliebten, neuzeitlich

Alle Feldagenten wurden unter Tarnnamen geführt, mit dem Zweck für ihre Sicherheit zu sorgen, da meistens nur ihre direkten Vorgesetzten, der Reichsgroßgeheimrat und manchmal entsprechende Archivare den dazugehörigen Klarnamen kennen. Manche Tarnnamen sagen etwas über das Einsatzgebiet

des Feldagenten aus (z.B. Jagdgras auf Maraskan), die meisten sind aber uneindeutig und nicht geschlechtsspezifisch. Entgegen anders lautender Gerüchte lässt sich an der Art des Tarnnamens, wie Pflanze oder Tier, nicht das Einsatzgebiet ablesen, Dexter Nemrod hatte entsprechende Systematiken explizit verboten. Die meisten Feldagenten suchen sich ihren Tarnnamen selbst aus, weswegen sie oft etwas wählen, das sie mit sich oder ihrer Tätigkeit assoziieren.

Auch die Mitglieder der Elften Schwadron wurden unter Tarnnamen geführt, allerdings keinen selbst ausgewählt.

Exemplarische Tarnnamen: Alrik, Armleuchter, Blutblatt, Bosparanjer, Desaster, Diamant, elburischer Liebespfauf, Federstrich, Fuhrmann, Geflüster, Grobschmied, Gulmond, Hammerschlag, Hasenfuß, Herold, Hofnarr, Jagdgras, Kaiserdrache, Khomwacht, Koschbasalt, Krustentier, Laboratorium, Langdolch, Lautenhals, Luchsohr, Maraskanstachel, Morgenrot, Nachtwache, Pfalzgraf, Pfeiler, Purpur, Rahjalieb, Rakull, Rosenknospe, Sänger, Schakal, Schatten, Sternenglanz, Straßenwacht, Tanne, Vielfraß, Xordai

DAS VERHÄLTNISS ZUR KONKURRENZ

DAS DIREKTORIUM FÜR BESONDERE ANGELEGENHEITEN

Das Verhältnis zwischen KGIA und DBA ist von einer Art Hassliebe geprägt. Das DBA ist rund hundert Jahre älter und war eines der Vorbilder für Firunian von Hirschfurten bei der Gründung der Agentur. Allerdings setzte er auf Abschreckung statt Geheimhaltung, was die Existenz des Geheimdienstes angeht. Die beiden Organisationen bespitzelten sich immer ausgiebig gegenseitig, stets mit dem Ziel, Agenten der Gegenseite zu enttarnen und einen Vorteil für die eigene Seite zu gewinnen. In der Vergangenheit bedeutete das auch, dass es immer zum Austausch gefangener Agenten auf der Gugella-Brücke bei Oberfels kam. Horasischer Thronfolgekrieg und Jahr des Feuers haben beiden Organisationen schwer zugesetzt, aber nichts an ihrer leidenschaftlichen Feindschaft geändert. Treffen zwischen Agenten der beiden Seiten sind üblicherweise geprägt von professioneller Höflichkeit voller Sticheleien. Aber wenn es gegen gemeinsame Feinde wie z.B. die Hand Borons geht, sind alle Streitigkeiten vergessen, zumindest für kurze Zeit.

DIE HAND BORONS

Obwohl eigentlich Meuchler, hat sich die Hand Borons (**Gemeinschaften 59-64**) mit der Zeit doch zu einer Art Geheimdienst entwickelt und als solcher ist sie natürlich ein Konkurrent der KGIA. Die Mitglieder der Hand sind im Mittelreich nicht besonders zahlreich und beobachten meistens nur. Deshalb beschränkte sich die KGIA üblicherweise darauf, ihre Mitglieder aufzuspüren, zu beobachten und allzu dreister Spionage vorzubeugen, auch wenn mit der Gründung des Fürstprotektorats Hôt-Alem 1013 BF die Gegenspionage gegen die Hand verstärkt wurde. Die Hand hat ein religiöses Ziel, was ihr nicht ganz zu Unrecht von KGIA-Seite den Ruf des Fanatismus einbrachte. Umgekehrt gilt die KGIA den Südländern als zu umständlich, zu bürokratisch und zu ineffektiv, obwohl die meisten



ihrer Versuche, Spione in den mittelreichischen Geheimdienst zu schleusen, keinen Erfolg hatten. Sollte der seltene Fall eintreten, dass sich Agenten der KGIA und der Hand offen begegnen, werden sie aufeinander herabblicken oder einander zu beweisen versuchen, wie fähig sie in ihrem Fach sind. In einigen Fällen, vor allem gegen Nekromanten und Dämonologen, arbeiten sie sogar zusammen, wenn auch meistens nicht offen.

DIE SAMTHANDSCHUHE

Die Samthandschuhe sind als Spitzeldienst des Fürstkomturs ein jüngerer Konkurrent, oder besser Feind, der KGIA, und derjenige, der sie und ihre Methoden sehr genau kopiert und weiter verfeinert. Helme Haffax weiß um den Nutzen eines Geheimdienstes, der auch die eigene Bevölkerung beobachtet, und die Rote Samthand *Cordovan von Tannwirk* (**Schattenlande 103**) stand selbst jahrelang in Diensten der Agentur. Er bemüht sich, ehemalige KGIA-Agenten zu finden und anzuwerben, da sie bereits die nötige Ausbildung und Erfahrung mitbringen. Alle aufgespürten KGIA-Agenten, die sich nicht auf die eine oder andere Art anwerben lassen, lässt er sicherheitshalber ausschalten. Auch wenn Dexter Nemrod sie mit großer Sorge beobachten ließ und mehrfach versuchte, Spione in ihre Reihen zu schleusen, ist die Einschätzung ihres Gefahrenpotentials für das Reich im Jahr des Feuers verloren gegangen. Dadurch waren und sind die Samthandschuhe innerhalb der KGIA relativ unbekannt, umgekehrt allerdings ist die KGIA ein mal gehasstes, mal bewundertes Vorbild. Eine wissentliche Zusammenarbeit ist ausgesprochen unwahrscheinlich.



