

B.4 Des Bettlers Himmelreich

Sascha Würdemann & Thomas Huntemann, Spielwelt-Abenteurer, VF&SF 1988 (Spielwelt 34)

Copyright © 2003 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteurer (Copyright © 1988 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

Nach einer kurzen Ruhepause als Gäste des Barons von Deorstead zogen die Freunde als Begleiter eines Whiskeytransports zurück nach Corrinis - sie wollten den kommenden Winter in einer halbwegs zivilisierten Stadt verbringen. Immer noch machte ihnen ihre Gedächtnislücke zu schaffen, und erst als sie in einem kleinen Dorf unterwegs Ruman, den Ordenskrieger aus Tevarra, trafen, fiel ihnen wieder ein, daß sie sich ja hier mit ihm verabredet hatten. Ruman hatte damals gemeint, er wollte nicht mit ihnen nach Deorstead ziehen, sondern müßte hier ein paar sündige Seelen auf den Weg der Besserung bringen - allen voran die hübsche Tochter des hiesigen Dorfwirtes. Nun aber war er ganz froh, sich mit einer guten Ausrede wieder verabschieden zu können - ein paar Wochen später, und Ruman hätte sich kaum noch der drohenden Verlobung entziehen können!

Der Winter versprach diesmal sehr kalt zu werden, und so waren alle Abenteurer froh, als sie endlich das vertraute Corrinis auf der Insel im Tuarisc erreichten. Mit ungewöhnlicher Sorgfalt durchsuchten diesmal Zöllner und Steuereintreiber die Ankömmlinge an der Fähre, und angesichts eines Dutzend bewaffneter Soldaten des Barons blieb den Freunden nichts übrig, als ebenfalls ihr Gepäck durchwühlen zu lassen. Den Fragen der Gefährten wichen die Soldaten mürrisch aus - "sie hätten eben ihre Befehle, basta!" Murad von Kanpurs gutbestückte "Reiseapotheke" wäre um ein Haar beschlagnahmt worden (so etwas hatte es bisher noch nie gegeben, und die Freunde wunderten sich sehr), aber der rawindische Hexer reagierte gelassen, schob den Soldaten ein paar Silberstücke zu und meinte, sie würden doch einem Arzt nicht sein Handwerkszeug nehmen wollen, oder? Murad hatte in seiner Heimat reichlich

Erfahrung im Umgang mit korrupten Behördenvertretern gesammelt.

Endlich in der Stadt angekommen, machten sich die Freunde auf die Suche nach einem anständigen Quartier, und sie landeten schließlich in der "Bärenkralle". Das Gasthaus machte einen vernünftigen Eindruck, das Essen war gut und nicht zu teuer, der Wein billig und süffig - zufrieden protesteten sich die Abenteurer zu: der Winter konnte kommen!

Sie überlegten gerade, welchen Preis sie wohl für ihre Zimmer bezahlen wollten, als Achran, der Wirt, plötzlich in den Schankraum stürmte und einen zerlumpten Bettler unter saftigen Beschimpfungen hinauswarf: er sollte doch sein Dreckszeug bei LoSan verkaufen oder es sich am besten sonstwo hinschmieren, aber anständige Wirtshäuser in Ruhe lassen!

Kaum war der Bettler, der zwar wüste Drohungen ausstieß, aber sich nicht zur Wehr setzte, draußen, kam der Wirt mit einer neuen Karaffe Wein an den Tisch der Abenteurer. Er hatte von seiner Magd Toiwen bereits erfahren, daß die Fremden ein paar Zimmer für einen längeren Aufenthalt in Corrinis suchten und wollte seine neuen Gäste näher kennenlernen.

Achran gewann bald den Eindruck, eine Gruppe fähiger Glücksritter vor sich zu haben, und erzählte den Abenteurern seine Sorgen. Seit einigen Wochen hätten die Bettler in Corrinis begonnen, mit "Rauschkraut" zu handeln, einem fremdartigen weißen Pulver, das angenehme Tagträume bescherte, aber schnell süchtig machte. Die Bettler gingen dabei mit unglaublicher Dreistigkeit vor, bedrohten Wirte, die ihnen den Handel untersagen wollten - und das alles unter den Augen der

Obrigkeit, die natürlich wie immer dann nicht einschritt, wenn es am dringendsten notwendig gewesen wäre. Achran bat die Freunde, ihn und sein Haus vor Übergriffen der Bettler zu schützen - dafür würden sie bei ihm kostenlos Unterkunft und Verpflegung erhalten.

Die Gefährten nahmen das Angebot natürlich an, brachten ihr Gepäck auf ihre im ersten Stock gelegenen Zimmer und schlenderten dann in der Stadt umher, um sich Lehrmeister für die kommende Winterpause zu suchen. Ilmor Vasaron und Lindorié gewannen Dion, den Schneidigen, als Lehrer, Ruman und - ein wenig verkleidet - Hippodora fanden Aufnahme zu den Übungsstunden der Söldnergilde, Lindorié vereinbarte mit den Heilerinnen des Nathir-Tempels regelmäßige Privatstunden, Vämpi suchte Kontakt zur örtlichen Diebesgilde, und Fensir von Arramlorn und Murad von Kanpur besuchten die Magiergilde. Dort war gerade Aimiü, eine hübsche und fähige Heilerin, am Empfang tätig, die deutlich zu erkennen gab, daß sie sich für den gutaussehenden Fensir interessierte - und die beiden verabredeten sich zu einem Stelldichein am Abend (Aimiü war aber "dienstlich" verhindert und ließ dem etwas enttäuschten Fensir ausrichten, er möchte doch am nächsten Abend wiederkommen...)

An diesem Nachmittag also lag das Gepäck der Abenteurer eine ganze Weile unbeaufsichtigt in den Zimmern der Bärenkralle.

