

C.19 - Frau ohne Schatten

Gerd Hupperich, 1. Teil des MIDGARD-Abenteuers "Das Grüne Sigill", VF&SF 2009

Copyright © 2002 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteuer (Copyright © 2009 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

Im Auftrag der Krone

Diese deprimierende Familiengeschichte der McRathgars von Gearasburgh, denen einfach nicht zu helfen war, und deren einziger Hoffnungsschimmer, die junge Morgwyn, so schönede ums Leben gekommen war, drückte auf die Stimmung der Freunde, die sich in ihr Winterquartier in Alasdell zurückgezogen hatten. Gegen die Niedergeschlagenheit half Uisge nur eingeschränkt. Flintstones Rezept, durch Arbeit an seinem "Wein & Schwein - Projekt" den Kummer zu vergessen, war nicht jedermanns Sache.

In diese trübe Stimmung platzten in der ersten Hälfte des Draugmonds des Jahres 2401 nL zwei alte Bekannte. Zuerst gab es ein Wiedersehen mit der moravischen Waldläuferin Mogu ako Hoiu, die nach allerlei Abenteuern in der Fremde den Weg zurück zu ihren Freunden gefunden hatte. Danach traf ein Beamter der Krone ein, der Coroner Cranrod McBeorn aus Beornanburgh. Er war wegen „dies und das“ im Norden Albas unterwegs und hatte eine Bitte an den Syre:

"In Beornanburg gibt es seit der Hinrichtung Brian Boldrymes vor 2 Jahren Hinweise, dass der „Grüne Jäger“ (oder Samiel oder Grünwedel oder Schießnickel oder Hensric vom Busch, wie man diesen Dämonenfürsten auch nennen würde) sich erfolgreich nach neuen Dienern umschaue. Erst vor einem Monat haben wir in den Wäldern nahe Cambrygs (in einer schwarzmagischen Behausung unterhalb einer riesigen Baumwurzel) eine Hexe geschnappt, die sich beim Verhör als Samiels Geliebte bezeichnet und unter irrem Lachen ihren Wächtern gedroht hat, dass das "Grüne Sigill" dem König und all seinen Getreuen den Garaus machen werde, ihre Kolleginnen in Thame

und anderswo würden schon dafür sorgen! Kaum hatte sie das ausgesprochen, fing sie an zu keuchen, verlor das Bewusstsein und verstarb auf der Stelle. Ich halte es nicht für ausgeschlossen, dass der Grüne Jäger tatsächlich Gefallen daran finden könnte, Freischützen um sich zu scharen und als eine Art Terrorkommando Anschläge auf königliches Eigentum und königliche Gefolgsleute zu verüben."

Cranrod bat die Gefährten, die unvorsichtigerweise ihre Langweile in Alasdell bekundet hatten, sich doch ein wenig in Thame umzusehen – ein nettes ruhiges Städtchen, das dank des milden Winterwetters kaum von Orks bedroht wäre (anders als im letzten Jahr), und wenn auch kein Abenteuer auf sie warten würde, so könnten sie sich wenigstens auf Kosten der Krone ein paar Wochen (sagen wir mal: bis Snaesend) ausruhen. Sie sollten sich dann mit einem Boten des Coroners in Romildas Herberge treffen (Kennwort: „Schon mal Jägertee gekostet?“ – „Den grünen oder den braunen?“) und ihm ihre Beobachtungen mitteilen und die Spesen mit ihm abrechnen.

Zum Thema "Freischützen" konnte ihnen Cranrod die folgenden Informationen geben:

Die Jäger, Waldläufer und Geächteten, die sich mit Samiel einlassen, tun dies meistens, um zum treffsicheren Schützen oder um selber gegen Schussverletzungen gefeit zu werden. Der Volksmund nennt sie "Freischützen", da sie sich "frei" von Zufall und Gefahr machen wollen. Der Grüne Jäger gewährt ihnen diese Bitten, wenn er denn dazu aufgelegt ist. Früher oder später ereilt den Freischütz oft die Strafe, durch eigene Überheblichkeit in eine Falle gelockt oder von Samiel selbst verraten. Es kann sein, dass der Dämon seine Gaben zuerst umsonst vergibt, dann aber den danach süchtigen Freischütz zu bösen Gegengaben zwingt.

