

C.26 Unterirdisch

Christopher Bünte, MIDGARD-Abenteurer (im Band *Die Fahrt der Schwarzen Galeere*) 2003, Pegasus

Copyright © 2004 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteurer (Copyright © 2003 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

Leichte Kurierdienste

So ein günstiger Zufall! Gerade noch machten sich die Freunde Sorgen, was sie nach dem Ende des Luchsmonds tun sollten, da heuerte sie der Handelsfürst Gundar MacBeorn an, einen wichtigen Geschäftsbrief seinem chryseischen Partner Thales Nauklerion nach Kroisos zu bringen. Er zahlte den Abenteurern (Anga, Grainne, HaoDai, Pippin, Ronald und Ulwun – ausgerechnet Flintstone musste zusammen mit Heather mal wieder in Alasdell nach dem Rechten schauen) nicht nur die Schiffspassage bis Palabrion, sondern stattete sie auch mit einer sehr großzügig bemessenen Reisekasse aus. Eigenartig – sie kannten den Mann doch gar nicht! Aber er wollte bestimmt den *Fabulous Friends* etwas Gutes tun, nun, das war schon in Ordnung!

Drei Wochen später kamen die Freunde am Abend in Kroisos an – und als HaoDai am Stadttor erwähnte, dass sie Boten für Thales Nauklerion wären, ließen die Wachen die Gefährten sofort passieren.

In der Villa des Handelsherren

Im Villenviertel von Kroisos, in schöner Hanglage über dem Meer, und inmitten von Olivengärten, lag die luxuriös eingerichtete Villa Nauklerions. Dort herrschte auf der großen Terrasse, die zu anderen Zeiten bestimmt zu gemütlichen Retsina-und-Ouzo-Runden einlud, eine gewaltige Aufregung. Eine Lieferung von kostbaren Juwelen aus Palabrion war vor zwei Stunden mitten in Kroisos von zahlreichen Bettlern überfallen und geplündert worden. Die Wagenführerin, Thorja Gravesend, stand noch immer unter Schock und wiederholte gerade zum x-ten Mal die Schilderung des Überfalls; sie erzählte sie auch sehr gerne den Neuankömmlingen. Die sogenannten „Bettler“ hatten alle blauschwarze Kapuzenumhänge getragen. Es hatte gerade einen kleinen Stau gegeben, da ein betrunkenener Bauer mit seinem Karren an einer Hausecke hängen geblieben war. Plötzlich hätten die Bettler die beiden Fuhrwerke umringt, die überraschten Wachen in Handgemenge verwickelt – und einzig und allein die unter dem Kutschbock des ersten Wagens versteckte Truhe, in der die Juwelen waren, gestohlen. Die hatten echt einen Blick für das Wesentliche, soviel stand fest!

Thales Nauklerion beriet sich gerade mit einem waelischen Geschäftsfreund namens Boltar, der der Kapitän einer Knorr („Rabenschwinge“) war, die unten in der Bucht vor Anker lag, und mit der Hauptfrau der Stadtwache, Rhaoma Nergensis, über das weitere Vorgehen. Thales hielt jedenfalls nichts von ihrem Vorschlag, alle Bettler einzusperren und zu foltern, sondern war eher dafür, alle Torwachen und Patrouillen um erhöhte Aufmerksamkeit zu bitten. Rhaoma verabschiedete sich, um das Notwendige zu veranlassen.

Thales begrüßte die Freunde. Schön, dass nicht jeder, der zu ihm wollte, gleich überfallen wurde! Boltar versuchte seinen Handelspartner zu trösten („*Schwamm drüber, bei allen Göttern, ihr habt doch auch so genug*“), aber Thales war sauer – er hatte die Edelsteine, darunter sechs große fehlerfrei geschliffene Smaragde, schon einem anderen Geschäftsmann versprochen, und abgesehen davon ging es ihm auch um das Prinzip. Nein, die schändlichen Diebe müssten gefasst und ihrer gerechten Strafe zugeführt werden! Er bat seinen Leibdiener

Alichinon zu sich, um gleich ein Schreiben aufzusetzen, das die Ausrufer in der Stadt verlesen sollten. 2000 GS demjenigen, der ihm die Juwelen wiederbeschaffen würde!