Die Freunde kehrten von ihren Besorgungen zum Abendessen in die gut besuchte Bärenkralle zurück. Die Mahlzeit war wieder gut und reichlich, der gute Wein floß reichlich, und alle waren zufrieden. Als der größte Trubel im Schankraum allmählich vorbei war, leistete ihnen Achran zusammen mit einem alten Freund, dem in Ruhestand befindlichen erainnischen Lotsen Roilean, Gesellschaft. Achran erzählte von seinen Eltern, die beide ausgezeichnete Jäger wären und derzeit gerade wieder einen längeren Ausflug in die albischen Wälder unternommen hätten, um die

Vorratskammern der Bärenkralle wieder mit ein paar ganz besonders guten Stücken zu ergänzen. Roilean war auch nicht schweigsam und erfreute die Runde mit ein paar etlichen Längen Seemannsgarns von der allerdicksten Sorte.

Aber auch der schönste Abend geht einmal zu Ende, und schließlich verabschiedete sich Roilean als letzter Gast. Unter den wachsamen Augen Vasarons verriegelte Achran sorgfältig die Türen und Fenster des Schankraums, dann legten sich alle schlafen. Kaum lagen die Freunde in ihren Betten, als sie plötzlich aus dem Schankraum lautes Krachen und Hilferufe hörten. Schnell griffen sie zu ihren Waffen und eilten die Treppe in den Schankraum hinunter (Fensir zeigte dabei erstmals öffentlich seine knallbunten, gänseadaunengefütterten Unterhosen). Dort versuchten gerade drei halbbetrunkene Seeleute, die massiven Eichenholzmöbel zu zertrümmern, während ein vierter den verängstigten Achran mit einem langen Entermesser bedrohte.

Ein kurzer, aber heftiger Kampf begann. Die wütende Hippodora bot in ihrem Schlafgewand einen so entsetzlichen Anblick, daß der erste Seemann stark ernüchert sofort Reißaus nahm und auf die Straße floh - Achran folgte ihm auf der Stelle und schrie lauthals um Hilfe und nach den Stadtwachen. Die restlichen drei Seeleute waren bald ohne große Mühe überwältigt (soviel hatten die Freunde ja nun doch nicht getrunken), nur Ilmor Vasaron bekam einen bösen Stich mit einem der schartigen Entermesser ab: die Klinge drang tief bis auf den Knochen in seinen linken Unterschenkel ein! Stöhnend sank der Waldläufer zu Boden - dort krümmten sich bereits die drei "überwältigten" Seeleute ("Draufhauen" hatten die Abenteurer schon gelernt, "sachte Betäuben" offensichtlich noch nicht).

Lindorié kümmerte sich um die Verletzten, und die Seeleute gaben sofort kleinlaut zu, sie wären von einem jungen blonden Struwelkopf angeheuert worden, der ihnen etwas Gold gegeben hatte, damit sie in der

Bärenkralle "mal ordentlich Rabbatz machen würden" - eine Stunde nach Mitternacht am Seetor sollten sie dann noch eine gute Belohnung erhalten.

Mittlerweile waren die Stadtwachen eingetroffen, die die geständigen Seeleute nach einer kurzen Erklärung Achrans ins Stadtgefängnis brachten. Auch der Nachbar der Bärenkralle, der bärenstarke Schmied Ion Armtaerer, schaute vorbei - seine Hilfe war aber nicht mehr nötig. Achran erzählte, daß er gehört hatte, wie an der Tür geklopft wurde. Als er gefragt hatte, ob seine Eltern wieder da wären, hatten die Seeleute geantwortet, sie brächten ihm eine wichtige Nachricht von ihnen. Da er und seine Frau sich schon etwas Sorgen über ihr langes Ausbleiben machten, hätte er - dummerweise, wie er jetzt wußte - die Tür geöffnet.

Die Freunde schärfen Achran ein, in Zukunft vorsichtiger zu sein. Dann bereiteten sie sich darauf vor, den "Struwwelkopf" am Seetor zu schnappen. Vämpi verkleidete sich rasch als Bettlerin und drückte sich am Seetor herum - sie hatte ihre Kleider mit billigem Schnaps durchtränkt und roch erbärmlich. Lindorié und Ruman lauerten in den Schatten der Häuser auf das Erscheinen des blonden Jungen, und Hippodora und Fensir (der sich im Übereifer zunächst stark geschminkt hatte, weil er sich als Frau verkleiden wollte) spazierten als Liebespärchen in der Nähe auf und ab. Nur Vasaron und Murad blieben in der Bärenkralle - dem Waldläufer schmerzte das Bein, und der Hexer war müde.

Die Freunde hatten ihre Falle gut vorbereitet - nur leider ging niemand hinein. Außer ein paar unerfreulichen Begegnungen mit ein paar Stadtwachen, die ihnen dringend rieten, nun heim und ins Bett zu gehen, tat sich nichts - und schließlich mußten die Gefährten enttäuscht wieder zurückkehren und schlafen gehen.

Arcred, der blonde Struwwelkopf, war natürlich nicht so dumm, sich an diese Verabredung zu halten. Es reichte ja schon, wenn die betrunkenen Tölpel dem

Wirt der Bärenkralle überhaupt Schwierigkeiten machten.

Lautes Gebrüll und hämmernde Schläge an ihre Zimmertür weckten die Freunde im Morgengrauen. Ehe sie noch wußten, wie ihnen geschah, wurde die Tür aufgebrochen, und herein drangen bewaffnete Krieger der Stadtwache. Den überraschten Abenteurern blieb nichts anderes übrig, als sich erst einmal zu ergeben. Ihre aufgeregten Fragen, was das Ganze denn sollte, blieben zunächst ohne Antwort. Wortlos durchwühlten die Krieger ihr Gepäck - und siehe da, was fanden sie unter der alten Unterwäsche Murad von Kanpurs? Einen Lederbeutel mit Rauschkraut! Murad war sprachlos vor Entrüstung - er sah diesen Beutel zum ersten Mal!

