

A.27 Sieben kamen nach Corrinis

Heinrich Glumpler, MIDGARD-Abenteurer, Klee 1989

Copyright © 2003 by Jürgen Wappenschmitt und Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteurer (Copyright © 1989 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

Winter in Corrinis

Sirena drängte zum Aufbruch, und Minar war es nur recht - Gerid wäre der stattliche Waldläufer gerade recht gekommen. Also endlich weiter nach Corrinis! Und eine schöne friedliche Winterpause genießen, ach ja.

So waren denn schließlich alle Freunde wieder einmal im "Austretenden Maultier" untergebracht, ihrer bewährten Stammkneipe, und genossen die Ruhe "zwischen zwei Abenteuern". Die Schneestürme heulten über den gefrorenen Tuarisc, aber die Kneipe war behaglich warm.

Sirena gelang es bei einem Besuch des Nathir-Tempels, ihre Zwitscherei loszuwerden. Ihre großzügige Geldspende (500 GS) wurde dankend angenommen, und sie erhielt die Einladung, bei Gelegenheit mal die Weisen Frauen von Teamhair aufzusuchen - Sirena war geschmeichelt.

Mitten im Winter lernten die Freunde eine gewisse Medaxa kennen, eine Chrysein, die Begleiter für ihre Heimreise nach Argyra suchte - sie wollte die ungewöhnlich milde Witterung dafür nutzen. Flusswind, Alchemilla, Coiree, Kerloas und Tharwing waren bereit, ihr zu helfen, und verabschiedeten sich von den Gefährten, die auf die schlammigen Straßen Albas noch etwas länger verzichten wollten. Von ihrem Abenteuer erzählt eine andere Geschichte [C.4 *Schwarze Drachenpisse*].

In Corrinis ging alles seinen gewohnten Gang weiter. Nun nahte schon das Ende des Winters, und Snearsend, das dreitätige Freudenfest, stand vor der Tür. Sirena bestellte sich bei ihrem Schneider schon mal eine Schlangenmaske, um bei den Straßenumzügen in angemessener Bekleidung mitmachen zu können.

Minar trainierte wieder einmal seine Schwertkünste bei Dion, dem Schneidigen. Als er seinem Meister das Katana schenkte, das er bei seinem Abenteuer in Geredhar erbeutet hatte, nahm dieser die Waffe mit ungewohnter Ehrfurcht entgegen und untersuchte sie eingehend. Ganz gegen seine sonstige sparsame Art lud Dion daraufhin alle Angestellten und Minar zu einem größeren Besäufnis ein, und dabei vertraute er dem Waldläufer an, dass es bei Glarn, dem Waffenhändler, mitunter sehr wertvolle Bögen zu kaufen gäbe - er sollte sich dort halt mal umsehen.

Gesagt, getan. Minar ging hin und hinein. In dem Laden waren drei Personen: ein älterer Mann, der sich mit einer sehr schönen jungen Frau unterhielt, und ein etwas finster dreinblickender Mann in mittleren Jahren, der sich gerade ein paar bleigefüllte Knöchelbänder anschaute. Kaum hatte Minar den Raum betreten, stürzte die junge Frau auf ihn zu, fiel ihm um den Hals und redete ihn sogar mit Lieblich an. Minar bat verwirrt und händeringend um Erklärungen.

Silwen (so hieß sie) flehte Minar an, mit ihr keine Spielchen zu treiben, und auch der ältere Mann sprach ihn mit Syre an und bat, der Herr möge doch etwas mehr Ernst für die Situation

zeigen! Minar, ganz verwirrt, dass man hier seinen erst kürzlich erworbenen Titel bereits kannte, stritt erst einmal alles ab. Durch das ständige Hin und Her aufmerksam geworden, mischte sich der finstere Typ ein. "Belästigt Sie dieser Flegel etwa, junge Dame?" fragte er. "Ja", hauchte sie nur und ohne lange zu fackeln probierte er sein neues Knöchelband an Minars Kinn aus. Es war wohl eines der besseren, denn er schickte Minar, ohne ihm eine Chance zu lassen, ins Land der Träume!

Als Minar kurze Zeit danach wieder zu sich kam, registrierte er gerade noch, wie Silwen "Oh, mein armer Liebling" und ihm einen Kuss auf die aufgesprungenen Lippen hauchte und den Laden verließ. Minar erfuhr nun, dass der ältere Mann Coelric hieß und hin und wieder in dem Laden aushalf, und dass Silwen seine Nichte war. Er redete ihn auch immer wieder mit "Syre" an, und als Minar seinen wahren Namen sagte und zu erklären versuchte, dass alles ein Missverständnis wäre, sagte er nur: "Wie Ihnen beliebt, Syre!". Doch er sollte keine solchen grausamen Späße mit seiner Nichte treiben! Minar erfuhr, dass sie in der "Königlichen Hoheit" als Tänzerin auftrat, und dass der Mann, der ihn niedergeschlagen hatte, einer aus der Söldnergilde war.

Als Minar das alles zu bunt wurde, kam er auf den eigentlichen Grund seines Besuches zurück. Ja, er hätte noch einen solchen Bogen, meinte Coelric, und brachte ein wunderbar gearbeitetes Exemplar zum Vorschein. Als Minar fragte, ob er den Bogen für ein bis zwei Tage zum Testen behalten könnte, wurde ihm vorbehaltlos der Bogen überlassen!

Wieder zurück "Im Austretenden Maultier" erzählte Minar seinen Freunden (Zargos, Borthor-Bartl und Sirena), was ihm passiert war. Alles wunderte sich, und man beschloss, der "Königlichen Hoheit" einen Besuch abzustatten. Vielleicht morgen? Heute fühlten sich alle schon zu müde.

Der Doppelgänger

Am Morgen besuchten Minar und Zargos MacMurdils Badehaus, um für alles (?) gerüstet zu sein.

Der Tag verging mit üblichen Routinedingen, und endlich wurde es Abend. Auf zur "Königlichen Hoheit"!

Dort war noch kaum etwas los. Die Freunde hatten gerade Platz genommen, als eine Frau im mittleren Alter hinter der Theke hervorkam und zu ihnen trat. Sie fragte alle nach ihren Wünschen, nur zu Minar sagte sie: "Und für Sie, Syre, wie immer, einen Braten - und Ihr Zimmer ist schon für die Nachtruhe hergerichtet!"

Jetzt ging das schon wieder los! Nachdem von Minar alles heftig klargestellt worden war, ging die Wirtin verstört und sich entschuldigend zurück in die Küche. Jetzt hieß es, sich erst mal mit der Umgebung vertraut zu machen, und sie schauten sich unauffällig in der Gaststube um. An der rechten Seite führte eine Treppe zu einer Empore hinauf, die sich genau über einer Bühne befand.