Dexter Nemrod

DIE GROßEN DREI

Firunian Emmeranus von Hirschfurten, der Baron von Hirschfurten, schlug sich in den Wirren der Kaiserlosen Zeit früh auf die Seite von *Barduron Golambes von Mersingen* und nahm in dessen Gefolge unter anderem an der *Schlacht von Albenhus* teil. Nach dem Tod des Kaisers ging seine Loyalität wie selbstverständlich auf dessen Sohn, Perval von Gareth, über, und er unterstützte diesen nach Kräften bei der Beseitigung seiner Feinde. **935 BF** wurde seine Treue mit der Gründung der KGIA und einem Posten am Hof als kaiserlicher Berater belohnt. Firunian von Hirschfurten nahm seine Aufgabe sehr ernst und war jederzeit bereit, hart durchzugreifen. In seinem Jagdeifer übersah er jedoch, dass sogar der Kaiser ihn zu fürchten begann. Am **17. Peraine 940 BF** starb Firunian von Hirschfurten nach einer fingierten, bis heute ungeklärten Hochverratsanklage und einem schnell gefällten kaiserlichen Todesurteil auf dem Schafott.

Answin von Rabenmund überzeugte **984 BF Kaiser Reto** davon, die KGIA neu gründen zu lassen, offiziell um den ausländischen Adel zu beobachten. Allerdings nutzte er die KGIA auch, um sich über seine eigenen Feinde auf dem Laufenden zu halten. Letztlich wurden dem zielgerichteten, umtriebigen Darpatier seine eigenen Ambitionen zum Verhängnis, **998 BF** versuchte er den Kronprinzen Brin von Gareth zu vergiften. Aller Ämter enthoben, zog sich Answin von Rabenmund auf den Familienbesitz zurück, nur um **1010 BF** nach dem Verschwinden Kaiser Hals erneut nach der Krone zu greifen. Diesmal hielt er sich ein Jahr, bis ihn seine eigene Schöpfung, die KGIA, im Palast festsetzte. Er floh vor der Verurteilung, versuchte im Jahr des Feuers noch einmal seinen Anspruch durchzusetzen und fiel am **15. Phex 1028 BF** in der *Schlacht der drei Kaiser*.

Dexter Nemrod trat in jungen Jahren der Löwengarde bei. Sein Weg führte ihn von dort über den Orden vom Bannstrahl Praios' in die KGIA, wo er aufgrund seiner Fähigkeiten schnell aufstieg. Nach der *Schlacht von Jergan 987 BF*, die ihm ein lahmes Bein einbrachte, wurde er Leiter der neu gegründeten Maraskanabteilung. **998 BF** folgte er Answin von Rabenmund als Leiter der KGIA nach und wurde **1011 BF** zum Reichsgroßgeheimrat ernannt. Der scharfsinnige, loyale Intrigant hielt sich persönlich meistens im Hintergrund, wo er bestens informiert die Fäden zusammenführte. Unbestechlich, entschlossen und konsequent widmete er sich seiner Aufgabe und verbrachte mehr Zeit mit der Arbeit als mit seiner Ehefrau *Ailyne*, die sich mit Affären tröstete. Am **29. Peraine 1027 BF** kam er in der *Schlacht in den Wolken* ums Leben, gerüchete Weise während er versuchte, Galotta zu töten.



DIE LETZTE SCHWADRON

Obwohl die Letzte Schwadron eine Splittergruppe der KGIA ist, hat sie sich zu einer eigenen geheimdienstartigen Organisation gewandelt und von der Agentur entfernt. Beide verfolgen dasselbe Ziel, Schutz und Erhalt des Mittelreichs, wenn auch mit unterschiedlichen Methoden. Die Letzte Schwadron sieht die KGIA als zu schwach und zu unentschlossen an, die KGIA die Letzte Schwadron dagegen als kriminelle Renegaten. Trotzdem kommt es immer wieder zur Zusammenarbeit zwischen einzelnen Agenten, üblicherweise kennen sie sich von früher.

WAS DEPKT ... ÜBER DIE KGIA

Die Letzte Schwadron: „Ihnen fehlt der Mut, das zu tun, was wirklich nötig ist.“

Das Volk: „Die KGIA? Ich muss weg!“ – „Der Arn, der schwört Stein und Bein, dass Rhondira dazugehört und sie nachts geheime Treffen in ihrem Keller abhält.“

Die Hand Borons: „Die KGIA? Stümper!“

Die Praios-Kirche: „Auch wenn wir nicht mit allem einverstanden sind, was sie tun, dienen sie doch Praios' Gerechtigkeit. Dexter Nemrod war unser Bruder im Geiste.“

Die Phex-Kirche: „Auch wenn wir nicht mit allem einverstanden sind, was sie tun, dienen sie doch dem Listenreichen. Dexter Nemrod war unser Bruder im Geiste.“

Das Direktorium für besondere Angelegenheiten: „Sie waren wirklich formidabel darin, uns zu kopieren. Aber es hat ihnen nicht geholfen, das Mittelreich zu schützen.“