Die Stadtwachen hielten sich nun nicht länger mit den heftig protestierenden Freunden auf, fesselten sie und brachten sie auf einem Karren in das Gefängnis. Dort wurden die Abenteurer in eine lichtlose Zelle geworfen. Vasaron entdeckte in einer Ecke einen Strohhaufen und legte sich stöhnend nieder - der rücksichtslose Transport war seinem verletzten Bein gar nicht gut bekommen. Auch Murad warf sich verzweifelt auf das Lager - er verstand die Welt nicht mehr! (Das Strohlager wimmelte vor Läusen - ein Umstand, der den beiden später noch zu schaffen machte...)

Den Eingesperreten blieb keine andere Wahl als zu warten. Am späten Nachmittag wurden sie endlich aus ihrer dunklen Zelle geholt und gut bewacht in den Gerichtssaal gebracht. Der Richter des Barons, Geadric MacAelfin, forderte die "Angeklagten" auf, einzeln aufzustehen und Angaben zu ihrer Person zu machen. Dann holte er aus seiner rotbraunen Robe eine Schriftrolle und las die Anklage vor: *"Die Angeklagten werden des gemeingefährlichen Rauschkrautschmuggels und -handels beschuldigt."*

Als Beweisstück legte er den bei Murad von Kanpur gefundenen Lederbeutel auf den Tisch. Ohne auf die Protestrufe der

Gefährten einzugehen, rief er als ersten Zeugen Arric McAran auf. Dieser war der Anführer der Stadtwache gewesen, die am Morgen in der Bärenkralle die Freunde so unsanft geweckt hatte. Er bestätigte, daß er einen anonymen Hinweis auf eine Bande von Rauschgiftschmugglern und - verteilern erhalten hätte, und bei seiner Suche erfolgreich gewesen wäre.

Der Richter warnte die empörten Freunde, die Verhandlung weiterhin durch laute Zwischenrufe zu stören - notfalls würde er sie mit ein paar Stockhieben zur Ruhe und Vernunft bringen lassen! Als zweiten Zeugen rief er nun den Lotsen Roilean auf. Sprachlos vor Wut mußten die Gefährten nun hören, wie ihr Zechkumpan vom vorherigen Abend eiskalt behauptete, er hätte gestern abend beobachtet, wie Murad von Kanpur und Vämpi in der Bärenkralle Rauschkraut an mehrere Gäste verteilt hätten. Die dreisten Lügen des alten Lotsen trieben Murad zum Äußersten, und er versuchte, mit einem Zauber die Worte Roileans zu beeinflussen. Kaum hatte er den Zauber vollendet, trübte sich plötzlich eine Glaskugel, die auf dem Tisch vor dem Richter lag, milchig - und McAelfin rief sofort, die Verhandlung wäre unterbrochen, da hier jemand Magie anwenden würde! Lindorié reagierte geistesgegenwärtig und erklärte schnell, sie hätte soeben mit einem Heilzauber versucht, die Leiden Vasarons zu lindern (die Wunde am Bein des Waldläufers war wirklich erneut aufgebrochen und blutete heftig).

Den "Angeklagten" blieb also letztlich nichts anderes übrig, als sich zähneknirschend die frechen Behauptungen des Lotsen anzuhören (und finstere Rachedgedanken zogen durch ihre Köpfe). Nach dessen Aussagen war die Sachlage eindeutig: Murad und Vämpi waren Rauschgift Händler, und der Rest der "Bande" steckte mit ihnen vermutlich unter einer Decke. Der Richter wandte sich schließlich an die Freunde und fragte, ob sie corrinische Bürger als Zeugen für ihre Sache benennen könnten, und ob sie sonst etwas zu ihrer Verteidigung zu sagen hätten?

Alle machten erst einmal lautstark ihrer Empörung Luft (der Richter hörte ihnen ungerührt zu - er war es gewöhnt, stets nur Unschuldige zu verurteilen) - dann besannen sie sich und forderten, einen Anwalt zu sprechen. Außerdem nannten sie als Zeugen ihrer Unschuld den Wirt Achran, Toiwen, seine Magd, den Schmied Armtaerer und den Zollbeamten Bullric McNahar, der ihr Gepäck bei ihrer Einreise nach Corrinis durchsucht hatte. Der Richter zeigte zwar bei sovielen Einwänden wenig Begeisterung, stimmte aber schließlich ihren Vorschlägen zu und vertagte die Verhandlung auf den nächsten Vormittag.

Die Freunde wurden wieder eingesperrt und erhielten am Abend Besuch vom Anwalt Cedric McNahar. Er hörte sich die Geschichte der Abenteurer geduldig an und meinte dann, das Beste wäre wohl ein umfassendes Geständnis, um den Richter mild zu stimmen - andernfalls stünde es schlecht um sie! Als die Freunde empört ablehnten, schlug er vor, sie sollten dann wenigstens versuchen, alle Schuld auf Murad und Vämpi zu schieben, um ihre eigenen Köpfe zu retten. Auch dieser Vorschlag stieß auf eisige Ablehnung. Obwohl die Freunde mehr und mehr an den Fähigkeiten des Anwalts zweifelten, baten sie ihn, sie bei der morgigen Verhandlung zu unterstützen (schlimmer konnte es ja kaum noch kommen...).