Während Sirena, Minar und Zargos über die erneute Verwechslung sinnierten, ging Borthor-Bartl nach oben, um sich ein wenig umzusehen. Hmm - überall Türen. Wo die wohl hinführten? Die erste zur Gäste-Toilette. Die nächste war verschlossen - vielleicht das Zimmer des Syre? Hurtig machte sich der Halbling mit seinem Dietrich an ihr zu schaffen.

Während er so an der Tür fummelte, wurde er von Silwen überrascht. Uff, das war knapp! Er fand gerade noch soviel Zeit, um sich unbeteiligt an das Geländer zu lehnen, als er von ihr angesprochen wurde: "He, was willst du denn hier oben?" Noch etwas verdattert, fiel dem sonst so schlagkräftigen Barden nichts weiter ein als zu stammeln: "Eigentlich nichts, aber da unten sitzt dein Syre - äh, das hier ist doch sein Zimmer, oder?". Silwen nickte bloß kurz, dann eilte sie mit einem Freudenschrei nach unten, Minar entgegen. Kaltblütig arbeitete Borthor-Bartl an der Tür weiter.

Silwen war hartnäckig. Was war heute nur mit ihrem Liebsten los - er war doch sonst viel feiner gekleidet? Und warum wollte er heute plötzlich gar nichts von ihr wissen? Minar war auch hartnäckig. Nein, er war nicht ihr Liebster, und er kannte sie auch kein bisschen; hier musste eine Verwechslung vorliegen!

Silwen musste sich schließlich ihrem Beruf zuwenden und hinter die Theke verschwinden. Etwas später verspürte Minar ein dringendes Bedürfnis. Da er nicht alleine irgendwohin gehen wollte (zur Zeit wollte ihn wohl jedermann anmachen), ließ sich Zargos nach einer Weile überreden, ihn zu begleiten, und sie verließen die Gaststube.

Wie Sirena so ganz verlassen an dem Tisch saß, sah sie Minar, jetzt aber mit einem Kilt bekleidet, wieder hereinkommen, sich umsehen und an einen anderen Tisch setzen. "Na sowas", dachte sie sich und steuerte auf den Tisch zu. Sie fragte höflich, ob sie sich zu ihm setzen dürfte. Er gestattete es ihr, wenn auch ungern, stellte sich als Corwyn MacCeata vor, und sie merkte sofort an seiner vornehmen und gewählten Aussprache, dass er nicht Minar sein konnte, sondern sein ominöser Doppelgänger.

Nach einiger Zeit kam dann auch Minar wieder zur Tür herein und fand den Tisch, an dem alle gegessen waren, verlassen vor. Er schaute sich um und stutzte, als er sich mit Sirena an einem anderen Tisch sitzen sah. Er ging auf sie zu, und die beiden Syres schauten sich verdutzt an. So kamen sie ins Gespräch, und nach einer Weile kam auch Zargos hinzu, der beim Anblick der "Zwillinge" auch nicht schlecht staunte!

Nun wechselten alle an einen großen Tisch und versuchten, eine Erklärung zu finden. Jeder erzählte von seiner Herkunft und seiner Familie, und man überlegte, ob nicht doch irgendwo ein Zwilling abhanden gekommen war, wozu es jedoch keinen Anhaltspunkt gab. Corwyn spendierte etliche Runden Bier und Wein. Minar erzählte von den Verwechslungen, und zu vorgerückter Stunde kam Corwyn eine Idee. "Meine Freunde", sagte er, "ich sehe, ihr seid gestandene Abenteurer und Kämpfer, und ich glaube, ihr könnt mir bei einer Angelegenheit sehr behilflich sein." Er wollte die Sache jedoch noch einmal überschlafen, und sie könnten sich ja morgen Abend wieder treffen und darüber ausführlich reden.

In diesem Moment fiel Sirena der abwesende Borthor-Bartl ein; was er wohl die ganze Zeit trieb? Der war in der Zwischenzeit Sieger über das Türschloss geworden und durchstöberte in aller Ruhe das Zimmer Corwyns!

Den Gesichtsausdruck, den Sirena bei diesen Gedanken machte, musste der Syre falsch aufgefasst haben, denn er bot jedem der Freunde einen Vorschuss von 20 GS an, die er aber erst aus seinem Gemach holen müsste! Während Zargos und Minar wohlwollend lächelten und nickten, wandte Sirena ein: "Aber Syre, das ist doch gar nicht nötig, wir kommen auch so selbstverständlich morgen Abend, um alles zu besprechen." Da schauten die beiden anderen aber komisch! So etwas war ihnen noch nie passiert! War Sirena unter die Samariter gegangen? Da fiel Minar etwas auf: "Wo ist eigentlich Borthor-Bartl?" fragte er. Zargos

machte ein betretenes Gesicht, und Sirena trat ihn sofort gegen das Schienbein, so dass Minar nun an der Reihe war, eine Grimasse zu schneiden. Da ihm jedoch keiner eine Antwort gab, fragte er gleich nochmal, was ihm wieder einen Tritt von Sirena einbrachte. Nach dem 3. Tritt verstand er die Welt nicht mehr, und Corwyn fragte, ob das ein Kamerad von ihnen war. Gerade in diesem Augenblick erschien der Halbling und entschärfte so die Situation. Nur Minar rieb sich sein lädiertes Schienbein...

Nach einer weiteren Runde verabschiedeten sie sich von Corwyn MacCeata und begaben sich zur Nachtruhe in ihr Quartier. Der Halbling hatte übrigens nichts Besonderes im Zimmer Corwyns entdeckt und war vorsichtig genug, keine auffälligen Spuren zu hinterlassen.

Ein Bär kommt selten allein

Am nächsten Vormittag gingen alle, nachdem Minar den "Leih-Bogen" ausprobiert und für gut befunden hatte, zu "Glarn Sonderwaffen". Dort trafen sie den Inhaber, einen einarmigen Veteran, der noch gut in Übung zu sein schien. Er begrüßte Minar auch mit "Syre" und tat so, als ob sie sich gut kannten. Als Minar wieder alles abstritt, meinte Glarn, es wäre ihm egal, wie er sich nennen würde, aber er würde seine Verpflichtungen gern einlösen, und der Syre sollte nicht vergessen, dass er immer sehr gute Freunde in der Söldnergilde hätte! Minar wurde bei dieser versteckten Drohung ganz anders zumute.