WAS DIE KGIA ÜBER... DEPKT

Das Volk: „Was wir tun, tun wir für das Wohl des Reiches. Mehr braucht das Volk nicht zu wissen.“

Das DBA: „Phex, was vermisste ich die Zeiten, als wir uns einfach nur gegenseitig bespitzelt haben!“

Die Letzte Schwadron: „Was haben die vor? Welche Geheimbefehle hat Hauptmann von Angenbruch?“

Die Hand Borons: „Religiöse Fanatiker, die sich als Nachrichtendienst aufspielen.“

DIE KGIA IM SPIEL

Die KGIA kann den Helden auf verschiedene Weise begegnen. Sie kann, besonders bei nicht mittelreichtreuen Helden, ein erbitterter *Gegner* sein. Egal wann, den Mitgliedern der Agentur ist eine gewisse Hartnäckigkeit und Menschenkenntnis zu eigen, sodass sie sich nicht einfach abschütteln oder in die Irre führen lassen. Dabei reichen ihre Methoden von Verfolgen und Nachspionieren über Einschüchtern bis zu Entführungen und Attentaten, letztere nicht unbedingt auf die Helden selbst, sondern auch auf ihnen wichtige Personen. Besonders beliebt ist es, Wirte, Händler, lokale Garden und zwielichtige Kreise auf die Helden aufmerksam zu machen und vor ihnen zu warnen. Üblicherweise wird den Helden Unterstützung entzogen, und sie haben mit Schikanen wie z.B. horrenden Preisen oder übertriebenen Kontrollen zu rechnen.

Die KGIA kann aber auch als *Verbündeter* agieren, vor allem, wenn es zum Wohl des Reiches geschieht, ob im Intrigenchaos zwischen Alberrnia und den Nordmarken, als auch, besonders vor dem Jahr des Feuers, an der Grenze zu oder in den Schwarzen Landen. Dabei kann sie Ressourcen in Form von Geld oder Ausrüstung zur Verfügung stellen, außerdem Informationen über Orte oder Personen, aber auch sichere Verstecke und sogar Mitstreiter.

Zu jeder Zeit kann die KGIA als *Auftraggeber* fungieren, Dexter Nemrod griff immer wieder auf ‚Externe‘ zurück, und auch Rondrian Paligan weiß seit dem Jahr des Feuers Heldenarbeit zu schätzen. Üblicherweise ist die KGIA in solchen Fällen auch Verbündeter der Helden, außer natürlich, die Mission war geheim.

Unter Dexter Nemrod konnte ein Held bereits während der Ausbildung angeworben werden (*Breitgefächerte Bildung*), aber auch im späteren Leben, erst recht nach einem erfolgreich absolvierten Auftrag oder wenn er auf andere Art die Aufmerksamkeit der KGIA auf sich gezogen hatte. Die Arbeit als Agent erfordert Geheimhaltung, regelmäßige Berichte und bringt entsprechende *Verpflichtungen* und *Prinzipien* mit sich, widerspricht aber nicht zwangsläufig einem Leben als Abenteurer. Außerdem brachte sie eine Grundausbildung mit sich. Diese beinhaltete üblicherweise Verkleiden, Lügen, Aushorchen, Beschatten und die Gebräuche der Einsatzregion, aber auch Basiskenntnisse Kryptographie, Selbstverteidigung und Ein- beziehungsweise Ausbrechen.

Reguläre *Mitglieder* hat die KGIA heute nur noch sehr wenige, aber der junge Reichsgroßgeheimrat ist durchaus bereit, immer wieder auf dieselben Personen zuzugehen, wenn sie ihre Arbeit gut machen, und sie auch früher oder später in seine Dienste zu nehmen.

Die verschiedenen Splittergruppen der KGIA können ebenfalls als Auftraggeber, Verbündete oder Feinde agieren, je nach Position der Helden, Mitglieder nehmen sie keine auf. Ausnahme bildet hier Caralus Abendwein, der immer Erweiterungen seines Spitzelnetzes brauchen kann.

AUFTRÄGE

„Dies ist eure Mission. Und ich weiß, dass ihr sie annehmt.“

—Drego von Angenbruch, zu einer Gruppe Abenteurer, 1022 BF

Aufträge der KGIA können sowohl im Mittelreich als auch außerhalb stattfinden, und nicht immer wissen die Helden überhaupt, wer dahinter steckt. Die Aufträge oder Missionen der KGIA gliedern sich in die Kategorien *Aufklärung*, *Schutz* und *Spezialeinsätze*.

Unter *Aufklärung* fällt vor allem das Sammeln von Informationen, sei es in Adelskreisen oder im tiefsten Feindesland, durch Beschattung, Informanteneinsatz oder gezieltes Aushorchen sowie die gezielte Suche nach feindlichen Agenten. *Schutz* beinhaltet naheliegenderweise alles, das mit dem Schutz von Personen, Gebäuden, aber auch Gegenständen und der Agentur selbst zu tun hat. Eine entsprechende Mission kann bedeuten, Leibwache einer Person zu sein, auch wenn diese das nicht unbedingt selbst weiß. Sie kann aber auch bedeuten, dass entführte Agenten oder andere Personen



befreit oder Gegenstände wie Artefakte, Codebücher oder Akten aus den falschen Händen genommen werden müssen. Außerdem beinhaltet diese Kategorie die Suche nach Verrätern. *Spezialeinsätze*, die meistens geheim sind, beschäftigen sich mit den Themen Sabotage und Attentat, gerade in letzterer Variante hatten sie zwischen 1021 und 1027 BF Hochkonjunktur. Rondrigan Paligan erteilt sie äußerst selten.