An dieser Stelle vernahm Thales ein mehrkehliges Räuspern. Die Freunde meinten, dass er sich den Ausrufer sparen könnte – sie würden den Fall schon für ihn lösen, die Prämie könnte er gern behalten – äh, nein, die Prämie würden sie als symbolische Dankesgabe freilich entgegennehmen, um ihn nicht zu beleidigen (Ulwun rieb sich ihr Schienbein). Thales zögerte mit seiner Zusage und las den Brief seinen corrinischen Handelsfreundes. Dank seiner Lobesworte über die Heldentaten der „Fabulous Friends“ war Thales sichtlich beeindruckt, sah vom öffentlichen Ausruf ab und lud die „Freunde Gundars“ ein, ihre Zeit in Kroisos als Gäste seines bescheidenen Hauses zu verbringen.

Auf der Suche

Als echte Profi-Ermittler gingen die Freunde noch am gleichen Abend auf Spurensuche. Thorja zeigte ihnen den Weg zum Dattelmarkt, an dem der Überfall stattgefunden hatte. Sie nahm dabei Grainne zur Seite und meinte, ob sie etwas für sich behalten könnte? Sie müsste sich einfach jemandem anvertrauen, der sie nicht gleich auslachen würde, und das "kleine Volk" verstünde sich ja wohl besser auf diese zauberischen Geheimnisse und seltsamen Begebenheiten als viele Menschen, nicht wahr? Außerdem sähen ihre Freunde so aus, als ob sie scharf darauf wären, sich die Belohnung zu verdienen - und sie hätte da was aufgeschnappt, was ihnen vielleicht helfen würde - wenn das wirklich so wäre, hätte sie gern einen fairen Anteil an der Belohnung. Ginge das klar? Grainne bejahte. Also, Kratis, einer der Wachleute, hätte ihr anvertraut (wobei er ihr beteuert hätte, sich im Dienst nur ein klitzekleines Schlückchen Rotwein genehmigt zu haben), dass er einen Bettler verfolgt hätte und plötzlich vor einem leeren Platz mit Brunnen gestanden wäre - und ihm wäre so gewesen, als ob der Bettler einfach mirnix dirnix in den Brunnen hineingesprungen wäre! Thorja konnte sogar den Brunnen beschreiben - auf halbem Weg zwischen hier und dem Stadttor, auf dem Honigplatz, nicht weit weg vom Dattelmarkt.

Grainne informierte Ronald, und die beiden marschierten zum Honigplatz, fanden aber nichts außer einem normalen Brunnen.

Die anderen befragten am Dattelmarkt die Zeugen des Überfalls. Den Stau hatte ein Dattelbauer namens Alexis mit seinem Eselskarren verursacht - wie immer wäre er nicht mehr ganz nüchtern gewesen. Die Gefährten verhörten auch zwei herumlungernde Bettler. HaoDai fuhr den ersten so grob an, dass dieser zusammenpackte und davonhumpelte. Der zweite (ein junger Alkoholiker) wurde beim Ouzo gesprächig und verriet "Adrubals Bund", bei dem man ihn vor fünf oder sechs Monaten auch hatte anwerben wollen. "Arbeiten fürs Paradies" wäre die Devise gewesen, nicht sein Ding jedenfalls:

"Vor einiger Zeit ist ein fremdländischer Mann aufgetaucht, der ein besseres Leben versprach. Viele Bettler fielen auf seine Lügen von einer Welt ohne Hunger und Durst, ohne Elend und Leid herein und folgten ihm unter die Stadt in die Kavernen. Sie nennen sich selbst Adrubals Bund. Im Verborgenen arbeiten sie schon seit vielen Monden unter der Erde."

Am nächsten Vormittag erkundigte sich Grainne bei den Tuchhändlern der Stadt nach früheren Diebstählen von blauschwarzen Stoffballen. Die hatten tatsächlich stattgefunden!

Ronald verkleidete sich als Bettler und versuchte sich ein Almosen zu verdienen. Da er die meiste Zeit dabei einschlieft, hatte er nur geringen Erfolg damit.

Die anderen besuchten den Dattelbauern Alexis, der sich als unverdächtig erwies. Es war wohl doch nur ein günstiger Zufall gewesen, der die Bande ausgerechnet dann zuschlagen ließ, als es diesen Stau gegeben hatte. Sonst hätte der Überfall wohl etwas später stattgefunden. [So war es.]