Die Wege, auf denen man zum Freischütz werden kann, sind sehr verschieden. Der Schuss auf ein

göttliches Symbol, eine Nacht unter dem Galgen, das Töten einer weißen Taube können dazu ausreichen, damit der angehende Freischütz von Samiel den "Freibrief" erhält - ein Stück Pergament, auf dem in Zauberschrift die gewünschte Art der Dämonengunst festgelegt wird. Um zu wirken, muss es am Leib auf der bloßen Haut getragen werden, bis es sich nach einigen Wochen oder Monaten auflöst.

Spielereien in Thame

In der zweiten Hälfte des Draugmonds, acht Tage vor Thurionstid, kamen Anga, HaoDai, Heather, Hrothgar, Mogu, Pippin und Ulwun in Thame an. Deutliche Schneefälle hatten ihre letzten Reisetage recht beschwerlich gestaltet; es war schön, endlich am Ziel zu sein.

Die Freunde erinnerten sich unterwegs an ihr Abenteuer vom letzten Winter [s. C.16 Orcwinter], als sie nördlich von Thame die frechen Orkbanden aufgemischt und beladen mit frisch abgeschnittenen Köpfen in die Stadt zurückgekehrt waren. Sie hatten Bertalda gerettet, die Nichte Fiona NiConuilhs, der Syress up Vanashold und Milchschwester des Lairds Donuilh McConuilh, des Herrn von Thame. Es hatte damals eine ordentliche Feier im Stadthaus Fionas gegeben, Ansprachen des Bürgermeisters, des Vorstehers der Bürgerwehr und von Meister Glarn Rabenbart, der die Rolle der Zwerge in diesem Abenteuer betonte, die im Schneetreiben den Abenteurern einen ordentlichen Unterschlupf (und geistigen Beistand in flüssiger Form) gewährt hatten. Am nächsten Tag wurde es wärmer, die Ork-Köpfe begannen zu muffeln, und die "Helden von Thame" mussten weiter nach Dunganvan, um vom Laird die ausgesetzte Belohnung zu kassieren.

Offenbar dachten die Bewohner Thames nicht mehr an diese vergangene Ruhmestat. Weder die Torwachen noch irgendein Passant nahm Notiz von ihnen. Nun ja, dann halt nicht. Die Freunde hatten Glück und bekamen Zimmer in Romildas Herberge, einer einfachen, aber gemütlichen

Unterkunft, in der man sich wie "bei Muttern" fühlte. [Angesichts der Spesenübernahme durch die Krone war das ein anständiger Zug der Abenteurer. Sie hätten auch das *Faust & Pfeil*, das teuerste Gasthaus Thames, wählen können - allerdings hätte das später ihr Verhältnis zur Krone belastet.] Ihre Pferde kamen in einem benachbarten Mietstall unter.

Nach einer ruhigen Nacht spazierten die Abenteurer durch das verschneite Thame und frischten dabei ihre Erinnerungen an die Stadt (aus früheren Besuchen) auf [s. Anhang: Who's Who in Thame?].

Am späten Nachmittag besuchten die Freunde den Draugmarkt, der am Marktplatz um den Brunnen herum und entlang der Marktwiese aufgebaut war.

Auf dem Marktplatz stehen Holzbuden, Zelte und Schaubühnen verstreut herum. Dies ist nicht nur die Zeit der Kälte, die man mit warmem Bier und heißer Erbsensuppe bekämpft, sondern auch die Zeit des wohligen Grusels, in der man sich Geistergeschichten erzählt. Die Buden verkaufen Fleischpasteten, Gerstengrütze, Schnäpse, Lebkuchen, Pfannkuchen mit eingelegten Pflaumen, Bratäpfel, Kräutertees und Bier. Die Zelte bieten Gewürze, Wolltuche, Rauhpelze von Wolf und Bär sowie eingesalzene Seefische feil. Ein Schmied bessert kleine Schäden an Steigbügeln, Messern, Kesseln, Ketten und ähnlichen Dingen des täglichen Gebrauchs aus. Eine Kräuterfrau vertreibt Säfte gegen Husten, Keuchen und Fieber sowie Salben gegen übermäßiges Schwitzen. Kinder formen in der Mitte des Platzes einen ungeschlachten Schneemann, den sie den "Oger von Thame" nennen.