Aufträge der KGIA gibt es in drei verschiedenen Ausführungsarten: *offen*, *verschleiert* und *geheim*. *Offen* bedeutet, dass kein großer Wert auf Tarnung gelegt werden muss und Verbindungen zur KGIA bekannt werden dürfen. *Verschleiert* bedeutet getarntes Vorgehen, aber im Zweifelsfall haben die Agenten die Möglichkeit ihre Zugehörigkeit zur KGIA zu nutzen und entsprechende Kreise können Verbindungen zur Agentur vermuten. Verschleiert ist die üblichste Ausführungsart. *Geheime* Aufträge, auch verdeckte Operationen genannt, dürfen keinerlei Hinweise auf die KGIA hinterlassen und die Agentur wird sie auf Anfrage allen gegenüber leugnen. Geheime Missionen erfordern immer die Zustimmung des Reichsgeheimrates oder einer von ihm dazu autorisierten Person, unter Dexter Nemrod waren das sein Stellvertreter und die Leiter der Regionalabteilungen ‚Maraskan‘ und ‚Schwarze Lande‘. Agenten auf geheimer Mission sind komplett auf sich gestellt, können dürfen keinerlei Hilfe von offiziellen Stellen erwarten und sollten tunlichst alle Spuren verwischen.

WERKSTATT UND ARCHIVE

Hinter dem sperrigen Namen Kaiserlich-Garethisches Institut zur Erforschung der Naturgesetze, der Alchimie und Mechanik verbarg sich nicht nur eine Einrichtung, die an der Verbesserung von Mühlen, Kränen, Kanalbau und Kriegsgerät forschte, sondern auch die Werkstatt der KGIA. In den Kellern des Hauptgebäudes eine halbe Meile südlich von Puleth, aber auch in den Gareth und Elenviner Zweigstellen, wurde alles hergestellt, was der KGIA von Nutzen, aber nicht anders erhältlich war. Neben verschiedenen mechanischen Spielereien und Werkzeugen waren das vor allem Dokumente wie Wappenrollen, Geleitbriefe oder Befehle verschiedenster Herrscher, aber auch entsprechende Siegel und sogar Geld in unterschiedlichen Währungen, natürlich alle gefälscht, aber täuschend echt. Sollte es für einen Einsatz wichtig werden, konnten hier Agenten auch entsprechende Kenntnisse erlernen (SF *Fälscher*).

Die KGIA unterhielt drei große Archive, die Kaiserlich-Garethische Central-Registratur in Gareth, die Rommilyser Bleikammern und die Asservatenfeste Koschgau. Neben diesen und zahlreichen Privatarchive verschiedenen Mitglieder hatte die Agentur weitere kleine Archive in verschiedenen wichtigen Städten des Mittelreichs, aber auch in militärischen Einrichtungen, z.B. in Wehrheim.

Vor dem Jahr des Feuers archivierte die KGIA in der Central-Registratur Kopien sämtlicher Schriftstücke des Kaiserhofes seit Perval, dazu Bücher und Periodika. Ersteres findet man jetzt noch im Archiv der Reichskanzlei in Elenvina.

In allen Archiven wurden neben offiziellen Schriftstücken vor allem Berichte, kopierte Briefe, Notizen und Karten abgelegt und alles zu Personen- oder Themenakten mit einem

Aktenzeichen, einer langen Kombination aus Buchstaben und Zahlen, zusammengestellt. Innerhalb einer Akte wurde vom ältesten zum neuesten Material sortiert, in regelmäßigen Abständen lagen Zusammenfassungen der zuständigen Archivare und Verweise zu anderen Akten dazwischen. Außerdem gehörte zu jedem Archiv ein Katalog, im Hauptarchiv in Gareth mehrere, in dem eingetragen wurde, zu welchen Themen sich was in welchen Akten finden lässt (z.B. Perlenmeer AKDN478, RMFS665). Oft waren die Kataloge aber nur ein Hilfsmittel der Archivare, die vieles aus dem Gedächtnis machten. Zur Sicherheit sind die Kataloge teilweise chiffriert. Die Kombination von Ablagesystem und Katalog ermöglichte es, innerhalb weniger Stunden bis Tage, je nach Archivgröße, sämtliches Material zu einem Thema zu finden. Der gesamte Inhalt der Archive ist in mehrere Sicherheitsstufen unterteilt, die festlegen, wer Zugriff worauf hat: ‚Ritter‘ (alle, damit für den Aventurischen Boten zur Veröffentlichung freigegeben), ‚Junker‘ (alle Mitglieder der KGIA), ‚Baron‘ (ausgewählte Mitglieder der KGIA, üblicherweise zuständige Archivare, Kommissare und Angehörige entsprechender Abteilungen), ‚Graf‘ (der Reichsgeheimrat und eventuell sein Stellvertreter).

Im Jahr des Feuers wurde die Central-Registratur ein Raub der Flammen und ihre Überreste im Wortsinne in alle Winde zerstreut. Besonders tragisch aus Archivarsicht ist der Verlust der Kataloge, sodass sich in geretteten Akten kaum noch etwas schnell finden lässt. Die Bleikammern wurden geräumt, versiegelt und aufgegeben, auch wenn dort immer wieder Wagemutige nach Zugängen suchen. Die Feste Koschgau ging an die Letzte Schwadron.