Am Nachmittag besuchten die Freunde das städtische Archiv. Grainne erfuhr, dass es tief unter den Häusern der Stadt Kroisos ein altvalianisches Kanalisationssystem gab, das zur Zeit des Seemeisterimperiums angelegt worden war. Es hatte dort auch große Kavernen gegeben, die ein gewisser Thargynel für seine Zwecke nutzen ließ.

Als sich die Ära der Seemeister dem Ende zuneigte und das Imperium von mehreren Seiten unter Druck geriet, suchten einige der einst so mächtigen Herrscher ihr Heil in verzweifelten Maßnahmen und wandten sich der Erforschung der Chaoswelten in der Hoffnung zu, dort Verbündete zu finden. Einer dieser Zauberer war Thargynel, der den Ausbau der Kavernen von Kroisos veranlasste, um dort ungestört seine Studien betreiben zu können. Bei Anrufungen dämonischer Mächte wurde das Blut unschuldiger Menschen vergossen, die von den Seemeistern versklavt worden waren. Wer weiß, wie viele Tote die steinernen Hallen zu beklagen haben? Auf dem Höhepunkt der Qualen und des Entsetzens schlug ein waghalsiges Experiment fehl, was den Dämonen ermöglichte, nach Midgard vorzudringen und die Kavernen zu verwüsten. In einem wahren Inferno starben alle, die sich in den Hallen aufhielten, auch Thargynel selbst. Nach 49 Tagen hatte sich die Wut der Dämonen endlich beruhigt, so dass sie wieder in ihre Heimatebene zurückkehrten. Nach diesem Unglück wagte jahrhundertlang niemand, die Gewölbe zu betreten - bis Marutokus auf die Anlage aufmerksam wurde.

Die Freunde unterhielten sich auch mit den Stadtwachen. Die ermittelten in verschiedenen Diebstahlfällen (blauschwarzes Tuch, Werkzeug aller Art) „gegen Unbekannt“ und hatten bis jetzt noch keinen Zusammenhang zwischen diesen Fällen und dem Überfall hergestellt. Ein extremer Fall von Betriebsblindheit! Oder lag es am warmen Wetter und der sprichwörtlichen chryseischen Gelassenheit? Na, die Freunde wollten sich davon jedenfalls nicht anstecken lassen!

Am Abend weckten sie Ronald - und Grainne verriet nun (endlich!), was ihr Thorja Gravesend anvertraut hatte. Auf zum Brunnen! Die Gnomin durfte als Freiwillige im Eimer den Brunnenschacht inspizieren; dank der ihr von Ronald verliehenen *Scharfsicht* entdeckte sie, dass etwa auf halber Höhe drei kieselgroße wasserblaue Steine in die Wand eingelassen waren, die auf diese Weise die Eckpunkte eines waagrechten Dreiecks bildeten, das sich durch den Brunnenschacht spannte. Die Steine waren in Maralinga beschriftet.

Schau, schau! Die Freunde genehmigten sich einen Ouzo zur Stärkung, suchten im Hafen einen Übersetzer und erfuhren das Wort „Ish-jar-bal“. Sie genehmigten sich noch einen Ouzo. Zurück zum Brunnen. Tatsächlich, sprach man dieses Wort aus, erschien ein blauschimmerndes Lichtdreieck. Nun, da gab es nur eins – keinen dritten Ouzo, sondern Augen zu und hineingesprungen!

In den Kavernen (heimlich)

Sie landeten in einer dunklen Höhle in einem tiefen See! So eine Gemeinheit – damit hatten sie nicht gerechnet. HaoDai wäre um ein Haar ertrunken - Grainne, Ronald und Ulwun retteten den KanThai, dem dieses Abenteuer überhaupt nicht mehr gefiel. Die Freunde packten ihre Leuchtsteine aus und schlichen an einem grüngeschuppten und mit einem Zweizack bewaffneten Zwerg [dieser Elementarwicht passte wortwörtlich auf den See auf – solange den keiner stahl oder irgendwie beschädigte, tat er von sich aus gar nichts] vorbei in den nächsten Gang. Dort sahen sie blauschwarz gekleidete Bettler, die Fackeln trugen und schwere Schuttkörbe durch einen Quergang schleppten. Sie standen gerade noch da, als hinter ihnen drei Neuankömmlinge in den See plumpsten. Schnell eilten die Freunde in den nächsten

Gang, ein kleines Stück den Arbeitern hinterher, und blieben stehen. So konnten sie belauschen, dass die drei nassen Bettler von etlichen Kameraden johlend begrüßt wurden – die drei hatten Ouzo gestohlen, den sie ihren Kollegen zur Stärkung mitgebracht hatten! Da waren bestimmt 10 oder mehr Stimmen zu hören – gut, dass die Freunde nicht die andere Richtung eingeschlagen hatten. Ein Kampf wäre unvermeidlich gewesen!