Dabei hatte Glarn es ganz anders gemeint. Er war den MacCeatas tatsächlich zu Dank verpflichtet, da der Laird, dem er viele Jahre treu gedient hatte, ihm tatkräftig geholfen hatte, nach seiner Verkrüppelung diesen Waffenladen in Corrinis aufzubauen.

Minar besann sich, weshalb er hergekommen war, und Glarn überließ ihm tatsächlich für lächerliche 50 GS den Bogen! Des weiteren erstanden alle, außer Minar, je ein Knöchelband, und sie versprachen sich, aufgrund der Erzählung eines Einzelnen und des Aussehens dessen Kinns, einiges davon.

Am Abend gingen die 4 Gefährten rechtzeitig in die "Königliche Hoheit". Sie wollten sich ja mit Corwyn treffen, und außerdem sollte heute Silwen eine tolle Vorstellung geben. Während Sirena und Zargos sich nahe der Bühne an einen Tisch setzten, bezog Borthor-Bartl, des besseren Überblicks wegen, auf der Treppe Stellung. Minar musste unterdessen draußen bleiben, es konnte ja sein, dass MacCeata ihn als Köder oder Zielscheibe benutzen wollte!

Als die Gaststube brechend voll war, begann die Vorstellung, aber ihre Verabredung hatte sich noch nicht blicken lassen. War es vielleicht doch eine Falle? Silwen kam mit einem äußerst knappen Tanzkostüm und einem ziemlich großen und wild dreinschauenden Bären im Schlepptau auf die Bühne. Wie sie dann mit dem Bären zu den Takten der dreiköpfigen Spielergruppe zu tanzen anfang, hatte Sirena schon alles und vor allem den Bären unter (magischer) Kontrolle. Nur so zur Sicherheit, wie sie Zargos versicherte.

Am Höhepunkt der Darstellung sah Borthor-Bartl, wie ein Schatten in das Zimmer von Corwyn huschte! "Nichts wie hinterher", dachte er sich und sprang die restlichen Stufen empor. Zargos, der es gerade wieder einmal geschafft hatte, seine Augen von der tanzenden Schönheit zu reißen, bemerkte es. Da der Hobbit sich nie ohne einen triftigen Grund so eine Vorstellung entgehen ließ, musste irgend etwas vorgefallen sein! Also eilte Zargos ihm hinterher. Sirena hielt in der Zwischenzeit die Stellung und somit den Bären unter Kontrolle.

Mit vereinten Kräften brachen Zargos und Borthor-Bartl die von innen blockierte Tür auf und hofften, dass keiner in der allgemeinen Begeisterung über Silwens Darbietung etwas bemerkt hatte.

Was sich ihnen zeigte, war ein eilig durchsuchtes Zimmer, aus dessen Fenster ein straff gespanntes Seil hing. Zargos sprintete ans Fenster und sah gerade noch, wie jemand in Richtung des nahe gelegenen zugefrorenen Mühlbachs davon rannte. Er bereitete sich auf einen Schlafzauber vor, da er ihn ja sowieso nicht mehr einholen konnte, doch Sirena kam ihm zuvor.

Die Heilerin hatte gesehen, wie Borthor-Bartl und Zargos die Treppe hinauf hechteten. Sie drängte sich nun durch die Menge zum außenstehenden Minar und erzählte ihm kurz, was vorgefallen war. Gemeinsam eilten sie nun zur Rückseite des Gebäudes, denn da die anderen beiden vorne hinein waren, war eigentlich nur noch der Hinterausgang "offen". Dass sie den richtigen Gedanken hatten, bewies die Gestalt, die sich gerade aus einem Fenster abseilte!

Nachdem der Flüchtende in einen von ihm nicht gewollten Schlaf sank, sah Sirena Zargos am Fenster von Corwyns Zimmer stehen, was ihr Handeln nur bestätigte. Während Sirena den jungen Burschen verschnürte, sank Minar, von einer plötzlichen Übelkeit erfasst, zu Boden. Doch er rappelte sich wieder auf die Beine, und sie weckten ihren Gefangenen unsanft auf. Der wurde sofort frech und riskierte ne' dicke Lippe, aber als sie ihm klar machten, dass man hier etwas abgelegt wäre, und kein Mensch etwas hören würde, wurde er ganz zugänglich. Er hätte den Auftrag, einen großen grünen Edelstein mit eingeschlossenen silbrigen Fäden zu suchen und seinem Auftraggeber auszuhändigen. Doch er hätte nichts gefunden und so das Weite gesucht. Schließlich ließen die beiden ihn frei, jedoch nicht ohne ihn vorher - ergebnislos - durchsucht zu haben. Der Bursche rannte so schnell es ging nach Norden davon.

Unterdessen hatten die Zimmerstürmer alles gründlich durchsucht und nichts Ungewöhnliches gefunden. So beschlossen sie, das Zimmer auf dem selben Weg zu verlassen, wie sie es betreten hatten, in der Hoffnung, dass es keiner bemerken würde. Glück gehabt! So fanden sich alle wieder in der Gaststube an ihrem Tisch ein (Minar kam jetzt auch mit hinein, da nichts, was sie befürchtet hatten, eingetroffen war).

Als auch ein Gespräch mit Silwen und den Bediensteten keinen Aufschluss über den Verbleib von Corwyn ergab, erzählten die Freunde von ihrer "Beobachtung": Sie hätten während der Vorstellung eine Gestalt in das Zimmer von Corwyn huschen sehen, und man sollte doch einmal nachschauen, ob dem Gast nicht etwas zugestoßen wäre. Groß schien die Überraschung der Freunde, als sie das durchwühlte Zimmer zu Gesicht bekommen. Aber auch die gerufene Stadtwache meinte nur: "Ja, das kommt hier öfters vor", schaute sich um und ging wieder.

Nach langem Diskutieren beschlossen alle, erst einmal über die Ereignisse zu schlafen. Im "Austretenden Maultier" trafen sie auf GreiffInn, einen alten Bekannten Borthor-Bartls aus Halfdal, der sich von nun an den Freunden anschloss.

Eine Spur?

Am nächsten Morgen ging es Minar noch nicht besser, im Gegenteil, ihm war furchtbar schlecht. Die Freunde beschlossen, auf zuraten von Sirena, ihn in den Nathir-Tempel zu schaffen, wo man sich um ihn fachmännisch kümmern könnte.

Gesagt, getan: sie schafften ihn dorthin, und man stellte fest: Minar hatte wirklich ein gesundheitliches Problem, und zwar hatte ihn wohl der *Böse Blick* getroffen! Da die Truppe den Nathir-Priesterinnen durch die für den Tempel zur vollsten Zufriedenheit ausgeführten Aufträge wohlbekannt war, wurde Minar von dem Fluch befreit.