Geblieben sind der KGIA kleinere Archive, z.B. das in Perrium in den unteren Etagen des trutzigen Taubenturms, wo Raulgrimm von Spogelsen über Kopien der Taubennachrichten, Codebücher, Akten, Befehle und selbst geschriebene Notizen wacht. Aber die Gerüchte über Archive in der *Kanzlei für Scharmützel, Gestech und allerley Kurtzweyl* (falsch), harmlos wirkenden Puniner Villen (wahr), Gasthäusern mit ausgebautem Keller an der Reichsstraße 3 (wahr) oder verschiedenen Bibliotheken (teilweise wahr) wollen ebenso wenig verstummen wie das über ein privates Archiv Dexter Nemrods in Ulmenhain (falsch).

CHIFFRIERMETHODEN

„Was steht da? N-K-A-Z-K? Das ergibt doch gar keinen Sinn.“

„Das ist bestimmt verschlüsselt, gib mal her.“

—gehört in einer Schenke, neuzeitlich

Die wenigsten Nachrichten können offen verschickt werden, zu groß ist das Risiko, wenn sie in die falschen Hände geraten. Aus diesem Grund verwendet die KGIA zahlreiche Methoden, um Texte zu verschlüsseln. Alle diese Methoden lassen sich kombinieren, einige auch mehrfach verwenden, je nach Sicherheitsstufe der Nachricht und dem Risiko, dass sie abgefangen wird. Codebücher, in denen niedergelegt ist, welche Codierung wann oder von wem verwendet wird oder wie die Codierung funktioniert, und Geheimintenzrezepte werden sorgsam gehütet und eher vernichtet, bevor sie in die Hände möglicher Feinde oder unbeteiligter Neugieriger geraten.



Neben simplen Geheimtinten, die sich schnell improvisieren lassen, wie Milch oder Zitronensaft, verwendet die KGIA auch alchemistische Geheimtinten, die nur durch das Bestreichen mit einer Katalysatorflüssigkeit sichtbar werden und anschließend wieder verschwinden. Die Rezepte dafür sind selbstverständlich *Berufsgeheimnisse*. Geheimtinten sind besonders gut geeignet für Karten und Pläne aller Art. Eine weitere Methode verschlüsselte Nachrichten zu senden ist die, einen Brief mit harmlosem Inhalt an eine Kontaktadresse zu schreiben. Mit kleinen Details, wie Tintenkleckse aussehenden Punkten oder Schreibfehlern werden die Buchstaben markiert, die die eigentliche Nachricht ergeben. Teilweise werden sie in normaler Leserichtung gelesen, aber auch spiegelverkehrt, von oben nach unten und andere Richtungen sind denkbar. Auch Anagramme sind dabei sehr beliebt. Diese beiden Methoden werden oft zusätzlich mit einer der folgenden kombiniert. *Entschlüsselung: je nach Länge der Nachricht und Komplexität der Verschlüsselung: Kryptographie-Probe +0 bis +9 (bei Kombination mit einer folgenden Methode werden die Aufschläge addiert)*

Buchchiffrierung: Bei dieser Verschlüsselungsmethode werden Seiten- und Wortzahlen in einem Buch angegeben, 7,25 bezeichnet etwa das 25. Wort auf der siebten Seite. In der Variante nach Reodan von Alriksfurten werden keine Worte, sondern Buchstaben angegeben. Als Nachricht wird also eine Zahlenliste verschickt, aus der Worte (oder Buchstaben) zurückübersetzt werden. Der Empfänger benötigt exakt dieselbe Ausgabe des Buches, um die Nachricht zu decodieren. Beliebt sind „Vom Wesen des Staates, seiner Erhaltung und Förderung“ von Dexter Nemrod, und die Rahjalieb-Romane. Der Vorteil dieser Methode ist, dass ihr „Codebuch“ nicht auffällt und sich die Nachricht als Rechnung tarnen lässt. Für längere Nachrichten ist sie allerdings eher nicht geeignet. *Entschlüsselung: mit Buch: Kryptographie-Probe +0, ohne Buch: nicht möglich*

Chiffrierscheibe: Die Chiffrierscheibe wurde von Angescha Tochter der Angalla 988 BF entwickelt. Sie besteht aus zwei gegeneinander verdrehbaren Bronzescheiben, die eine etwas kleiner, die aufeinander angebracht sind. Auf beiden sind am Rand umlaufend das Alphabet und die Ziffern abgetragen. Ein Zeiger markiert immer einen Buchstaben auf der Innen- und einen auf der Außenscheibe, so dass abgelesen werden kann, welcher Buchstabe welchen ersetzt, so dass die verschickte Nachricht nur Buchstabengewirr ergibt. Obwohl das ganze verschiebbar ist und somit nicht bei jeder Nachricht der gleiche Code verwendet werden muss – besonders, wenn er mit jedem Wort wechselt – verwarf die Erfinderin die Scheibe als zu unsicher und forschte weiter. Trotz des Hauptproblems, dass der Empfänger der Nachricht immer noch einen Hinweis (in einer zweiten Nachricht) oder ein Codebuch benötigt, um zu wissen, wie weit das Alphabet verschoben wurde und an welcher Stelle es wechselt, wurde die Scheibe verwendet.