Die Freunde erforschten das Labyrinth der unterirdischen Kavernen und Höhlen. Bei einem jahrhundertealten Kinderskelett begegnete ihnen die Erscheinung eines siebenjährigen Mädchens, das seine Puppe suchte. Ronald verstand – dank seiner Kenntnisse im Lippenlesen – ihren Wunsch sofort. Das Mädchen führte sie zu einem verschütteten Gang, und dank Anga, der sich brummend der „klassischen Zwergenschuferei“ widmete, und weiteren Helfern dauerte es nicht lange, bis die alte Stropuppe geborgen und der Geist erlöst war.

Endlich gelangten die Freunde in eine riesige Höhle, die fast vollständig von einem See erfüllt war. Hier knieten zwei Bettler und beteten den Boten des heiligen Nothuns an. Ronald und Ulwun überwältigten die beiden mit synchron ausgeführten Schlaf-Zaubern. Sie standen noch ratlos am Ufer des Sees, da tauchte aus dem Wasser plötzlich ein alter Mann auf; er hatte eine meeresblaue Schuppenhaut und einen dünnen grünen Bart, der bis auf die Wasseroberfläche herabhing. Er schritt einfach über das Wasser und wollte von den regungslos dastehenden Abenteurern wissen, was sie vom „Herrn des Sees“ wünschten. Ihrem Gestammel entnahm er schnell, dass die Eindringlinge vermutlich Glücksritter waren, die in den Kavernen nach Schätzen suchen wollten, die die blauschwarzen Gestalten ihnen offenbar gestohlen hatten.

Das passte Adrubal, dem Marid, gut ins Konzept [denn das war dieser „alte Mann“ in Wirklichkeit]. Er sprach sie deshalb wie folgt an:

"Habt ihr euch eigentlich schon mal gefragt, ob ihr frei in euren Entscheidungen seid, oder ob euer ganzes Tun vom Schicksal oder irgendeiner höheren Macht - egal, wie ihr die jetzt nennen wollt - vorbestimmt ist? Oder anders gefragt: Werdet ihr gespielt, oder spielt ihr selbst? Eine Frage, bei der chryseische Philosophen unzählige Fässer Rebensaft vernichten können, das kann ich euch versichern!"

Nun ja, wie das in eurem Fall ist, das könnt nur ihr selbst beantworten. In meinem Fall - hmm - ist es ja so, dass ich gewisse vertragliche Verpflichtungen habe, und ich schätze, es ist korrekt, wenn ich euch deshalb ausdrücklich darauf hinweisen muss, dass ihr bitte die Bauarbeiten in dieser Kaverne nicht weiter stört und sie schleunigst wieder verlasst; belästigt bitte auch das Baupersonal nicht, und - das möchte ich ausdrücklich betonen - begeben euch keinesfalls durch den Schlafraum der Arbeiter auf dem Weg in die große Höhle und biegt ja nicht nach links ab zu den Räumen der Bauleitung, und lasst also auf jeden Fall den genialen unübertrefflichen Bauleiter, den wunderbaren Gahadar, in Ruhe, damit die Planung des weiteren Ausbaus ja nicht gefährdet wird! Sollte ihm etwas zustoßen und er mich um Hilfe bitten können, müsste ich euch - zu meinem meeresstiefen Bedauern - vernichten, denn ich arbeite mit Gahadar zusammen!"

Nun, ich hoffe, wir haben uns verstanden! Ich gehe davon aus, dass ihr meinen Rat unverzüglich befolgt, und werde mich jetzt zurückziehen."

Klar, die Abenteurer hatten verstanden. Sie hatten die Höhle des „Nothuns-Boten“ gerade verlassen, als ihnen zwei weitere Bettler entgegen kamen. Sie wurden ebenfalls mit Schlaf-Zaubern überwältigt.