Aber McNahar konnte am folgenden Tag den Freunden auch nicht helfen. Armtaerer war ein völliger Fehlgriff gewesen und wußte von den Gefährten überhaupt nichts zu berichten, und Bullric McNahar konnte nicht mit hundertprozentiger Sicherheit ausschließen, daß die Angeklagten Rauschkraut in ihrem Gepäck hatten. Achran und Toiwen schließlich wirkten sehr verstört, konnten aber ebenfalls nicht mit absoluter Sicherheit ausschließen, daß die Angeklagten Rauschkraut verteilt hatten. Sie waren in der fraglichen Zeit in dem überfüllten Schankraum sehr beschäftigt gewesen und hatten nicht ständig ein Auge auf ihren neuen Gästen gehabt. Achran betonte zwar

mehrfach, er könnte sich ja nicht vorstellen, daß die Angeklagten so hinterhältig gewesen wären, aber sein Wort für ihre Unschuld verpfänden könnte er leider auch nicht.

Also: die Zeugen waren eine einzige Enttäuschung. Und McNahar, der ihnen immer wieder zuflüsterte, jetzt wäre ein günstiger Moment für ein aufrichtiges Geständnis, ging ihnen allmählich auf die Nerven. Fensir von Arramlorn reichte es schließlich. Er sprang auf und hielt eine flammende Verteidigungsrede: in Corua, seiner Heimat, hätte der wortgewandte Magier mit seiner dramatischen Ansprache wohl selbst einen überführten Mörder vor dem drohenden Schwert des Henkers bewahrt, und die Herzen aller Zuhörer, besonders der Damen, wären ihm zugeflogen - aber in Corrinis brachte Fensir damit nur den Gerichtsschreiber ins Schwitzen (dem noch Tage nach der Verhandlung die Finger zitterten...).

Der Richter hörte sich Fensirs Rede in aller Seelenruhe an. Auch das Angebot des Magiers, er würde mit seinen Freunden schon die Drahtzieher des Rauschkrauthandels ausfindig machen, wenn ihnen hier ihr Recht widerfahren würde, beeindruckte McAelfin nicht. Er unterbrach schließlich den Magier, um sein Urteil zu verkünden:

"Aufgrund der neuen Verordnung des hochgerechten Barons von Corrinis, Bogardin IV. McAelfin, in Verbindung mit der in Übereinstimmung mit der Händlergilde verfügten Satzung über den Handel mit Kräutern, Arzneien und Genußmitteln, aufgrund der Vorschriften über die Einfuhr von Gütern, deren Handel und Besitz in den Grenzen unseres Fürstentums verboten sind, sowie aufgrund der Eintragung in der königlichen Gesetzesrolle von Alba in der im Jahre 307 für die Baronie Corrinis für gültig befundenen Fassung gegen die Herstellung, den Besitz und die Verbreitung von Rauschmitteln werden die Angeklagten Murad von Kanpur und Vämpi zum Tode

verurteilt. Die Hinrichtung soll durch das Beil erfolgen. Der abgetrennte Kopf soll als abschreckendes Beispiel für andere Übeltäter auf einen Pfahl am Seetor aufgespießt werden und den Seevögeln zur Nahrung dienen. Die Angeklagten Fensir von Arramlorn 75, Hippodora Culsucosa, Lindorié, Ruman und Ilmor Vasaron werden zu fünf Jahren Arbeitslager in den Silberminen unseres Barons im Artross-Gebirge verurteilt. Möge der Aufenthalt dort zu ihrer Besserung und Läuterung beitragen."

Die Verurteilten wurden nun getrennt. Murad und Vämpi kamen in die Todeszelle, wo bereits zwei albische Räuber warteten. Die beiden waren fest überzeugt, daß sie in der kommenden Nacht befreit würden, und boten den beiden Neuen an, sich ihrer Bande anzuschließen. Die restlichen Freunde wurden in einer ordentlichen Zelle eingesperrt. Fensir unternahm verschiedene verzweifelte Ausbruchsversuche und landete schließlich, als Magier entlarvt, gefesselt und geknebelt in einer Einzelzelle.

Die Nacht verging, und am frühen Morgen wurden die Todeskandidaten aus ihrer Zelle geholt und auf den Richtplatz geführt. Leichter Schneefall hatte eingesetzt. Ein dumpfer Trommelwirbel begann. Das Richtbeil des Scharfrichters sauste zweimal hernieder - und beendete das Leben der beiden albischen Räuber. Murad und Vämpi dagegen, die für ihr Leben keinen Pfifferling mehr gegeben hätten, wurden wieder in ihre Zelle zurückgebracht.

Nach einer längeren Wartezeit erschienen wieder ein paar Wachen und brachten die beiden in eine andere Zelle, in der bereits - oh Wunder - der Rest der Freunde versammelt war. Hier lernten sie nun Airim an'bailmor kennen, die "rechte Hand des Richters". Airim erzählte, der Richter ginge davon aus, daß die hier Versammelten doch nur kleine Fische wären, und eingedenk des Angebots, das Fensir bei seiner Verteidigungsrede gemacht hätte, hätte McAelfin nun die Möglichkeit in Betracht

gezogen, den Verurteilten in außerordentlicher Weise Straffreiheit zu gewähren, wenn sie mithelfen würden, die Hintermänner des Rauschkrauthandels dingfest zu machen.

Etwas beleidigt, daß sie immer noch als Rauschkrautschmuggler verdächtigt wurden, willigten die Freunde ein. Airim erzählte ihnen daraufhin, was er wußte. Klar war, daß das Rauschkraut unter Kräuterkundigen als KarPanTin bekannt war und aus dem fernen KanThaiPan stammte. Auf eine noch unbekannte Weise kamen die Bettler von Corrinis an das Zeug und verteilten es dann innerhalb der Stadt. Airims Plan bestand nun darin, die fremden Abenteurer in die Bettlerschaft von Corrinis einzuschleusen, um dort Informationen zu sammeln und an ihn weiterzugeben, bis einer der Hintermänner der ganzen Aktion identifiziert würde.