Entschlüsselung: je nach Komplexität der Chiffrierung Kryptographie-Probe +3 bis +10, ein entsprechendes Codebuch erleichtert die Probe um 3 bis 7 Punkte

VERHÖRMETHODEN

„Aber was wollt ihr denn von mir wissen?“

„Alles! Also beantworte meine Frage, bevor ich ungemütlich werde!“

—in einem dunklen Keller, neuzeitlich

Das Verhör dient der KGIA meistens dazu, Informationen zu bekommen. Es erfordert vom Verhörleiter gute Menschenkenntnis, Fingerspitzengefühl, wie der zu Verhörende am schnellsten einknickt, und Selbstbeherrschung, um sich nichts anmerken zu lassen. Die üblichen Vorgehensweisen umfassen eine ganze Reihe an Strategien, die meisten basieren auf einem Gespräch mit dem zu Verhörenden. Im Idealfall wird dabei höflich und sachlich vorgegangen, aber nicht alle sind verständig genug, um der KGIA bei ihrer Arbeit zu helfen. Oft reicht es aus, den zu Verhörenden mit bereits Bekanntem zu konfrontieren, ihm gut zuzureden, ihn anzuschreien, zu schmeicheln, einzuschüchtern oder einfach nichts zu sagen, bis er die Stille nicht mehr aushält und von sich aus anfängt zu reden. Sollte der zu Verhörende offenkundig in illegale Dinge verstrickt sein, kann ein Angebot zur Strafmilderung ebenso wirksam sein wie eine Drohung der Strafverschärfung. Ebenfalls bewährt hat es sich, das Verhör zu zweit durchzuführen, wobei einer unfreundlich und grob mit dem zu Verhörenden umgeht und der andere nett und verständnisvoll.

Sollten diese Möglichkeiten nicht ausreichen, kommen andere Mittel zur Anwendung, von der einfachen Ohrfeige über Schlafentzug oder Drogen bis zu Daumenschrauben oder simuliertem Ertränken. Die Anwendung hängt dabei von der Verfügbarkeit von entsprechenden Experten, der Eile, die Aussagen zu bekommen und der Entscheidung des Verhörleiters ab.

Sind magische Experten verfügbar, werden auch RESPONDAMI, BLICK IN DIE GEDANKEN, BANNBALADIN oder IMPERAVI angewandt, allerdings sind solcherart gewonnene Ergebnisse vor Gericht, sollte der Fall dort landen, nicht verwendbar und müssen entsprechend angepasst werden.

DIE AKTENMETHODE

Hinter diesem Namen verbirgt sich eine KGIA-spezifische Verhörstrategie. Dabei werden dem zu Verhörenden aus einer sehr dicken Akte einige möglichst pikante Details aus seinem Privatleben vorgelesen. Anschließend stellt man ihn vor die Wahl, zu kooperieren oder diese Geheimnisse an die Öffentlichkeit gelangen zu lassen, was zu Rufschädigung, privaten oder wirtschaftlichen Problemen führen kann. In den seltensten Fällen handelt sich bei der Akte um die des zu Verhörenden, meistens ist es irgendeine Akte, die temporär mit zusätzlichen Seiten gefüllt wird, um besonders eindrucksvoll auszusehen. Die Aktenmethode lässt sich natürlich nur anwenden, wenn man dem zu Verhörenden mitteilen will, dass er es mit der KGIA zu tun hat, etwas, das nicht immer gemacht wird.



BEFUGNISSE UND PRIVILEGIEN

„Siehst du diesen Ring, ja? Weißt du, was er bedeutet, ja? Dann geh mir aus dem Weg!“

—eine mysteriöse Fremde zu einem Honinger Stadtgardisten
1009 BF

Als Geheimdienst hat die KGIA im Mittelreich einige Sonderrechte, auch wenn die meisten davon nur im Notfall angewandt werden. Noch aus Pervals Zeiten hat sie innerhalb des Reiches das Recht, jeden zu befragen und festzusetzen, selbst hochrangige Adlige, Geweihte und Magier, auch wenn in diesem Fall nach einer Frist von längstens drei Tagen die Kirche beziehungsweise Gilde bzw. der Lehnsherr zu informieren ist. Außerdem dürfen sie jedes Haus betreten und durchsuchen, jeden Gegenstand konfiszieren und jedem Gardist Weisungen erteilen. Allerdings muss der Agent seine Tarnung fallen lassen, um sich offiziell auf diese Rechte berufen zu können. Und wer es zu oft oder aus persönlichen Gründen macht, sieht sich schnell einer Untersuchung durch seine eigenen Kollegen ausgesetzt.

GEHEIMNISSE DER KGIA

KLEINE (UND GRÖßERE) GEHEIMNISSE DER KGIA (+)

- ☛ Feldagent *Nachtwache* wurde 1025 BF als Doppelagent in die Samthandschuhe eingeschleust und ist für diese in der Karmothgarde aktiv. Er hat, obwohl er Haffax als taktisches Genie bewundert, seine Loyalität gegenüber dem Mittelreich nie aufgegeben, im Jahr des Feuers starben allerdings seine Kontaktpersonen zur KGIA, so dass er niemandem mehr berichten kann und auf der Suche ist nach zuverlässigen Boten.
- ☛ Die KGIA hat seit ihrer Gründung Akten über alle wichtigen Personen angelegt, von Staatsfeinden wie Galotta bis zu Mitgliedern des Kaiserhauses. Die einzigen Persönlichkeiten der letzten Jahrzehnte, über die es auch vor dem Jahr des Feuers keine Akten gab, sind die legendären Gezeichneten und Dexter Nemrod selbst. Gerüchteweise gab es entsprechende Akten, die vernichtet wurden (wahr/unbekannt). Heute ist bei den meisten Akten unsicher, ob sie ganz oder teilweise verbrannt oder an unbekanntem Ort eingelagert sind. Die als verbrannt geltenden Akten über Helme Haffax hat Drego von Angenbruch heimlich Praiodane von Werckenfels, der Spektabilität der Akademie Rommilys, anvertraut (AB 151).
- ☛ Nach der Entwicklung der Chiffrierscheibe forschte Angscha Tochter der Angalla weiter und entwickelte den Prototypen einer Chiffriermaschine. Diese basiert immer noch auf dem Ersetzungsprinzip und verschiebt jeden Buchstaben mittels eines komplizierten Walzensystems anders. Ihre Codierungen sollen ohne Kenntnis der genauen Walzenstellung und einer eigenen Maschine unknackbar sein, allerdings wiegt sie fast hundert Stein und ist alles andere als unauffällig.
- ☛ Caralus Abendwein hat auf seinem Gut in Bitterfeld in einem Teil seines Weinkellers ein Privatarchiv angelegt. Dort hütet er neben Akten, Alchemika und einigen gefälschten Dokumenten auch genaue Aufzeichnungen über bisherige