Die kleine Grainne fühlte sich nun selbst ein wenig müde und bat immer dringlicher um eine kurze Schlafpause. Das war eigentlich ein völliger Unsinn, aber mit Rücksicht auf die schwachen Nerven ihrer Gnomin gingen die Freunde darauf ein. Anga und Pippin hielten Wache. Nichts passierte.

In den Kavernen (nicht mehr heimlich)

Mit einer ausgeruhten und gut gelaunten Gnomin begaben sich die Gefährten gerade auf dem Hauptweg zur Schlafkammer der Bettler, als ihnen vier dieser Leute entgegenkamen. Diesmal versagten die Schlafzauber Ronalds und Ulwuns (nur ein Gegner schlief ein) und sie mussten die drei Fliehenden mit Gewalt festhalten. Anga tötete dabei einen Bettler; die anderen sanken schwer verwundet nieder. Einer wurde erst überwältigt, nachdem er ein Stück lautstark in den Gang rennen konnte; dank Ronald, der ihm mit *Heranholen* die Kutte herunterzerren konnte, und Grainnes *Schmerzen* holte ihn HaoDai ein.

Kurz vor dem Ende der Nachtschicht befanden sich nur noch zwei weitere Bettler in der Schlafkammer. Sie waren durch den Kampflärm angelockt worden und ergaben sich sofort angesichts der blutverschmierten waffenstarrenden Gefährten. Bevor sie gefesselt und geknebelt wurden, plauderten sie alles aus:

„Wir sind Diener des heiligen Adrubal, eines Boten Nothuns, des "Herrn vom Sees", für den wir uns hier in den alten Geisterkavernen abrackern, um alles vorzubereiten für die Ankunft des Zauberschiffes, das uns in die Freiheit führen wird, in ein Schlaraffenland, in dem es tagein, tagaus nur noch Freude und Faulenzerei geben wird. Wir machen das in aller Heimlichkeit, damit nicht noch mehr Bürger Kroisos einen Platz auf dem Schiff beanspruchen - diesmal sollen die Ärmsten die Ersten sein, jawollja! An dieser Schufterei ist nichts Unrechtes. Unser Anführer ist der erste Diener Adrubals, der uns die Weisungen gibt!“

Dieser Anführer hieß natürlich Gahadar. Die Freunde verkleideten sich mit den Roben der Bettler und eilten durch die leere Schlafkammer zum Eingang der Bauleitung. Dort verhöhnte sie ein grüneschuppter Elementarwicht (*„ihr kommt hier nicht rein!“*).

Die Gefährten zogen sich zur Beratung zurück. Vielleicht wäre es besser, die Rückkehr des Meisters in der Schlafkammer abzuwarten und sich auf ihn zu stürzen, wenn er sie als vermeintlich faule Arbeiter anmachen wollte? Ehe sie diesen Plan ausführen konnten, rumpelte es hinter der vom Elementarwicht bewachten Tür - Gahadar wollte die regelmäßige Morgeninspektion durchführen.

Die Freunde versteckten sich im Hauptgang – und Gahadar, ein Mann Mitte 30 mit dunkler Hautfarbe, der eine blaue Robe mit goldenem Saum und einen mannshohen Stab trug, trat aus der Tür. Sein Elementarwicht verriet ihm sofort, dass soeben "komische Bettler" dagewesen wären, die erstaunlich wenig Respekt vor dem Meister gezeigt und auch nicht die blauschwarzen Kapuzen des Geheimbunds getragen hätten.

Waren etwa diese corrinischen Schnüffler schon in der Kaverne? Gahadar eilte sofort mit gezücktem Dolch in den Gang – und wurde dort von den kampfbereiten Freunden in die Zange genommen! Ronald stahl ihm mit *Heranholen* erst den Magierstab und dann den Dolch; letzterer wehrte sich seltsamerweise gegen den Zugriff und fiel bei der Rangelei mit Ronald zu Boden. Der Dolch hatte einen Griff aus Glas, der zerbrach; eine grüne Flüssigkeit bildete eine nach Fisch stinkende Lache auf dem Boden.