Bis zuletzt kam nicht heraus, woher dieser Blick eigentlich kam. Wie schon öfters, war auch diesmal das harmlose alte Kräuterweiblein, das sich bettelnd vor dem Eingang der "Königlichen Hoheit" herumgetrieben hatte, in Wahrheit eine Hexe, die auf der Seite von Corwyns Gegnern arbeitete und den von den Freunden geschnappten Dieb (Sywno) begleitet hatte. Ihr Beistand ging allerdings nicht so weit, dass sie eine direkte Konfrontation mit Sirena und Minar gewagt hätte.

Unterdessen plauschte Sirena mit den Heilerinnen über dies und das, und auch über die Ereignisse in den letzten Tagen. So kam das Gespräch auch auf Corwyn MacCeata. "Ja, der liegt hier bei uns und ist sehr krank..." musste Sirena zu ihrer Überraschung vernehmen. Sie erfuhr, dass er gestern in der Osttorallee mit einer klaffenden Schulterwunde aufgelesen und in den Tempel geschafft wurde. Es stand nicht gut um ihn! Die Heilerinnen hatten die ganze Nacht um sein Leben gekämpft und fast zu spät realisiert, dass die Waffe auch vergiftet gewesen war. Er befand sich jetzt in einem tiefen Heilschlaf. "Wann er zu sich kommen wird, das wissen wir leider nicht. Zumindest ist er außer Lebensgefahr." Sirena dürfte kurz in sein Zimmer gehen, wenn sie ihn nur schlafen lassen würde.

Als Sirena in das Krankenzimmer kam, sah sie einen sehr bleichen Corwyn, der sich fiebernd in seinem Bett hin und her wälzte. Der Erkrankte murmelte undeutliche Sätze vor sich hin: "Bund, Bärenkralle, der Stein!" Mehr konnte sie leider nicht verstehen, und außerdem war die ihr zugestandene Besuchszeit vorbei.

Beim Verlassen des Tempels baten die Heilerinnen die Freunde, Corwyns Pferd, einen Schimmel, aus dem Stall "Müder Esel" zu holen und in seinen eigenen Stall (bei der "Königlichen Hoheit") zu bringen, da unnötige Geldausgaben ja nur Verschwendung wären.

Doch zuerst gingen sie in die Osttorallee und hörten sich um, wie sich der Überfall auf Corwyn MacCeata zugetragen hatte. Nach dem Herausfiltern aller Dichtungen, Unwahrheiten und sonstigen Hirngespinnste rekonstruierten sie den Vorfall wie folgt:

Corwyn ging gedankenverloren die Straße entlang, als ein großer Krieger auf einem schwarzen Pferd, mit einem Kettenhemd bekleidet und eine Streitaxt schwingend, auf ihn zuritt. Corwyn war sich keiner Gefahr bewusst und wurde von dem Krieger von hinten mit einem einzigen Hieb niedergestreckt. Daraufhin ritt der Attentäter laut lachend in östlicher Richtung davon.

Da gleich daneben das Gasthaus "Bärenkralle" lag und Minar ein Bekannter und Jagdgefährte des Wirts (Gruagach) war, besuchten sie die gemütliche Kneipe. Minar erzählte dem Wirt von dem seltsamen Doppelgänger, und dieser konnte sich daraufhin erinnern, woran ihn der eine "Geschäftsmann" neulich Abend erinnert hätte: an Minar natürlich! Ein Kaufmann namens Ronn MacAelfin hätte das Nebenzimmer für sich und sechs andere Geschäftspartner für ein paar vertrauliche Besprechungen gemietet, und zwar für insgesamt drei Abende. Die nächste Unterredung wäre für morgen geplant.

Sehr interessant! Minar überredete den Wirt, ihm das Zimmer seines Sohns Fiortech am nächsten Abend zu überlassen - es lag direkt über dem Nebenzimmer, und Borthor-Bartl könnte mit seinen guten Ohren dort morgen prima auf Lauschposten liegen.

Gemeinsam brachten sie nun Corwyns Pferd zurück zur "Königlichen Hoheit". Dort erzählten sie der Wirtin und Silwen die traurigen Neuigkeiten, die diese bloß noch nicht mit Corwyn in Verbindung gebracht hatten. Silwen fasste rasch den Entschluss, "ihrem armen Prinzen" gleich einen Krankenbesuch zu machen. Ihr fiel auch noch ein, dass am Vormittag ein Bote von Pleascar dagewesen wäre, der Corwyn ausrichten ließ, dass der Auftrag erledigt wäre und man das Ergebnis abholen könnte.

Eine Spur?

Sirena und Minar beschlossen, dieser Spur nachzugehen. Nach einem kurzen Abstecher zum Nathir-Tempel (dort keine Neuigkeiten) suchten sie den ortsbekanntesten recht verrückten Alchimisten Pleascar auf - sein Haus war wegen der ständig vorhandenen Baugerüste sehr leicht zu erkennen. Dort wollten sie sich mit den anderen treffen.

Der Besuch des Alchimisten verlief aber ganz anders als erwartet. Als Sirena und Minar dessen Labor betraten, sahen sie, wie sich der Alchimist verzweifelt bemühte, den Deckel eines großen, auf einer Feuerstelle brodelnden Topfes zuzuhalten. Und schon brach das Chaos aus! Der Deckel schleuderte weg, Pleascar flog in eine Ecke, und aus dem Topf quoll eine schwarzbraune Masse mit unzähligen Schleimtentakeln, Augen und Zähnen. Vom kichernden Alchimisten angefeuert, nahmen die beiden Freunde den Kampf mit dem Ungeheuer aus ("Los, los, nehmt die kleine grüne Flasche aus dem Regal rechts, los - äh, Moment, das war der Pfefferminzlikör, äh - dort, dort, die große gelbe Amphore mit der blauen Siegelschnur, schnell - oder war es doch die kleine blaue Phiole mit dem gelben Stopfen? Hmm. Hmm. Egal, aber tut was...").

Bei allem guten Willen: den Gefährten wurde schnell klar, dass dieses Monster mindestens eine Nummer zu groß für sie war. Was tun? Der verrückte plärrende und kichernde Alchimist war bestimmt keine Hilfe. Hin und hergerissen zwischen Flucht und Kampf, entschieden sich die beiden immer wieder dafür, noch einmal dazubleiben und auf die Schleimtentakel einzuhaufen - und da passierte es: Sirena glitt auf den Tentakeln aus und wurde von dem ekelhaften Schleim umflossen und getötet!