Außerdem haben alle Agenten das Recht, sich unter falschem Namen zu bewegen. Das Annehmen eines komplett anderen Standes, besonders wenn es dabei um Privilegien wie die Adliger geht, ist zwar nicht erlaubt, wird aber seitens der KGIA geduldet und durch gute Ausbildung indirekt gefördert.

Viele Gesetze, wie das Tragen von Waffen in Städten, das Verwenden gefälschter Dokumente oder das Mitführen von Substanzen, die auf dem Wehrheimer Index stehen, gelten zwar offiziell auch für Agenten, werden aber meistens nach Vorzeigen des Siegelrings ignoriert.

Entgegen anders lautenden Gerüchten hat die KGIA nicht das Recht, Leute zu ermorden oder verschwinden zu lassen, zumindest nicht auf mittelreichischem Boden.

Grundsätzlich gilt, dass sich die KGIA nicht immer dafür interessiert, was ihr per Gesetz erlaubt ist. Und da die allermeisten sowieso nicht genau wissen, was die KGIA darf und was nicht, ist es für Agenten höchst selten ein Problem, sich auf ‚Sonderrechte der Agentur‘ zu berufen.

Aufträge. Mitunter kann man bei der Suche nach einer bestimmten Information andere, ebenso brisante finden. Bisher hält sich Caralus die Möglichkeit offen, ob er damit jemanden erpressen will. Er sammelt auch akribisch Informationen über seine eigenen Leute, dies sieht er aber als Absicherung.

☛ Das Gebäude des Kaiserlich-Garethischen Instituts zur Erforschung der Naturgesetze, der Alchimie und Mechanik bei Puleth wurde im Jahr des Feuers zerstört, einige der Kellerräume jedoch nur verschüttet. Wer einen Zugang durch Ruinen, Erde und einige kleinere Sicherungsfallen freilegt, kann darin Dokumente, Siegel und Schatullen mit nicht ganz legal geprägtem Geld finden, außerdem verschiedene Modelle und Bauzeichnungen. Außerdem gibt es einen Raum, der als Ausrüstungslager diente und in dem sich Schminke, Perücken, Kleidung und Uniformen jeder Art, Rüstungen und Waffen finden lassen, aber auch Kuriositäten wie einige Pectetondo-Tränke und eine Kletterhakenab-schussbalestrina.

☛ Zu den Geheimnissen der KGIA, über die in zwielichtigen Kreisen gemunkelt wird, aber nichts genaues bekannt ist, gehören Papier, das sich bei geringem Kontakt mit Wasser oder Alkohol selbst rückstandslos zerstört, vergiftete Seife, mit der sich unliebsame Würdenträger aus dem Weg schaffen lassen, unzählige abgefangene Depeschen der Beilunker Reiter und Siegelstöcke, mit denen sich die Siegel verschiedener gildenmagischer Schulen fälschen lassen.

☛ Außerdem gibt es gerüchteweise Truhen mit doppeltem Boden, Bücher mit ablösbaren Einbänden und hohle Spundzapfen, in denen heimlich Nachrichten verschickt wurden, die immer noch in Umlauf sind, obwohl ihre jetzigen Besitzer nichts davon ahnen. Auch von einer speziellen Sorte Brieftauben ist immer wieder die Rede, sie sollen besonders schnell und zuverlässig sein, außerdem auch nachts und auf mehr als einer Strecke fliegen können.

☛ Zur besonders schnellen Nachrichtenübermittlung hatte die KGIA einen Zorganer Magier dazu verpflichtet, einige



Schmuckstücke so zu verzaubern, dass sie mittels eines PROJEKTIMAGO eine Nachricht an einen bestimmten Ort übertragen, meistens in das Arbeitszimmer des entsprechenden Vorgesetzten. Die meisten dieser Artefakte sind verbraucht, aber ein paar von ihnen sind noch im Umlauf und können über Diebe oder unwissende Angehörige verstorbener Agenten an jemanden geraten, der nicht weiß, was es damit auf sich hat und den Zauber versehentlich auslöst. Und die vor kurzem neu eingezogenen Bewohner des entsprechenden

Hauses werden sich mindestens über das plötzlich erscheinende magische Abbild wundern.

👁 **Hammerschlag** hütet ein Geheimnis: Er war niemals echter Feldagent, sondern Archivar in Wehrheim. Er bewunderte die Feldagenten für ihre Heldentaten, wollte wie sie sein und konnte es nicht, da ihm ein Unfall in Kindertagen die linke Hand verkrüppelt hatte. Im Jahr des Feuers wechselte er die Identität und gibt sich seitdem als ehemaliger Feldagent aus. Seine Informationen sind im Gegensatz zu seiner Rolle echt.