Aber noch hatten die Freund nicht gewonnen. Neben Gahadar erschienen vier Wichte, die ihrem Meister zu Hilfe kamen und munter mit ihren Zweizacken zustachen. Aber es half ihnen trotzdem nichts – nach „Vorarbeiten“ von HaoDai und Pippin sowie einem Schmerzen-Zauber von Grainne stach Anga Gahadar ab.

Grainne war schon in die Schlafkammer der Bettler geeilt, um einen Lumpen zu holen und damit den grünen Fleck abzudecken. Doch zu spät: aus der grünen Soße wuchs plötzlich eine muskelbepackte grüne Gestalt heraus. Es war ein Marhune; er hatte Fischglotzaugen und keine Nase, aber ein Karpfenmaul, Rastalocken aus grünem Seegras, eine dunkelgraue Schuppenhaut, Schwimmhäute und trug einen goldenen Ohrring sowie einen Brustharnisch und Kilt aus Haihaut – und einen gewaltigen Stoßspeer. Und er stank nach altem Fisch!

Showdown

Hier war Panik angebracht! Oder noch besser: PANIK!!

Pippin floh in Richtung der großen Kaverne, die die Bettler für die Ankunft des Zauberschiffs schon beinahe vollständig freigeräumt hatten.

Ronald rannte in die Schlafkammer der Bettler.

Die anderen flüchteten in die Räume Gahadars – und mit dem Schlüssel, den der beim Tod seines Meisters verschwundene Wicht zurückgelassen hatte, öffneten sie die Eingangstür.

Der Marhune verfolgte ausgerechnet den Magier. Ronald rannte durch die Schlafkammer und an der dort verwundert dreinblickenden Grainne vorbei, schlug einen Haken und rannte in den nächsten (unbekannten) Gang hinein. Grainne versteckte sich schnell unter den Lumpen - und der Marhune rannte ebenfalls an ihr vorbei, Ronald hinterher.

Ronald war inzwischen in einer Kammer angelangt, in der zwei überraschte Bettler von ihrem Tisch aufsprangen, an dem sie gerade ein Würfelspiel ausgetragen hatten. Sie bewachten hier ein riesiges Eisenportal, das seit ewigen Zeiten festgerostet war und nur einen schmalen Spalt breit offenstand. Hinter dem Portal gab es einen Zugang zur alten Kanalisation – und die Bettler nutzten hin und wieder diesen trockenen Hintereingang in die Kavernen.

Ronald quetschte sich schnell durch das Portal hindurch; die beiden Bettler wurden die ersten Opfer des wütenden Marhunen, der einfach alle Menschen umbringen wollte, derer er habhaft werden konnte. Der Magier erkannte inzwischen, dass der Marhune vermutlich nicht durch das Portal passen würde, und schickte ihm nun eine *Steinkugel* entgegen. Der Marhune reagierte mit lautem Wutgeheul, aber trotz eines gewaltigen Kraftakts gelang es auch ihm nicht, die Eisentore aufzudrücken. Rasend vor Zorn machte er kehrt, um sich anderswo neue Opfer zu suchen. Ronald atmete tief durch.

Unterdessen öffnete Pippin die beiden Türschlösser in Gahadars Behausung, so dass die Freunde die wenigen Räume durchsuchen konnten. Sie fanden die gesuchte Schatztruhe von Thales Nauklerion, übersahen aber, dass die 6 besonderen Smaragde fehlten.

Anga hatte angesichts des „freien grünen Riesens“ ein ungutes Gefühl in seinem Zwergenmagen, und er rannte los, um Adrubal zu alarmieren. [Ausgerechnet der Zwerg! Die Gefährten waren wirklich Profis.] Adrubal konnte zunächst gar nicht glauben, dass der

Meister tot und damit sein Vertrag null und nichtig wäre, und eilte mit Anga zurück zum Ort des Geschehens.

Der Marhune hatte inzwischen die Arbeitsgeräusche der Bettler in der großen Kaverne gehört – die bei ihrem eigenen Lärm selbst noch nichts vom Aufruhr in der Nähe ihrer Schlafkammer bemerkt hatten. Er eilte schnurstracks zu dieser Baustelle, in der etwa 30 Bettler beschäftigt waren. Klasse! Sein freudiges Subetha-Schnauben hörte auch Adrubal - und er packte Anga am Kragen und flog mit dem Zwerg den Weg im Eiltempo zurück zu den Gefährten!