Minar starrte entsetzt auf die Leiche seiner wackeren Begleiterin - wenn dieser Alchimist nicht bald sein dämliches Kichern einstellen würde, gäbe es gleich einen zweiten Toten! Doch Moment mal!? Was war mit dem Schleimmonster los? Es schien sich irgendwie von selbst aufzulösen - und Sirenas Leiche schlug stöhnend wieder die Augen auf. War am Ende alles eine Täuschung gewesen!?

Erleichtert und wütend zugleich, verpasste Minar dem Alchimisten eine schallende Ohrfeige, die dieser freundlich lächelnd wegsteckte. Wenn der nette Herr ihm vielleicht helfen könnte, das beim Kampf umgestürzte Regal wieder aufzustellen?

Sirena hatte einen furchtbaren Brummschädel und fühlte sich von lauter kleinen schwarzbraunen Tentakeln umgeben. Von Pleascar hatten beide die Nase gestrichen voll! Trotzdem wollten sie ihre Aufgabe zu Ende führen. Als Minar die vereinbarten 50 GS gezahlt hatte, handigte ihnen der Alchimist einen grünen, mit silbrigen Fäden durchzogenen Edelstein aus und demonstrierte die Wirkung: mit dem Stein konnte man die Gedanken desjenigen lesen, der ihn trug (eine Art magischer "Wanze").

Noch während der Experimente klopfte es an der Tür des Alchimisten, und die drei übrigen Gefährten traten ein. Sie hatten in der Zwischenzeit fast alle Mietställe und Gasthöfe nach

einem schwarzen Pferd abgeklappert - ohne Erfolg. Sie holten nun die beiden völlig entnervten Gäste des Alchimisten ab, die nur noch eines im Sinn hatten: heim in die Heia! Da waren die drei (Borthor-Bartl, GreiffInn und Zargos) aber anderer Meinung. Im "Eberkopf" hatten sie sich noch nicht nach einem Rappen umgesehen - und dort wurden sie tatsächlich fündig! Der Pferdeknecht erzählte bereitwillig, dass der Besitzer des Pferdes ein großer Mann wäre, immer mürrisch, kein Trinkgeld, oft mit einem Kettenhemd bekleidet und mit einer riesigen Streitaxt unterwegs. Sein Name wäre Kennard MacArdoch.

Die drei beschlossen, Kennard beim Abendessen Gesellschaft zu leisten. Mit einem angemessenen Trinkgeld (Borthor-Bartl hatte seine Spendierhosen an) und der Behauptung, sie wollten einen Bekannten überraschen, wurden sie an den Stamplatz des Kriegers geführt. GreiffInn hielt es nicht lange in der Gaststube aus und verschwand "aufs Clo" - in Wahrheit wartete er nur auf eine Gelegenheit, unbemerkt in Kennards Zimmer zu schleichen (der Halbling war mit den Sitten der Menschen noch wenig vertraut und musste später an der verschlossenen Tür kapitulieren).

Als sie gerade bei einem Wein herumsaßen, kam Kennard die Treppe herunter, und als er seinen Stamplatz besetzt sah, wurde er laut! "Was soll denn das?" brummte er unfreundlich in den Gastraum hinein. "Ich will sofort meinen alten Platz haben, und zwar alleine, ohne diese lächerlichen Figuren da!" Da stellten sich Zargos Nackenhaare auf! Der kam ihm gerade recht. Was bildete der sich bloß ein, dieser ungehobelte Riesenaffe, was er ihm auch sagte. "Was!?", brüllte Kennard zurück, "du mit deinem Handtuch um den Kopf und dem Dreikäsehoch im Schlepptau wirst auch noch frech!?"

Da stand Zargos auf und erzählte ihm ausführlich einiges über Riesenaffen, und schon gingen sie aufeinander los. Sie packten den Tisch zwischen sich, hoben ihn hoch, und schon war ein mehr oder weniger fröhliches Tischdrücken mit wüsten Beschimpfungen im Gange. Nach einer Weile erkannten beide, dass sie so nicht weiter kamen, da keiner einen Vorteil erringen konnte. Also ließen sie vom Tisch ab und wurden handgreiflich. Der Schlagabtausch währte aber nur kurz, da Borthor-Bartl dem Ganzen ein Ende setzte, seinen Dudelsack ergriff und kurz das *Lied des Vergessens* anspielte!

Als er sein Instrument wieder wegpackte, schauten sich alle anderen im Raum verdutzt an: was wollten sie gerade machen? Zargos schaute auch leicht verdattert und setzte sich etwas unentschlossen wieder an seinen Tisch, um seine Gedanken zu sammeln. Da fing Kennard auch gleich wieder zu maulen an, man sollte seinen Tisch freimachen, er wollte jetzt zu Abend essen. Zargos meinte darauf nur gelassen: "Was will der denn da? Wir können zwar Großmäuler nicht ausstehen, aber wenn du dich entschuldigst, kannst du dich ruhig zu uns setzen und mit uns zu Abend essen!" Das war natürlich Wasser auf Kennards Mühlen, und der verbale Schlagabtausch wiederholte sich wie beim ersten Mal. Dann wurde wieder zum Tisch gegriffen und das "fröhliche Tischdrücken" nahm erneut seinen Lauf. Wieder konnte keiner die Oberhand gewinnen und man ging wieder zum Schlagabtausch über.

Wieder griff Borthor-Bartl ein (schon etwas entnervt - vielleicht sollte er ja mal etwas länger spielen...?), und diesmal sorgte er dafür, dass sie jetzt endlich die Kneipe verließen, ehe erneut Streit ausbrach. GreiffInn, der von Kennard beinahe beim Herumfummeln an seiner Türklinke erwischt worden wäre, eilte hinterher. Sie waren immerhin überzeugt, den feigen Attentäter gefunden zu haben - sie würden ihn nicht mehr aus den Augen lassen!

Ein Gespräch (6 + 1)!

Snearsend, das große Freudenfest, stand vor der Tür! Die Gefährten bemerkten es am nächsten Morgen: überall zogen Maskenverkäufer durch die Straßen, und natürlich erwarben alle eine Maske: Sirena wollte als Schlange gehen, Zargos als Schneehase, Minar als Hirsch, GreiffInn als kleiner roter Dämon, und Borthor-Bartl erstand eine günstige Ogermaske, die seinen ganzen Körper bedeckte. Na, das konnte ja lustig werden!

Kerloas traf als erster vom "Abstecher" der Begleiter Medaxas nach Argyra wieder in Corrinis ein. Der unternehmungslustige Zwerg zögerte nicht lange, klopfte sich den Staub von den Stiefeln und war bereit, den Freunden bei der Verwechslungsgeschichte zu helfen.

Sirena brachte den geheimnisvollen Gedankenstein zur Verwahrung in den Nathir-Tempel und holte sich die Kleider Corwyns. Der Tag verging im Nu mit einigen Vorbereitungen, und schließlich war es soweit.