ZUFÄLLIGE FUNDE

Hier finden Sie eine Liste, um auszuwürfeln, was die Helden finden können, wenn ihnen KGIA-Unterlagen in die Hände fallen. Nichts davon muss der Wahrheit entsprechen oder noch aktuell sein.

- 1 Texte über eine Skorpionverschwörung
- 2 die genaue Lage eines geheimen Ortes, z.B. der Amran-Anji-Mine auf Maraskan, einer Amazonenburg oder der Magierakademie Drakonia
- 3 der Bauplan eines Gebäudes, z.B. der Fürstenpalast in Tuzak, der Sangreal in Horasia, die neue Residenz in Gareth, Eilenwid-über-den-Wassern in Elenvina, die Kholak-Kai oder ein Abschnitt der Garether Kanalisation
- 4 Notizen über die Aufzucht und Haltung von Nachtwindern
- 5 alte Bauskizzen von Leonardo oder Angescha
- 6 Rezept für eine Geheimtinte oder eine Katalysatorflüssigkeit
- 7 Rezept für oder Notizen über ein Gift, vielleicht sogar ein Zwei-Komponenten-Gift
- 8 eine Liste von Mitgliedern anderer Nachrichtendienste im Mittelreich
- 9 eine Liste bereits bekannter magischer Signaturen (entstanden in Zusammenarbeit mit der Magierakademie Rommily)
- 10 eine Liste von Answinisten, Borbaradianern oder anderen Staatsfeinden mitsamt deren Aufenthaltsort
- 11 Berichte über geheimnisvolle Ereignisse, z.B. beim Bau des Kaiser-Hal-Kanals oder in Donken
- 12 Teile eines Codebuchs oder Archivkatalogs
- 13 einige Geheimnisse des mittelreichischen Adels, von der Anzahl von Kaiser Bardos Bastardkindern über Schminkekrezepte von Alara Paligan bis hin zur Abstammung der Häuser Bennain und vom Großen Fluss (beides Gesetzlose) und Spekulationen über die ‚Mersinger Meisterpläne‘
- 14 Notizen über einen Vorfall auf Schloss Ilmenstein 1010 BF, bei dem aufgedeckt wurde, dass Kaiser Hal eine Frau sei
- 15 einige Geheimnisse verstorbener namhafter Persönlichkeiten, z.B. die Anzahl der rahjagefälligen Eroberungen des Schwertkönigs (sehr viele), die Verstrickung von Kunibald von Ehrenstein in die Verschwörung von Gareth (gering) oder die Wahrheit über den Tod von Barduron von Mersingen*

- 16 meistens mit ‚Trisbin‘ unterschriebene Notizen über die Zauberin Nahema, inklusive Spekulationen über ihr Alter und ihre Fähigkeiten, wo ihr von Borbarads Rückkehr bis zum Jahr des Feuers die Schuld an allem zugeschoben wird. Angeblich soll sie auch für die KGIA gearbeitet und diese mit Fehlinformationen versorgt haben
- 17 die Position und exakte Nutzungsweise eines ‚stummen Herolds‘ oder ‚stummen Boten‘, ein Versteck, über das zwei Personen einander Nachrichten schicken können, ohne sich jemals zu begegnen
- 18 eine Liste von Informanten der KGIA in einer Stadt oder Organisation
- 19 Notizen und Hinweise zum Überleben in den Schwarzen Landen bei einer KGIA-Mission
- 20 der Ort eines geheimen Treffpunktes und die Lösungsworte, um eingelassen zu werden

KGIA-Agent

Eigenschaften:

MU 15 **KL** 13 **IN** 13 **CH** 12
FF 12 **GE** 14 **KO** 14 **KK** 13 **SO** 7

Schwert:

INI 11+1W6 **AT** 17 **PA** 15 **TP** 1W6+4 **DK** N

Waffenlos:

INI 10+1W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Leichte Armbrust: **INI** 11+1W6 **FK** 19 **TP** 1W6+6

Wurfdolch: **INI** 11+1W6 **FK** 18 **TP** 1W6+1

LeP 31 **AuP** 32 **WS** 9 **RS** 0 **MR** 4 **GS** 8

Vor- und Nachteile: Eisern; Arroganz 5, Prinzipientreue (10; Schutz des Mittelreiches, Schutz des Kaisers, Loyalität zum Reichgroßgeheimrat)

Sonderfertigkeiten: Ausfall, Ausweichen I, Finte, Schnellladen (Armbrust), Waffenloser Kampfstil: Bornländisch (oder anderer Stil), Wuchtschlag

Talente: Körperbeherrschung 12, Selbstbeherrschung (Schmerzen widerstehen) 12 (14), Reiten 13, Sinnenschärfe 12, Gassenwissen 13, Überreden 8, Kriegskunst 12

Erfahrener KGIA-Agent: AT/PA +3/+2, LeP +4, AuP +3, MU +1, GE +2, KO +1, KK +1, Gezielter Stich, Kampfreflexe

Kampfverhalten: KGIA-Agenten vermeiden es zu kämpfen, es denn es passt zu ihrer Rolle oder ist unvermeidlich. Stellen sie sich einem Gegner, sind sie um Effizienz bemüht. Mittels Ausfall und Finten versuchen sie den Kampf so kurz wie möglich zu gestalten und nutzen gerne auch die Umgebung.

Bemerkungen: Rüstungen je nach Mission