Nach einem kurzen Stopp bei der Leiche Gahadars sauste der Marid weiter und hinein in die große Kaverne. Er wuchs dort zu seiner vollen Größe heran und schien plötzlich aus vielen schäumenden Wellen zu bestehen. Der olle Fischkopp sollte sofort aufhören, mit den Menschlein zu spielen! Der Marhune nahm diese Herausforderung mit wütendem Gebrüll an und schleuderte seinen Stoßspeer nach dem Marid, der seinerseits mit den Fingern ein wenig Wasser auf den grünen Riesen spritzte. Der Stoßspeer traf den Marid mitten in der Brust – und drang durch ihn hindurch, als ob Adrubal aus Wasser bestehen würde. Damit hatte der grüne Kampfdepp nicht gerechnet! Grinsend beobachtete der Marid, wie seine Tropfen, die sich im Flug in lauter kleine goldfarbene Geschosse verwandelt hatten, den Marhunen durchlöcherten. Der Riese zerlief zu einer grünen Fischsoße und war erledigt.

Adrubal wandte sich an die verdatterten Bettler. Der „Bote Nothuns“ musste ihnen leider mitteilen, dass sie alle fürchterlich verarscht worden wären – dieser miese Gahadar, den die *Fabulous Friends* dankenswerterweise soeben umgebracht hätten, wäre ein ganz garstiger Übeltäter gewesen, der versucht hätte, hier im Dienst der Finsternis und zum Schaden aller Bewohner Kroisos ein Geheimversteck anzulegen, von dem er bestimmt ganz schlimme Sachen zum Untergang der Menschheit geplant hätte - er hätte sogar ihn, Adrubal, den Boten des heiligen Nothuns, getäuscht! Nun ja, es würde wohl so ausschauen, als ob für sie aus dem Schlaraffenland nichts würde - aber immerhin hätten sie sich eine behagliche Höhle geschaffen, wenn sie sich die noch ein wenig einrichten würden, hätten sie wenigstens einen Unterschlupf. Und überhaupt - so kräftig, wie sie hier geschuftet hätten, hätten sie auf dem chryseischen Arbeitsmarkt (z.B. beim Straßenbau) gute Chancen, mit ehrlicher Arbeit guten Lohn zu verdienen und ein anständiges Leben zu führen. „Also, Nothuns zum Gruß, Leute, macht es gut!“ Der Marid verschwand.

Die Bettler waren völlig verstört; die Mutigeren wollten sich erst einmal selbst von den ungeheuren Behauptungen Adrubals überzeugen. Die Freunde packten ihre Sachen zusammen und schleppten den toten Gahadar durch die Kanalisation nach oben in die Stadt. Gerade ging die Sonne auf – und die Freunde besuchten die Stadtwache. In ihrer Begleitung kehrten sie in die Villa von Thales Nauklerion zurück. Dort erzählten sie ihre Erlebnisse – und angesichts der mitgebrachten Leiche klärte sich alles auf. Gahadar war identisch mit dem seit wenigen Monaten eingestellten Leibdiener Alichinon gewesen! Nach einer Durchsuchung seiner Dienstwohnung stand fest, dass er ein Elementarbeschwörer gewesen war! Er hatte versucht, in der Kaverne unter Kroisos alles für die Ankunft einer „Schwarzen Galeere“ vorzubereiten, im Auftrag eines gewissen Marutokus, eines valianischen Dunklen Meisters, der bisher für längst verstorben gegolten hatte. Gut, dass die Freunde diesen Plan vereitelt hatten! Für seinen Einsatz wurde Ronald als Ehrenmitglied (auf 1 Jahr) in die Magiergilde von Kroisos aufgenommen.

Thales Nauklerion freute sich über die teilweise Rettung seiner Juwelen und zahlte eine kleine Belohnung. Den Freunden fiel ein, dass die übrigen Steine noch in den Kavernen sein könnten, und besuchten sie ein zweites Mal. Aber die Bettler hatten schon gründliche Arbeit

geleistet – außer den Leichen gab es hier nichts Nennenswertes mehr zu finden. Die Bettler selbst waren freilich ebenfalls längst verschwunden.

Die nächsten Tage verbrachten die Freunde in der Villa des gastfreundlichen Thales. Mal sehen, welche Aufgabe die Götter des Schicksals ihnen als nächstes präsentieren würden. Sie waren zu allem bereit.