Das eigentlich Verlockende auf dem Draugmarkt sind die Gespenster - und die Schausteller, die das Volk mit angenehmem Schauer unterhalten. Sogar die Lebkuchen nehmen unheimliche Formen an: kopflose Reiter, buckelnde Katzen, grinsende Totenköpfe, hutzelige Wichte und glotzende Eulen geben sich in den Budenauslagen ein Stelldichein, bevor sie im Munde zergehen.

Besonders beliebt bei den Zuschauern sind der Spielmann Bardulf und der Gaukler Eddo Ringbläser. Letzterer, ein Halbling, besitzt eine Wanderbühne, auf der er Moritaten und Kunststücke vorführt. Bardulf sitzt in einem Lederzelt, wo er Spukgeschichten erzählt oder Balladen singt. Gerade hat er mit der „Ballade vom Schatten“ begonnen.

*Von Dienern wimmelt's früh vor Tag,
Von Lichtern in des Fürsten Schloss.
Die Reiter warten sein am Tor,
Es wiehert morgendlich sein Ross.*

*Doch er bei seiner Frauen steht
Alleine noch im hohen Saal:
Mit Augen gramvoll prüft er sie,
Er spricht sie an zum letzten Mal:*

*„Wirst du, derweil ich ferne bin
Zu xangefälligem Kampf, o Weib,
In Züchten leben und getreu
Mir sparen deinen jungen Leib?“*

*Sie nickt: da spricht er: „Schwöre, denn!“
Und zögernd hebt sie auf die Hand.
Da sieht er bei der Lampe Schein
Des Weibes Schatten an der Wand.*

*Elf Tage war er auf der Fahrt,
Ritt krank ins krause Land hinein:
Frau Gerwyn gab den Tod ihm mit
In einem giftigen Becher Wein.*

*Dieselbe Nacht Frau Gerwyn lauscht,
Frau Gerwyn luget vom Altan:
Nach ihrem Buhlen schaut sie aus,
Das Pfortlein war ihm aufgetan.*

*Es tut einen Schlag am vordern Tor
Und aber einen Schlag, dass es dröhnt und hallt:
Im Burghof mitten steht der Fürst -
Vom Turm der Wächter kennt ihn bald.*

*Und Vogt und Zofen auf dem Gang
Den toten Herrn mit Grausen sehn,
Sehn ihn die Stiegen stracks herauf
Nach seiner Frauen Kammer gehen.*

*Man hört sie schreien und stürzen hin,
Und eine jähe Stille war.
Das Gesinde, das flieht, auf die Zinnen es flieht:
Da scheinen am Himmel die Sterne so klar.*

*Und als vergangen war die Nacht
Und stand am Wald das Morgenrot,
Sie fanden das Weib in dem Gemach
Am Bettfuß unten liegen tot.*

*Und als sie treten in den Saal,
O Grauen! steht an weißer Wand
Frau Gerwyns Schatten, hebet steif
Drei Finger an der rechten Hand.*

*Und da man ihren Leib begrub,
Der Schatten blieb am selben Ort
Und blieb, bis dass die Burg zerfiel;
Wohl stünd' er sonst noch heute dort.*

Als die Abenteurer sich den Draugmarkt ausgiebig angesehen hatten, leerte sich die Mitte des Platzes, und die Marktwächter schoben die Besucher rechts und links zur Seite, damit sie den Raum vor dem "Oger von Thame" auf 20m Länge freigaben. Am Ende dieser Entfernung stellten sich mehrere Männer auf, die prüfend ihre Bögen spannten.