Minar zog die Kleider Corwyns an und kämmte sich sein Haar so, dass es seine Narbe am Ohr verdeckte. Sirena begann ihre Arbeit als Aushilfskellnerin in der Bärenkralle. Zargos ging seiner zweitliebsten Beschäftigung nach und setzte sich als "Zecher" in die Gaststube der Bärenkralle, während Borthor-Bartl und Kerloas Fiortechs Zimmer aufsuchten. GreiffInn schließlich lungerte auf der Straße herum. Mit einem Wort: die geheimnisvollen Geschäftsleute konnten kommen!

Und sie kamen, einer nach dem anderen: Ronn MacAelfin, ganz in Grau gekleidet, mit einem von einer großen Brandnarbe entstellten Gesicht; Alanna, eine verschleierte junge Dame mit flüsternder Stimme und einem bösen Reizhusten; Sialwin, ein weißhaariger Barde und alberner Reimeschmied; Trian Daliot, ein Zauberer, der seine rechte Hand ständig versteckt hielt; Casbert, ein Xan-Priester; Kennard MacArdoch (!), der schon bekannte kriegerische Hüne; und Minar, dem es recht mulmig zumute war. Sein Schweigen fiel den anderen auch prompt auf, die ihn dann auch gleich mit ein paar Scherzworten aufmuntern wollten ("Na, Liebeskummer? Aufs falsche Pferd gesetzt, wie? Hehehe, Kopf hoch, lieber Corwyn, dir kann auf Dauer doch kein Mädels widerstehen!")

Die Sitzung der Sieben verlief entgegen Minars Befürchtungen ohne jede Aufregung. Jeder ergriff das Wort, um seine Meinung kundzutun, und auch der Waldläufer äußerte ein paar sehr allgemein gehaltene unverfängliche Ansichten ("Hm. Unser Corwyn ist heute wirklich schlecht drauf, der Ärmste!"). Aus den Gesprächen wurde bald eines klar: die Sieben gehörten zum geheimen Bärenbund Albas! Ihr Bemühen um dauerhaften Frieden unter den albischen Clans wirkte zwar sehr unbeholfen, aber sie meinten es wohl ernst. Verbrecher waren das keine, oder? Minar (und später auch seine Freunde) war ratlos - so sehr er sich auch bemühte, er konnte nichts Auffälliges in der Gesprächsrunde erkennen. Da war ja Sirena als ungeübte Kellnerin noch auffälliger!

Inzwischen wurde in der Gaststube Zargos angesprochen, ob er nicht mal bei einer Runde "Fingerstechen" mitmachen wollte - der Priester lehnte dankend ab. Gespannt beobachtete er lieber die Tür zum Nebenzimmer.

GreiffInn merkte bald, dass ihm sein Beobachtungsposten auf der Straße streitig gemacht wurde von einer alten Bettlerin, die ihn giftig ankeifte, er sollte gefälligst woanders rumstehen, das hier wäre ihr Platz, gell!? Schon immer gewesen, gell!? Der Halbling ging der verrückten Alten lieber aus dem Weg.

Im Nebenzimmer hatten die Bärenbündler gerade ihre Zeche gezahlt - übermorgen wollten sie sich ein letztes Mal treffen, um endlich eine gemeinsame Entscheidung zu treffen. Trian Daliot verließ als erster die Versammlung durch die Hintertür des Gasthauses - und Minar sah, dass er auf seinem rechten Handrücken einen Totenkopf hatte. Sehr verdächtig! Der Waldläufer verfolgte ihn so schnell er konnte.

Eine Spur?

Auf der Straße traf Minar auf GreiffInn und bat ihn, die Verfolgung Trians (der Zauberer bog weiter vorn in der Straße gerade um eine Ecke) aufzunehmen. Der Waldläufer eilte um das Gasthaus, um seine Freunde zu verständigen, und traf mit Kennard zusammen, der "wie immer ein Stückchen mit ihm zusammen heimgehen" wollte. Nun, Minar blieb nichts weiter übrig, als wirklich bis zur "Königlichen Hoheit" mit Kennard zu schlendern, ehe sich der Krieger lachend von ihm verabschiedete und ihm viel Erfolg bei seinen amourösen Abenteuern wünschte. Minar ging nun gleich weiter bis ins "Austretende Maultier", um sich wieder umzuziehen.

Währenddessen verfolgte Zargos Ronn MacAelfin durch die abendlichen Straßen von Corrinis. Der Mann wohnte im Alt-Corrinis, sehr vornehm! Zargos kehrte zögernd wieder um.

Kerloas und Borthor-Bartl folgten der hustenden Alanna, die im "Heiligen Traum" ihr Zimmer hatte.

GreiffInn sah, wie Trian ins Haus der Magiergilde eintrat. Da brach er ebenfalls die Verfolgung ab.

Ratlos trafen sich die vier Verfolger bei Sirena in der Bärenkralle. Hmm. Am besten, man würde erst mal eine Nacht schlafen, oder?

Snearsend!

Maskenumzüge seit dem frühen Vormittag prägten das Bild der Stadt. So sollte es nun drei Tage weitergehen. Toll!

Leider konnten sich die Freunde dem fröhlichen Treiben kaum widmen. Schon am Morgen brachte ein Bote "von einem Raben" eine Botschaft:

Jch erflehe Eure Hilfe! Lest diese Botschaft und verbrennt sie dann, wenn Euch Euer Leben lieb ist! Jemand plant, Euch zu vernichten, und ich kenne seine Jdentität. Dadurch ist auch mein Leben in höchster Gefahr. Jch kann Euch nicht unterstützen, aber Jnformationen will ich Euch geben. Jch werde jeden Abend zwei Stunden lang vor Sonnenuntergang auf dem Basar auf Euch warten. Seid vorsichtig und kommt einzeln oder zu zweit, nicht als Gruppe. Vielleicht werdet Jhr und ich beobachtet. Bitte helft mir und Euch!

Der Tag verging mit lauter erfolglosen Recherchen. Und bei ihrem Besuch im Basar passierte überhaupt nichts.

Keine Spur...

Ein neuer Tag, aber kein neues Glück. Am Nachmittag besuchten die Freunde wieder den Basar - und diesmal wurde Minar von einem Armbrustschützen beschossen, der irgendwo auf Mama Grocks Hurenhaus in Deckung gelegen hatte. Leider gelang es den Gefährten nicht, den Attentäter zu fassen (bei ihrer Verfolgung liefen die Abenteurer in das Hurenhaus und blieben dort am Eingang hängen - Kerloas sogar freiwillig).