Ein hohler Baum in der Vorstadt sollte als "toter Briefkasten" dienen, um Nachrichten mit Airim auszutauschen. Die Freunde mußten zustimmen, einen Gifttrunk (der wie bitterer Kräutertee schmeckte) zu sich zu nehmen: das tödliche Gift würde erst nach sieben Tagen zu wirken beginnen, und Airim hatte natürlich ein Gegengift. Auf diese Weise wollte er sich der eifrigen Mitarbeit seiner neuen Helfer versichern. Die Gefährten erhielten Bettlerkleidung, und Airim stellte klar, daß ihre gesamte beschlagnahmte Ausrüstung weiterhin hier im Stadtgefängnis aufbewahrt würde - da man mit einer Leibesvisitation durch mißtrauische Bettler rechnen mußte, könnten sie ohnehin nichts von ihren Sachen mitnehmen. Hippodora wurde plötzlich bewußt, daß sie sich nun für eine unbestimmte längere Zeit von ihrem heiligen, der Culsu geweihten Schwert trennen mußte, und wurde von einem heftigem Brechreiz geplagt, der erst nachließ, als ihr Magen schon längst leer war.

Der Rest des Vormittags verging rasch mit den Vorbereitungen der Abenteurer auf ihr Bettlerdasein. Airim brachte ihnen noch ein

paar der geheimen Zinken der corrinischen Bettler bei, und dann ging es los. Um die Mittagsstunde begleitete Jalrod McTuron, ein Angehöriger der Stadtverwaltung, der für Bettlerangelegenheiten zuständig war, die "neuen Bettler" zum Marktplatz und stellte sie dort dem Bettelvogt Caharlas vor. Caharlas, ein untersetzter, stoppelbärtiger älterer Mann, zeigte sich nur wenig begeistert von so vielen Neuankömmlingen, die den Winter über in Corrinis bleiben wollten. Mürrisch meinte er, wenn es sich halt nicht vermeiden ließe, sollten die Neuen abends in einem leerstehenden Lagerhaus in der Nähe der Festung vorbeischaun - dort wäre der Treffpunkt der Bettler. Jetzt sollten sie aber gefälligst woanders betteln, da hier sein eigener Stamplatz wäre.

Die Freunde befolgten seinen Rat, und der Nachmittag verging schnell. Erste schüchterne Bettelversuche zeigten, daß man meistens keinen Erfolg damit hatte, und wenn, dann gab es nur ein paar wenige Kupferstücke. Ruman gab das Betteln schnell wieder auf und beobachtet statt dessen einen Bettler, der offenkundig Rauschkraut verkaufte. Er verfolgte ihn vom "Goldenen Löwen" hin zu einem Barbier (Mindon) und weiter bis vor ein Bordell ("Bei Dame Laetwing"). Vielleicht war das ein Hinweis?

Schließlich trafen die Freunde alle abends vor dem genannten Lagerhaus ein. Als sie eintraten, hatten sich bereits etwa zwei Dutzend Bettler eingefunden, die sich auf Strohhaufen in den verschiedenen Abstellfächern des Lagerhauses ausruhten. Als Caharlas die Neuankömmlinge erspähte, bat er die Anwesenden um Ruhe und forderte die Gefährten auf, sich einzeln vorzustellen. Und wer waren die Neuen? Immi, das Bauernkind, Fasso, ein Arbeitsloser, Isra, ein entlassener Falkner, Ruman, ein ehemaliger Zimmermann, Hippodora, das Schiffsmädchen, die Herumtreiberin Linda und Fens Falron, ein Handwerker, dem die Liebe zu den Weibern nur Unglück gebracht hatte (seine Erzählung erntete verständnisvolles Gelächter).

Caharlas schickte die Freunde noch einmal kurz nach draußen, damit sich die Bettler ungestört beraten könnten, ob sie die Neuen aufnehmen wollten. Es dauerte nicht lange, dann wurden sie wieder hereingerufen, und der Bettelvogt teilte ihnen lächelnd mit, daß sie willkommen wären. Sie müßten allerdings drei Aufgaben erfolgreich lösen, aber gesund und kräftig, wie sie wären (Ilmor Vasaron humpelte ganz unauffällig), wäre das ein Kinderspiel für sie. Das hätte aber bis morgen Zeit, jetzt würde erst einmal gefeiert.

Die Bettler holten Würste, Käse und billigen Rotwein hervor, und ein gemeinsames Essen begann. Die Freunde lernten nun ihrerseits ein paar Bettler kennen - da waren: der alte Rott, ein kahlköpfiger Greis mit stechendem Blick, der ständig mißtrauisch die Augen zusammenkniff; der "einäugige" Samric, der seine Augenklappe nur beruflich trug; der bucklige Hinkel-Ion, ein Hüne mit blonden Zöpfen aus Fuardach; der irre Glin, ein kleiner schwarzhaariger junger Mann aus Chryseia, der unter einem ständigen Verfolgungswahn litt; die Zwillinge Lion und Lian, zwei taubstumme bildhübsche junge Akrobaten aus Corua; schließlich Arcred, ein blonder junger Struwelkopf (!) aus dem albischen Haelgarde.

Zu vorgerückter Stunde begannen die Bettler, ihr Rauchzeug auszupacken. Die Pfeifen machten ihre Runde, und die Freunde wollten dabei nicht abseits stehen und rauchten kräftig mit. Die Stimmung wurde immer ausgelassener, und Hinkel-Ion, der sich ausschließlich für Schnaps und Weiber interessierte, tätschelte der hübschen Linda mehrfach ihre wohlgeformten Rundungen. Die Elbin kochte vor Scham und Wut, wagte aber nicht, sich offen den groben Zärtlichkeiten des Hünen zu widersetzen. Zum Glück hatte Hinkel-Ion bereits soviel Fusel zu sich genommen, daß er kurze Zeit später selig lächelnd einschlummerte und Linda nicht mehr weiter "umwerben" konnte.