Jetzt fand das Oger-Schießen von Thame statt, bei dem es darum ging, drei Pfeile in den Schneemann zu versenken. Auf den besten Schützen wartete die sagenhafte Belohnung von 500 KS, aber darum ging es ja gar nicht, sondern nur um den Spaß beim Mitmachen. Die meisten Zuschauer waren sich einig, dass der Preis entweder an Sheldon McRathgar, den bekannten Jäger und Waldläufer, oder an den für den hiesigen Bezirk zuständigen königlich-albischen Waldläufer Brandene McConuilh gehen würde.

Mogu hatte sofort Lust, bei diesem Wettbewerb mitzumachen, der in der zunehmenden Dämmerung stattfand. Als sie an der Reihe war, ihre Schüsse abzugeben, kam plötzlich Wind auf; bei ihrem dritten Schuss hörte sie, wie irgendjemand in ihrer Nähe „*Samiel, hilf!*“ flüsterte. Doch da war es schon zu spät – ihr Pfeil hat die Sehne verlassen und flog nicht auf den Schneemann zu, sondern beschrieb eine scharfe Rechtskurve und traf eine junge Frau am Arm, die mit einem Aufschrei zu Boden stürzte.

Alle Bogenschützen eilten zum Ort des Unfalls. Das Opfer war niemand anders als die junge, hübsche und reiche (und ledige) Kauffrau Udele NiRathgar. Zum Glück hatte sie nur einen blutenden Kratzer am Oberarm abbekommen, nichts Ernstes. Mogu stammelte eine Entschuldigung und murmelte etwas von Magie, die hier im Spiel wäre, aber ein Mitglied der Magiergilde widersprach ihr heftig. Man sollte für seine eigenen Fehler geradestehen und die Schuld nicht gleich bei der Zauberei suchen.

Zweifellos war das ein glatter Fehlschuss gewesen, sonst nichts.

Udele fühlte sich nach diesem Schock noch etwas schwach und bat Mogu, sie nach Hause zu begleiten – ihre Freunde wären natürlich ebenfalls willkommen. Ihr „Rabenhaus“ war nur ein paar Schritte vom Marktplatz entfernt.

Wer war diese Udele NiRathgar (27)? Sie wohnte seit 7 Jahren in Thame. Eigentlich stammte sie aus dem Norden Albas (Twineward?), war Waise und in Crossing von kinderlosen Kaufleuten aufgezogen worden, die sie wie eine Tochter behandelt hatten. Sie besuchte deshalb schon als junges Ding die Niederlassung ihrer "Eltern" in Thame und lernte alle Kniffe des Handels. Als vor 7 Jahren der alte Aldric McRathgar starb, der bis dahin vom Rabenhaus aus die Geschäfte in Thame geleitet hatte, beschloss der Clan mit Zustimmung der Gilde, die als *eagrel* erklärte Udele zur neuen Chefin zu machen. Die Jungunternehmerin machte sich gut ("sie weiß eben die Männer um den Finger zu wickeln, wenn sie will, aber ich will nichts gesagt haben"); eine tüchtige und nette Frau, und schön und reich noch dazu – die ideale Partie für jeden Bürgersohn! Die stolze Udele ließ sich aber Zeit, einen Freier zu erhören ("ich finde, zu viel Zeit, denn man wird ja nicht jünger und schöner, nicht wahr – sie sollte endlich einen Kerl erhören, so allein als Frau durchs Leben zu gehen, das war doch nichts, aber ich will nichts gesagt haben").

[Udele war eine Hexe und gehörte zum Geheimbund des Grünen Sigill. Sie schmiedete seit einigen Wochen einen Mordplan und brauchte zu seiner Ausführung nur noch ein paar passende Handlanger. Das Eintreffen der "Helden des letzten Orkwinters" war ihr nicht verborgen geblieben, und im Gegensatz zu vielen anderen Bürgern Thames erinnerte sie sich noch sehr gut an die Abenteurer. Sie schienen genau richtig für ihren Zweck zu sein: neugierig, immer für das "Gute" streitend, stolz auf lächerlich kleine Siege gegen ein paar Orks, naiv genug, um persönlich gegen die dunklen Mächte anzutreten. Ihr gefiel das Spiel mit dem Feuer - deshalb ihre kleine Komödie und die Verschwendung eines Treffpfeils, den ihr Liebhaber Brandene der Waldläuferin Mogu zugespielt hatte.]