Also musste Minar wieder als "Corwyn" zur Versammlung in der "Bärenkralle" gehen. Routiniert nahmen alle wieder ihre Beobachtungsposten ein. Dank der vielen maskierten Passanten war aber ein genauer Überblick praktisch unmöglich.

...mehr notwendig!

Die Sitzung begann ähnlich langweilig wie die erste, bis plötzlich Casbert aufsprang, einen Dolch zückte, und ihn mit den Worten "Handeln statt Reden" Ronn MacAelfin tief in die Rippen stach. Bis die übrigen Bärenbündler (und Minar) ihr Entsetzen überwunden hatten, waren bereits zwei maskierte Gefolgsleute Casberts durch die Hintertür in den Raum gestürmt und hatten ihre Waffen gezückt, und dort, wo Ronn MacAelfin zusammengesunken am Tisch saß, verdichtete sich gelblicher Dunst mehr und mehr zu einer Gestalt, die fast menschlich wirkte: zwei Arme, die goldglänzende Sichel führten, ein lächelndes Gesicht, welches ohne Hals knapp über dem Rumpf schwebte, und ein Unterleib, der direkt aus einem Spalt in der Luft herauszuragen schien: eine Dämonin!

Während Kennard, der kriegerische Hüne, mit lauten "Mami, Mami"-Rufen durch das nächste Fenster ins Freie hechtete, stellten sich einige Bärenbündler zum Kampf. Die Dämonin tötete mit einem giftigen Hauch Ronn MacAelfin, während sich Minar mit einem der Helfer Casberts herumprügelte.

Der Tumult im Nebenzimmer blieb den Gästen der "Bärenkralle" natürlich nicht verborgen. Die Bärenbündler stürmten mit lauten Entsetzensrufen ("Hilfe, ein Mord") in die Gaststube und auf die Straße, und die Gäste drängten sich daraufhin zunächst neugierig an der Tür, um zu sehen, was passiert war, bis sie bemerkten, dass es noch gar nicht aufgehört hatte zu passieren, und selbst panisch die Flucht ergriffen (GreiffInn kam später auch hinzu und machte vor Angst in die Hose).

Zargos war als einer der ersten zum Nebenzimmer gelaufen und hatte nun den Vorzug, das nächste Opfer der Dämonin zu sein - die meisten Bärenbündler, aber auch ein Gefährte Casberts waren bereits geflohen (der andere Helfer Casberts lag tot am Boden). Gegen die Sichel der Dämonin hatte Zargos nichts entgegenzusetzen, und so brach er bald vor ihr zusammen. Minar wollte seinem Freund gerade zu Hilfe kommen, als er sah, dass Casbert gerade einen *Todeshauch* wirkte. Wahnsinn! Nun hieß es schnell raus hier oder sterben!

Die Dämonin hatte sich gerade über Zargos gebeugt, um ihn zu Tode zu hauchen, da geschahen zwei Dinge gleichzeitig. Zargos hatte ein Marmennil herbeibeschworen, damit es ihm vielleicht noch helfen würde, und Sirena und GreiffInn zogen den schwer verwundeten Priester aus dem Nebenzimmer und damit aus der Zone des tödlichen Nebels. Und Tür zu! Aber war das nicht nur eine winzige Pause vor dem sicheren Tod?

Nein - das Marmennil war die Rettung gewesen! Es hatte zwar gegen die Dämonin nichts ausrichten können und war von ihr im Nu weggefegt worden, aber Casbert war nachdenklich geworden. Dieser Corwyn hatte vielleicht noch mehr trickreiche und mächtige Freunde in der Gaststube versammelt - nicht schlecht, wie dieser Turbantyp, fertig, wie er war, noch mal schnell so ein Wasserelementarwesen herbeigezaubert hatte (den Glastropfen des Marids hatte er freilich nicht gesehen)! Casbert entschied sich deshalb für den Rückzug - er hatte ja schon erreicht, was er wollte, und musste nicht sein Leben riskieren.

Zusammen mit seiner Dämonin durchbrach er einfach die Seitenwand der Bärenkralle und schritt durch die aufkreischende Menge davon. Während unmittelbar bei der Bärenkralle die Passanten panisch auswichen, hielten schon die Maskierten in der nächsten Straße die Erscheinung für eine weitere tolle Zaubernummer, wichen zwar aus (man kannte ja den Unwillen der Magier), und spendeten sogar höflich Beifall. Casbert ging in seine Wohnung im Nordwesten von Corrinis.

Da die leuchtende schwebende Gestalt der Dämonin nicht zu verfehlen war, taten sich Borthor-Bartl, Kerloas, GreiffInn und Minar leicht bei der Verfolgung. Casbert wohnte in einem Haus gegenüber dem Tempel der Dheis Albi. Aber da jetzt einfach so eindringen? Hmm. Hmm. Die Gefährten zögerten aus verständlichen Gründen.

In der "Bärenkralle" kümmerte sich Sirena inzwischen um Zargos. Nun kamen auch schon die Stadtwachen, die über das unübliche Ausmaß an Zerstörung sehr bestürzt waren und alle Zeugen genau verhörten. Dass hier eine „unerlaubte Anwendung von Magie mit anschließender Todesfolge“ vorlag, war bald klar - also war die Unterstützung der Magiergilde einzuholen. Auf Sirenas Einwand, man sollte lieber den Xan-Priester und die leuchtende Dämonin verfolgen und hier keine Zeit vertrödeln, bekam sie nur zu hören, sie sollte sich nicht so beunruhigen, es würde alles streng nach Vorschrift untersucht, und jeder Täter würde seiner gerechten Bestrafung zugeführt werden.

Als sich die vier Verfolger endlich entschlossen, das Haus Casberts zu betreten, kam ihnen Aristanel, der Vermieter des Hauses in die Quere, der etwas dagegen hatte, dass seine Türschlösser ruiniert wurden, besonders von dreisten Dieben! Es kostete die Gefährten einiges an Überredungskunst, dem Vermieter ihre Geschichte glaubhaft zu machen, und er begleitete sie daraufhin in die Wohnung Casberts, um sich selbst von der Wahrheit zu überzeugen.

Die Wohnung machte einen verlassenen Eindruck (das Haus hatte auch einen Hinterausgang). Nur knapp entgingen die Freunde einer heimtückisch aufgestellten Armbrustfalle - Aristanel glaubte ihnen nun, dass man sich heutzutage auf seine Mieter nicht mehr verlassen könnte. Doch als sie etwas weiter in die Wohnung eindringen wollten, zeigte sich plötzlich wieder die Dämonin und lächelte einladend. Die Helden zogen sich lieber zu einer taktischen Besprechung in die Bärenkralle zurück.