Der blonde Arcred (den die Freunde natürlich besonders mißtrauisch beobachteten) hatte den "neuen Bettlern"

eine Menge neugieriger Fragen gestellt. Er hatte auch von seiner Vergangenheit erzählt, wie er schleunigst Haelgarde verlassen mußte, nach einer Meinungsverschiedenheit mit dem Gesellen seines Meisters (er war Lehrling bei einem Schreiner gewesen) - die der Geselle leider nicht überlebt hatte. Er war erst seit ein paar Monden bei den Bettlern von Corrinis und galt bei ihnen als "Grünschnabel", als "Strohkopf mit den jungen Knochen". Da er jeden Auftrag ohne zu murren ausführte, war er nun zur "rechten Hand" von Caharlas, dem Bettelvogt, geworden, der froh war, wenn ihm das "Jungchen" die Plackerei abnahm.

Als die Freunde Arcred auf die besonders würzige Mischung dieses Pfeifentabaks ansprachen, lächelte er geheimnisvoll und meinte, darüber dürfte er jetzt noch nichts sagen - aber sie hätten recht, es wäre wirklich ein ganz besonderes Rauchzeug, das einen armen Bettler wenigstens für ein paar Stunden in richtig gute Laune versetzen würde. Der Name der Mischung wäre: "Des Bettlers Himmelreich". Natürlich vermuteten die Freunde richtig, daß der Tabak mit Rauschkraut versetzt war - aber sie hatten die Suchtgefahr des KarPanTin schwer unterschätzt: am nächsten Abend bereits verspürten Murad von Kanpur, Ruman und Vämpi großen Appetit auf ein weiteres Pfeifchen - wie sich im Lauf der Tage herausstellen sollte, waren sie bereits von dieser ersten Pfeife süchtig geworden!

In der Nacht durchsuchten Lion und Lian äußerst behutsam die wenigen Habseligkeiten der fest schlummernden Freunde. Gut, daß sie nichts riskiert hatten und keine ungewöhnlichen Dinge bei sich trugen - es wäre ihre letzte Nacht gewesen!

Früh am nächsten Morgen begann die erste Prüfung. Caharlas legte jedem Kandidaten einen Fetzen Pergament vor, auf den fünf Bettlerzeichen gemalt waren, und wollte ihre Bedeutung wissen. Dank der Vorbereitung Airims bestanden die Freunde diesen Test mehr (die meisten) oder weniger (Murad und Vasaron) glänzend. Caharlas meinte, weitgereiste Fremde könnten auch nicht alles

wissen (er hatte gute Laune), und die zweite Prüfung würde ja nun zeigen, ob sie erfahrene Bettler wären oder nicht.

Die Aufgabe bestand darin, während des Tages an drei Plätzen zu betteln und dabei ein ganzes Goldstück zusammenzubringen. Vormittags sollten sie auf dem Marktplatz betteln (es war Markttag), nachmittags am Osttorplatz und abends vor dem Alt-Corrinis. Es war ein bitterkalter Wintertag, und die Freunde stellten bald fest, daß Betteln noch viel anstrengender und frustrierender war, als sich in unterirdischen Verliesen mit Ungeheuern aller Art herumzuzürgern und am Schluß dann doch an der eigentlichen Schatzkammer vorbeizulaufen. Viele Passanten gaben, wenn überhaupt, nur einige wenige Kupferstücke (oder im Fall des Fischhändlers Raganrod unverkäufliche - verdorbene - Fische).

Ein Mitglied der Gruppe offenbarte zur Überraschung aller ein ganz neues Talent: Fensir von Arramlorn! Der Magier war ja bis jetzt vor allem durch seine Überheblichkeit aufgefallen und hatte allen, besonders Ilmor Vasaron, immer wieder spüren lassen, daß er als Mitglied des coruanischen Hochadels ein ganz außergewöhnlich vornehmer Bursche war. Jetzt aber zeigte er, daß er auch schauspielerische Qualitäten hatte (er hatte in seiner Heimat oft genug das Theater besucht und die fahrenden SchauspielerInnen bewundert und verehrt). Als Einbeiniger mühsam humpelnd (er hatte sich ein Bein hochgebunden und unter seiner Kutte versteckt), und mit einem von (Hühner-)Blut besudelten Arm, den er lose im Ärmel seines Gewands baumeln ließ, pirschte sich Fensir an seine Opfer heran. Kaum hatten sie ihn bemerkt, überfiel er sie mit einem gewaltigen Redeschwall (ganz so, wie er es aus den coruanischen Komödien kannte). Und er hatte Erfolg! Ob die Passanten eher aus Furcht vor der grausligen Gestalt oder aus Mitleid mit dem armen Krüppel zahlten, oder ob sie nur dem endlosen Wortschwall entgehen wollten - diese Frage blieb ohne Antwort.

So schafften es die Freunde tatsächlich, schon am Nachmittag (manche hatten sich in der Armenküche der Heilerinnen Nathirs mit einem Teller eben genießbaren Eintopfs gestärkt) das geforderte Goldstück vollständig beieinander zu haben. Sie wollten eben den Osttorplatz verlassen, um noch ein paar Erkundungen auf eigene Faust anzustellen, und um sich irgendwo etwas aufzuwärmen (Fensir würde bestimmt noch ein paar Kupferstückchen mehr hereinbringen), als plötzlich Arcred bei ihnen auftauchte und sie nach dem Grund ihres vorzeitigen Verschwindens fragte. Sie waren also offenkundig überwacht worden! Als Arcred erfuhr, daß sie die Prüfung bereits geschafft hatten, gratulierte er ihnen herzlich - sie wären wirklich gute Bettler!