Ein dunkler Empfang

In der düsteren Diele des Rabenhauses lernten die Abenteurer die beiden Dienerinnen Udeles sowie ihre rote Katze Seramunde kennen. Udele beruhigte die über ihre Armverletzung bestürzten Mägde und

bat ihre Gäste in die gute Stube, in der ein behagliches Kaminfeuer brannte. Während ihre Dienerinnen die Abenteurer mit Glühwein und Lebkuchen bewirteten, zog sich Udele zurück, um sich umzuziehen und ihre Wunde zu versorgen.

In einem moosgrünen langen Wollkleid kehrte sie zurück. Udele wollte zunächst noch einmal hören, wie es zu diesem Fehlschuss kam, und stimmte ihren Gästen zu, dass es einfach ein seltsamer Unfall gewesen sein musste; sie wollten ihr sicher nichts Böses anhaben, davon wäre sie überzeugt. Sie bat die Abenteurer, zum Abendessen zu bleiben, und wies ihre Mägde an, etwas Gutes herzurichten. Kaum hatten sich die beiden in die Küche begeben, schloss Udele hinter ihnen die Türe und fragte ihre Gäste, ob sie wohl etwas für sich behalten könnten? Sie würde nämlich nicht an einen Unfall glauben, sondern an einen Anschlag auf ihr Leben! Aber sie sollten erstmal selbst sehen.

Mit diesen Worten stellte sich Udele vor das flackernde Kaminfeuer - und die verblüfften Abenteurer sahen, dass sie keinen Schatten auf das davorliegende weiße Bärenfell warf! Udele flüchtete sich auf einen Stuhl in einer finsternen Ecke und hauchte mit schwacher Stimme:

"Nein, es ist nicht, wie ihr denkt. Ich habe meine Seele nicht an die Diener der finsternen Seite verkauft – ich habe mich von ihr freiwillig getrennt, aus reiner Liebe!"

Ich wandelte im letzten Herbst durch den Wald von Tureliand und erfreute mich am geheimnisvollen Weben der Natur. An den Wurzeln einer Erle, die am Rande eines großen Sees stand, schlummerte ich ein, und als ich wieder aufwachte, gewahrte ich einen See-Elfen. Wie blasses Silber war seine Haut, die Mandelaugen wie grünes Moos, das Haar wie die funkelnde Mähne eines Schimmels. Mein Herz war bei seinem Anblick rettungslos verloren, aber er lachte nur und lud mich ein, mit ihm in der Tiefe des Sees zu

leben. Doch wie das Meervolk der Nicker und Seejungfrauen besitzen auch die Wasserwesen der Feenwelt keine Seelen wie wir Menschen, und wenn der See-Elf mich lieben sollte, musste ich zu den Seelenlosen gehören!

Ich kehrte zurück nach Thame und forschte in Büchern nach Hinweisen, wie das zu bewerkstelligen sei. Endlich fand ich vor kurzem einen mächtigen Spruch, mit dem ich meine Seele fortschickte. Als ich die Worte aussprach, erhob sich mein Schatten und nahm meine eigene Gestalt an! Meine Seele blickte mich aus düsteren Augen an und sagte: „Mit Deinem Schatten hast Du mir einen Leib gegeben, damit ich gehen kann, aber Du hast vergessen, mir ein Herz zu geben.“

Dann ging sie fort, aber mich kümmerte es nicht. Doch als ich in die Sonne trat, erschrak ich vor meiner Schattenlosigkeit. Ich konnte nur noch daran denken, dass andere mein Geheimnis sehen konnten. Sie würden mich für verrückt halten und es unbarmherzigen Männern sagen, die mich wie ein böses Geschöpf jagen würden. Dieses Haus ist jetzt zu meinem Gefängnis geworden.