Dort gelang es den Freunden mit vereinten Kräften, den Anführer der Stadtwache zu bewegen, sich doch der Hilfe der Magier zu versichern. Schließlich wüssten sie jetzt, wo die schreckliche Dämonin zu finden wäre.

Die von den Strapazen der nun schon zweitägigen Snearsend-Umzüge gezeichneten Magier (sie steckten alle tagsüber in dem riesigen feuerspeienden Drachen) waren nicht begeistert über die nächtliche Störung, aber sie vergaßen ihre Müdigkeit, als sie den Ernst der Lage erkannten. So kamen schließlich die Experten, von einer Menge von Schaulustigen neugierig

verfolgt, wieder zu Aristanels Haus - und beim Anblick der Dämonin waren die Experten ordentlich beeindruckt und begannen tiefschürfende Beratungen über die beste Vorgehensweise.

Sie hatten noch keine Einigung erzielt, als die Freunde bemerkten, dass die Dämonin plötzlich verschwunden war. Tatsächlich! Eine zunächst sehr sehr vorsichtige Durchsuchung aller Räume zeigte: die Dämonin war fort - und Casbert auch. (Auch in den kommenden Tagen tauchte der Xan-Priester nicht wieder auf. Ebenso wenig waren die Bärenbündler zu finden.) Tja - das war es dann wohl!

Frühjahr in Corrinis

Dank der fachkundigen Pflege im Nathir-Tempel ging es Corwyn bald wieder besser, und er bedankte sich wortreich bei den Freunden für ihre Hilfe. Mit Sicherheit hatte sich ein Verräter in den Bärenbund eingeschlichen - dieser Xan-Priester wäre ihm ja gleich seltsam vorgekommen! Aber beim ersten Treffen hätten sich alle korrekt ausgewiesen, also konnte er ja auch nicht gleich etwas sagen - und dann hatte ihm Casbert sogar diesen grünen Stein gegeben, als besonderes Zeichen der Gnade Xans. Das wäre ihm auch wieder sehr verdächtig erschienen, und so hatte er den Stein dem stadtbekanntem Alchimisten Pleascar zur Untersuchung gebracht.

Nun, vom Treffen des Bärenbunds und seinen Zielen wollte er nicht soviel erzählen. Die Tatsache, dass Ronn MacAelfin getötet worden war, war allerdings eine bittere Nachricht - es würde schwer werden, seinem Clan klarzumachen, dass Blutrache an den übrigen Clans kein Mittel wäre, seinem Tod einen Sinn zu geben - im Gegenteil! Sobald er reisefähig wäre, müsste er losziehen.

In einem Gespräch unter vier Augen vertraute sich Corwyn Minar noch näher an und bat ihn, dem Bärenbund beizutreten. Die MacTurons wären ja bekannt für ihre Sparsamkeit, aber mindestens ebenso für ihre Standhaftigkeit, und was wäre besser, als standhaft für den Frieden in Alba einzutreten? Und natürlich wäre Minar jederzeit in Adhelstan willkommen! Das Rätsel des Zwillingsaussehens wäre ja auch noch zu lösen.

Eine Woche später verließ Corwyn Corrinis nach einem tränenreichen Abschied von Silwen.

Etwas später fand man in einem leerstehenden Lagerhaus im Nordosten von Corrinis bei Aufräumarbeiten die gefesselte und geknebelte Leiche eines einfachen Manns (ein Pferdeknecht?), dem die Kehle durchschnitten worden war. Dieser Fall wurde (wie so viele) niemals aufgeklärt.

Die Abenteurer hatten erst mal die Nase voll von Corrinis - es war einfach zu deprimierend, sich derzeit in dieser Stadt aufzuhalten. Borthor-Bartl bekam Lust, einen Ausflug nach Erainn zu unternehmen, um dort endlich wie vereinbart seinen Wolfshund abzuholen. Doch das ist eine neue Geschichte...

"Casbert" war natürlich kein Xan-Priester, sondern ein ganz besonders finsterer Drais-Priester aus Clanngadarn, der eigentlich nur den Bärenbund für den Hochkönig ausspionieren sollte - aber die Möglichkeit, gleichzeitig einen unruhestiftenden Mord zu begehen und seiner Lieblingsdämonin ein Opfer darzubringen, ließ ihn die Beherrschung verlieren. Die "magische Wanze" war natürlich gedacht, um dem am dümmsten wirkenden Bärenbündler ein Artefakt aufzuschwatzen, dass es "Casbert" erlauben würde, dessen Gedanken zu lesen. Da hatte er sich in Corwyn aber gründlich getäuscht!

Durch eine Indiskretion kannte "Casbert" einen der Bärenbündler: Roander, den Pferdeknecht. Seine Helfer hatten Roander mühelos überwältigt und in ihr Geheimquartier geschafft, das leerstehende Lagerhaus. Roander verriet bei eingehender Befragung alles, und so war das doppelte Spiel für "Casbert" eine leichte Rolle. Einer seiner Helfer verübte, als Kennard verkleidet, den Anschlag auf Corwyn - leider missglückte das Attentat gleich zweimal: Corwyn überlebte, und der echte Kennard blieb unbehelligt.

Als auch noch Sywno scheiterte, den Edelstein wieder zurückzuholen, und von der fähigen Freundin Corwyns berichtete, die ihn mit Zauberei in den Schlaf geschickt hatte, wurde "Casbert" allmählich nervös. Bei der Versammlung der Bärenbündler tauchte dieser Corwyn ohne jede Verletzung auf und tat unschuldig - der Mann musste über mächtige Heilzauber verfügen! Da "Casberts" Helfer sowieso die Anweisung hatten, etwaige Freunde Corwyns zu beobachten, blieb ihnen der Aufenthaltsort Minars (er ging ja gleich nach dem Treffen ins "Austretende Maultier") nicht verborgen. Während "Casbert" lieber Snearsend abwarten wollte, ehe er zuschlug, hatte sein Assassine seinen Berufsstolz, und er ließ den Freunden die "geheime Botschaft" bringen, um Corwyn diesmal endgültig zu töten. Mit ungewöhnlichem Pech schoss er aber dann knapp an Minars Hals vorbei und musste fliehen.

Bevor dieser rätselhafte Corwyn ihn bei der letzten Versammlung bloßstellen würde, schlug "Casbert" nun lieber selbst zu. Die weiteren Ereignisse sind bekannt. Zusammen mit seinen Helfern verließ er noch in der gleichen Nacht Corrinis, nicht ohne Roander endgültig zum Schweigen zu bringen. Mit diesem Corwyn MacCeata würde er eines Tages schon noch abrechnen!