Auch Caharlas lobte die "Neuen", als er abends im Lagerhaus von ihrem Erfolg hörte. Und natürlich wurde wieder mit Fusel und Rauchzeug gefeiert. Diesmal hielten sich die Freunde zurück (sie wollten für die dritte Prüfung fit bleiben). Auch Murad von Kanpur widerstand der Verlockung - nur Ruman und Vämpi schmauchten glücklich um die Wette.

Am nächsten Morgen erfuhren die Abenteurer, wie die letzte Prüfung aussah. Caharlas erzählte ihnen vom Rauschkraut, das den Bettlern und vielen Bürgern von Corrinis das Leben etwas erträglicher machen würde. Da die Freunde sich als sehr fähig gezeigt hätten, sollten sie nun mithelfen, eine kleine Ladung mit Stoffballen, in denen das Kraut verborgen war, von einem Lagerhaus im Norden vor den Toren von Corrinis hierher zum Treffpunkt der Bettler zu bringen. Der Transport mit Hilfe zweier Handkarren sollte nach Einbruch der Dunkelheit losgehen.

Caharlas ordnete an, daß die "Neuen" das Bettlerlager tagsüber nicht verlassen sollten. Die Freunde hielten sich an seine Anweisung - sie wollten erst einmal mehr Informationen haben, ehe sie Airim eine Nachricht brachten.

Diese Entscheidung war richtig! Der mißtrauische Arcred beobachtete heimlich die "Neuen" den ganzen Tag - hätten irgendwelche "Tricks" seinen Verdacht erregt, hätten die Freunde ein paar sehr erfahrene Totschläger kennengelernt!

Kurz vor Sonnenuntergang kam Caharlas in das Bettlerlager zurück und erteilte Befehle für das genaue Vorgehen während des Transports. Mit zwei Handkarren machten sie sich dann auf den Weg: die Freunde begleiteten den einen Karren, und um den anderen kümmerten sich Caharlas, der einäugige Samric, Arcred und ein neuer Bettler, der einen Umhang mit Kapuze trug, der sein Gesicht vollständig verbarg. Ihr Ziel war ein Lagerhaus im Norden der Stadt, das dem Händlerfürsten von Corrinis, Gundar McBeorn, gehörte.

Sie nahmen dort die Stoffballen in Empfang. Auf halbem Weg zwischen Lagerhaus und Osttor eilte plötzlich ein halbwüchsiger Junge auf Caharlas zu und überbrachte außer Atem die Nachricht, daß die Wachen am Osttor neu eingeteilt worden waren. Die bestochenen Wächter hatten also heute keinen Dienst! Caharlas ordnete daraufhin fluchend die Umkehr an, und sie brachten die Stoffballen wieder ins Lagerhaus zurück.

Diesmal gab es keinen lustigen Abend im Bettlerlager. Die Bettler hatten ihre privaten Vorräte an Rauschkraut aufgebraucht, weil sie sich fest auf den für heute geplanten Nachschub verlassen hatten, und nun litten die meisten von ihnen (einschließlich der drei süchtigen Freunde) unter den Entzugserscheinungen. Am folgenden Morgen erfuhren die Abenteurer, daß der Transport nun morgen abend stattfinden würde. Caharlas meinte, sie sollten tagsüber betteln gehen, um etwas für die Gemeinschaft zu tun, und Arcred fügte hinzu, klar wäre die Bettelei ein härteres Brot als die Verteilung von Rauschkraut, aber aller Anfang wäre nun mal schwer.

Obwohl Arcred den Eindruck machte, als ob er den Freunden nun völlig vertraute, blieben diese vorsichtig. Sie verbrachten den ganzen

Tag mit Betteln an verschiedenen Stellen in Corrinis, und trafen sich nur gelegentlich, um über ihre Erfolge (oder auch nicht) zu sprechen. Lindorié hatte ein paar Zeilen aufgeschrieben, die Airim über den geplanten Transport informierten, und die Freunde legten den Zettel unter Beachtung aller Vorsichtsmaßnahmen in den toten Briefkasten.

Der Abend verlief wie der vorherige: die Bettler hatten furchtbar schlechte Laune, waren je nach Temperament aggressiv und gereizt oder mürrisch und niedergeschlagen - die drei Süchtigen der Gruppe konnten sie gut verstehen.

Am Morgen des folgenden Tages tauchte Jalrod McTuron im Bettlerlager auf. Er erkundigte sich beim Bettelvogt, wie sich die "Neuen" machten (Caharlas murmelte schlechtgelaunt, sie wären schon in Ordnung), und wünschte den neuen Bettlern alles Gute für ihre Zukunft. Dabei steckte er den Freunden unauffällig eine Nachricht zu: die Stadtwache würde heute nach dem Eintreffen des Rauschkrauttransports im Bettlerlager zupacken. Das Läuten der Glocke, die das bevorstehende Schließen der Stadttore ankündigte, sollte als Zeichen dienen. Für alle Fälle lägen für die Abenteurer ein paar Waffen in einem Gebüsch in der Nähe des toten Briefkastens bereit.

Die Freunde gingen wieder betteln und besorgten sich bei passender Gelegenheit einen Dolch, eine Keule oder ein Kurzschwert aus dem Versteck. Sie verbargen die Waffen unter ihren Umhängen. Der abendliche Rauschkrauttransport verlief diesmal ohne Zwischenfälle. Im Bettlerlager begannen die Bettler sofort damit, eifrig das Rauschkraut aus den Stoffballen auszupacken - endlich gab es wieder den schon schmerzlich vermißten Stoff! Caharlas und Arcred verteilten dann Wochenportionen an jeden anwesenden Bettler - sowohl seine eigene Ration als auch die zu verteilende Ware. Auch jeder der Freunde erhielt einen

Beutel Rauschkraut - als Vorschuß für die nächste Woche.