Eines Nachts – vor wenigen Tagen - suchte mich meine Seele in meinem Haus auf. Sie sagte, ihr würde ein ausschweifendes Leben gut gefallen, und sie würde nie mehr zu mir zurückkehren, auch wenn ich aus tiefstem Herzen meine unbesonnene Tat bereute. Im Gegenteil – sie glitt mit den Fingern über ihre Kehle und meinte: „Genieße die letzten paar Tage deines armseligen Lebens, das ich dir auslöschen werde, ehe Thurionstid vorbei ist!“

Ich fürchte, der Anschlag heute abend geht auf das Konto meiner Seele. Sie will mich vernichten, um meinen Platz einzunehmen. Ach, so helft mir doch bitte!"

Das war je eine schöne Bescherung - sich einfach von seiner Seele zu trennen, war ja so

unglaublich doof, das Udeles Zuhörer nur stöhnen konnten über diese riesengroße Dummheit! Liebe machte offenbar nicht nur blind, sondern auch blöd! Auf ihre Fragen erläuterte Udele, dass sie vor etlichen Wochen auf dem Markt von einer fahrenden Händlerin ein altes Buch erworben hätte (sie war bekannt als Liebhaberin alter Schriften), in dem sie tatsächlich das Ritual zur Seelentrennung gefunden hätte - ein Wink des Schicksals, gewiss! In dem Schmöker wäre sogar - praktisch als Lesezeichen - das für diesen Zauber notwendige silberschwarze Messer gelegen. Sie hatte nicht gezögert, den Anweisungen zu folgen; schließlich hatte sie sich einige Jahre in der hiesigen Magiergilde mit den arkanen Künsten beschäftigt und verstand die einfache Zauberformel; das Messer musste man mit der silbernen Schneidefläche zum Körper hin, mit der schwarzen zum Schatten hin, ansetzen; sobald ihre Seele als Silberfaden aus ihr herausgetreten war, hatte sie diesen Faden mit dem Messer durchtrennt.

Udele gab zu, dass das freilich ein Fehler gewesen war - nicht nur, dass ihre Seele überraschend zu ihrer bedrohlichen Doppelgängerin geworden war, nein, sie hatte jetzt auch Bedenken wegen ihrer Beziehung zu diesem See-Elfen und wollte von einem ewigen Leben unter Wasser möglicherweise doch nichts wissen. In ihrem ersten Schock hatte sie als erstes das alte Buch in den Amber geworfen, denn sie wollte nichts mehr wissen von diesem dummen Ritual. Und nun fürchtete sie sich vor weiteren Anschlägen ihrer Seele, die nur darauf warten würde, ihr allein zu begegnen, um sie umzubringen!

Sie bat ihre Besucher, die Nächte bis Thurionstid in ihrem Haus zu verbringen, um sie durch ihre Anwesenheit zu beschützen. Udele wollte bis dahin ihr Haus gar nicht mehr verlassen, damit sich "Unfälle" wie der heutige beim Oger-Schießen nicht wiederholten. Ihren Dienern würde sie erklären, dass sie ihre weitgereisten Gäste gebeten hätte, die Abende und Nächte im

Rabenhaus zu verbringen, um sie mit Geschichten aus ihrem Abenteuerleben aufzumuntern. Außer Unterkunft und Verpflegung würde sie 100 GS Belohnung bezahlen, also, abgemacht?

Zögernd willigten die Freunde ein. Nun ja, eine Nacht konnte man ja testhalber mal im Rabenhaus verbringen. Sie baten Udele um eine Führung durch das Haus; schließlich mussten sie die Örtlichkeiten kennen - und sie suchten ja auch einen passenden Schlafplatz.

Bei ihrem Rundgang lernten sie Gwilliam, den wunderlichen Diener Udeles, kennen; er trug strenge schwarze Kleidung, und sein wachsbleiches Gesicht, auf dem immer ein dünner Schweißfilm lag, und seine rabenschwarzen Haare gaben ihm den Ausdruck eines Toten. Gwilliam war schweigsam und antwortete nur, wenn er gefragt wurde - dann aber mit großer Höflichkeit. Die Mägde fürchteten sich ein wenig vor ihm, aber er war schon der Diener des früheren Herrn des Rabenhauses gewesen - und seine Loyalität zu den McRathgars stand außer Frage.

Die Abenteurer schlugen ihr Nachtlager in den Gängen und auf der Empore des ersten Stockes auf - die Mägde brachten ihnen Felle und Decken, damit sollte es schon gehen. Ulwun war das alles nicht geheuer; sie hielt in der guten Stube Wache. Hrothgar konnte auch keinen Schlaf finden - er bewachte die Tür von Gwilliams Kammer. Anga und HaoDai hatten die Bierfässer im Keller entdeckt und bedienten sich großzügig.

HaoDai hatte schlechte Laune. Warum erlaubte Udele ihren Helfern nicht, ihre Privaträume (Arbeitszimmer, Schlafzimmer und Bad) gründlich unter die Lupe zu nehmen? Entweder sie hatte Todesangst, dann gab es seiner Meinung nach keine Intimsphäre, oder das war alles Theater, und die falsche Schlange trieb nur ein Spielchen mit ihm. Er hatte gute Lust, auf den mickrigen Lohn zu verzichten und sich lieber

nach einem guten Lehrmeister in Thame umzusehen. Nur mühsam gelang es den Freunden, ihren KiDoka umzustimmen - wenn mit der einerseits gewitzten Kauffrau, andererseits naiven Magieanwenderin etwas nicht stimmen sollte, würden sie das schon herausfinden! Kein vorzeitiger Rückzug, sondern "schau mer mal" war die Devise. Etliche Krüge später sah HaoDai ein, dass das gar kein schlechter Plan war - und schlief ein.

Rastlos in Thame

Den folgenden Tag verbrachten die Abenteurer mit ersten Erkundungen in Thame. Im Süderhof erfuhren sie, dass Udele NiRathgar tatsächlich eine tüchtige und angesehene Kauffrau war. War ihre Geschichte also wirklich wahr? Die Freunde trennten sich:

- HaoDai ging spazieren und betrachtete die Großbaustelle des neuen Tempels; im Winter wurde hier nicht gearbeitet, aber gegen ein paar KS erklärte ihm ein selbsternannter „erster Führer des größten Tempels der Welt“ die schon sichtbaren baulichen Besonderheiten.
- Ulwun besuchte die Magiergilde und erfuhr von den regelmäßigen Teenachmittagen im Clubzimmer.
- Anga besuchte den *Einbeinigen Kobold*, wurde dort von drei Grenzgängern angemacht, die ihren Spaß mit dem Kurzen hatten, und trat nach einer kleinen Rauferei unter höhnischen Rufen den Rückzug an - immerhin hatte er einem der Drei einen Bierkrug auf die Nase gehauen, das hatte ihm gut getan! Dennoch war der Zwerg sauer, dass er sich diese Unverschämtheiten so brav hatte gefallen lassen. Erst bei einem Krug köstlichen Zwergenbiers im *Hammer & Stein* beruhigten sich seine Nerven wieder.
- Heather suchte im Yorric-Kloster nach Hinweisen auf düstere Legenden; sie fand zwar nichts, aber der Bibliothekar riet ihr, sich an den Gelehrten Phelim McCairil

zu wenden, der ein Experte für Geschichte und Mystik wäre.

- Mogu besuchte zunächst das Badehaus und lief dann in den verschneiten Wald, auf der Suche nach einer weißen Taube. Seit sie gehört hatte, dass man mit dem Blut einer weißen Taube den Grünen Jäger rufen könnte, war sie ganz darauf versessen, weiße Tauben zu massakrieren! Im Wald wurde sie nicht fündig, also kehrte sie um und kaufte auf dem Markt zwei Hühner; die würden es notfalls auch tun, oder? Ihre Freunde bremsen ihren Eifer. Keiner wusste ja, ob man Samiel wirklich so einfach rufen konnte, und wenn, dann hatte man es mit einem Dämonenfürsten zu tun, da sollte man sich besser vorher überlegen, was man mit ihm reden oder verhandeln wollte! Mogu war das auch recht - dann gab es eben heute abend im Rabenhaus Brathühnchen.