Die Bettler waren noch mit dem Austeilen des Rauschkrauts beschäftigt, als die Abenteurer die genannte Glocke läuten hörten. Gespannt erwarteten sie nun jeden Moment das Eintreffen der Stadtwache und postierten sich unauffällig in der Nähe des Haupteingangs, aber die Wache kam und kam nicht. Es war zum Verzweifeln! Untätig sahen die Freunde zu, wie Caharlas, Arcred und der Unbekannte mit der Kapuze das übrige Rauschkraut zusammenpackten - und durch die Hintertür verschwanden!

Die übrigen Bettler gaben sich schon selig den Träumen des Rauschkrauts hin, als endlich die Stadtwache unter Leitung des zweiten Hilfsvogts Art ay'caerthann eintraf und alle Anwesenden festnahm. Die Bettler leisteten angesichts der bewaffneten Übermacht keinen Widerstand, und viele hatten bei ihrer Gefangennahme sogar ein glückliches Lächeln auf den Lippen.

Die Freunde wurden im Gefängnis von den übrigen Bettlern getrennt und zu Airim gebracht, der natürlich bitter enttäuscht war, als er hören mußte, daß die mutmaßlichen Drahtzieher entwischt waren. Die schweren Beschuldigungen der Freunde, daß dieser ay'caerthann wohl mindestens ein gewaltiger Versager war, wenn er nicht sogar mit den Rauschkrautschmugglern unter einer Decke steckte, führte sogar zu einer Gegenüberstellung der Abenteurer mit dem zweiten Hilfsvogt. Dabei stellte sich heraus, daß die Stadtwache durch eine Schlägerei zwischen der Besatzung eines chryseischen Handelsschiffes und einigen waelischen Barbaren aufgehalten worden war, und Art ay'caerthann in seiner ortsbekanntem Überheblichkeit davon ausgegangen war, daß es wohl egal wäre, ob er ein paar Minuten früher oder später kurzen Prozeß mit diesem Bettlerpack machen würde.

Trotz seiner Enttäuschung über den Ausgang dieser Aktion hielt sich Airim aber an die Abmachungen, gab jedem Abenteurer das

versprochene Gegengift zu trinken und händigte jedem die beschlagnahmten Sachen wieder aus. Er schlug vor, daß die Freunde noch eine Nacht als Gäste im Gefängnis blieben, um nicht seinen Leuten die Suche nach den drei Hauptverdächtigen zu erschweren. So erfuhren die Gefährten am nächsten Morgen aus erster Hand, daß man Caharlas bereits gefunden hatte: seine Leiche lag in einer dunklen Nische des Schildwallpfades - er war erstochen worden. Von Arcred und dem Kapuzenmann fehlte jede Spur.

Mit dem guten Rat, nun aber keinen Unfug mehr in Corrinis anzustellen, entließ Airim die Freunde. Da sie sich nicht sicher waren, ob ihnen von den Bettlern oder irgendwelchen Dunkelmännern weitere Gefahren drohten, waren sie sich einig, daß sie sich am besten für eine Weile trennen sollten. In die Bärenkralle wollte keiner mehr zurückkehren, und sie suchten sich nun andere Unterkünfte.

Murad von Kanpur und Ilmor Vasaron wurden Stammgäste in McMurdils Badehaus (auch um ihre Kopfläuse loszuwerden...) und bei den Goldenen Damen, und leisteten sich nach der entbehrungsreichen Bettelzeit eine Unterkunft in der Königlichen Hoheit. Vämpi, Hippodora, Lindorié und Ruman waren sparsamer und überredeten Horandir McMurdil, den Wirt des Schwarzen Hirschen, ihnen seine zwei eigentlich nur für Notfälle bestimmten Gästezimmer zu vermieten.

Fensir stattete der Bärenkralle doch noch einen Besuch ab. Gruagach, der Vater Achrans, war von seinem Jagdausflug zurück und hatte wieder die Führung des Wirtshauses übernommen. Er bat den Magier zu einem vertraulichen Gespräch und eröffnete ihm ohne Umschweife, er wäre vollständig informiert - er selbst würde ebenfalls hin und wieder kleinere Aufträge für Airim ausführen und wäre deshalb wohl gut unterrichtet. Gruagach meinte ebenfalls, es wäre wohl keine gute Idee, wenn sich jemand aus der Gruppe erneut bei ihm

einquartieren würde, und er empfahl Fensir, die Flinke Klinge als Unterkunft zu wählen, sie wäre solide und preiswert. Der Magier folgte seinem Rat und bereute es nicht. Als wenig später Duncan in Corrinis eintraf, ihr lange vermißter Barde (Duncan war Gerüchten gefolgt, die von einem alten Flötenbauer erzählten, der im Süden Erainns leben und die tollsten Zauberflöten fertigen sollte - leider erfolglos), nahm sich dieser ebenfalls ein Zimmer in diesem Gasthaus.

Und die Süchtigen? Murad, Ruman und Vämpi erlebten eine qualvolle Zeit, und Tag für Tag sahen sie elender aus (und fühlten sich auch so) - des Bettlers Himmelreich? Schon eher die Hölle! Und es bestand zunächst wenig Aussicht auf Hilfe - für mächtige Heilzauber reichte das Geld der Freunde nicht aus, und sonst gab es aus ärztlicher Sicht nur eins: Zähne zusammenbeißen und durch (auch wenn's weh tat)! Doch dann kam die wunderbare Macht der Liebe ins Spiel: Aimi, Mitglied der corrinischen Magiergilde und fähige Heilerin, verliebte sich unsterblich in den schönen Fensir - und sie war bereit, gegen Erstattung der Kosten für die notwendigen Zutaten, die drei Freunde Fensirs auf magische Weise von ihrer Sucht zu befreien - Searinnu, die oberste Heilerin Nathirs in Corrinis, durfte davon natürlich niemals erfahren.

Endlich konnte die ersehnte ruhige Winterpause im verschneiten Corrinis beginnen...