Gemeinsam besuchten die Abenteurer den Gelehrten, der ihnen zum Thema "Seelenwanderung" zahlreiche Hinweise geben konnte.

Viele Gelehrte erklären den *Doppelgänger* als die Seele, die den Körper für kurze Zeit von allein verlässt, um wie eine Vision zu erscheinen. Häufig trifft man auf den Glauben, die Seele trete in Gestalt von Tieren (Maus, Vogel, Schmetterling), eines Windes oder Rauches vorübergehend heraus.

In manchen Städten und Dörfern Albas sind "Schattenstrafen" üblich, bei denen der Schatten anstelle des Körpers eine verhängte Züchtigung erleiden muss. Ehrlose Menschen, z.B. Spielleute, Schelme und Henker, dürfen gegen einen Ehrlichen, der ihnen einen Schaden zugefügt hat, nicht die Hand erheben. Die ausgleichende Strafe müssen sie dem Schatten des Urhebers zufügen. In der Geschichte des Königreichs gibt es dafür einige Beispiele, z.B. die "Schattenprügel" des Henkers von Crossing, der den Schatten eines Kaufmanns, der ihn um 100 Silberstücke betrogen hatte, mit 10 Stockschlägen bedenken durfte.

In Sagen und Mythen wird häufig die Ansicht vertreten, dass der Schatten das Leben verkörpert, ja der Körper der Seele ist. Ein Kranker müsse daher auch einen kürzeren Schatten haben als ein Gesunder,

und wer seinen Schatten verliert, müsse bald dahinscheiden.

Manchmal kann es aber auch vorkommen, dass der Schatten hingegeben wird, um die finsternen Mächte zu überlisten. Davon kündigt die Sage von der Königin, der ein böser Zwerg half, Stroh zu Gold zu spinnen, und die dem Wicht das erste, was sie von ihrem Neugeborenen erblicken würde, geben musste: Die kluge Mutter schaute natürlich zuerst den Schatten ihres Kindes an.

Am Abend brachten die Freunde ihre Sachen aus Romildas Herberge ins Rabenhaus; ihrer bisherigen Zimmerwirtin erzählte Ulwun, dass sich Udele von Unbekannten bedroht fühlte und sie deshalb für ein paar Tage als Leibwächter engagiert hätte. Romilda fand das merkwürdig - erst das Abdunkeln des Rabenhauses (Udele wohnte seit gut 4 Wochen in völliger Dunkelheit dort) und nun dieser Verfolgungswahn; das lag alles nur daran, dass Udele immer noch ledig war. Ein Ehemann würde ihr solche Flausen schon längst ausgetrieben haben!

Anga plauderte nach dem Abendessen ein wenig mit den Mägden Udeles und erfuhr, dass ihre Herrin vor etwa 4 Wochen zwei große Spiegel gekauft und in ihrem Arbeitszimmer aufgestellt hatte.

Pippin und Heather übernachteten nun im Dachgeschoss des Rabenhauses. Als der Halbling abends sein Bündel auspackte, entdeckte er, dass sein Mondschwert des Rehotep silbern funkelte. In der Nähe gab es Geister, Untote oder Dämonen! Gemeinsam mit seinen Freunden suchte er das Rabenhaus in dieser Nacht ab. Aber sie fanden nichts.

Erste Spuren

Auch am zweiten Tag trennten sich die Abenteurer wieder:

- Ulwun besuchte das Haus der Wunder und erfuhr von der Gnomin Kelda Glitzerfels, dass die reiche Udele zu ihren Kunden gehörte, jaja, sie hätte erst neulich zwei große schöne Spiegel bei ihr gekauft, aber nicht nur große

Möbelstücke fänden das Interesse der schönen Kauffrau, nein, sie hätte auch Spaß an Tand; erst kürzlich hätte sie so ein kleines Trickmesser erstanden, wie es die Gaukler gern benutzten, mit einer schwarzen und einer silbernen Klingenseite, damit man es vor einem schwarzen Vorhang schnell "verschwinden" lassen konnte, jaja. Das war ja interessant. Udele hatte ihnen also zumindest in diesem Punkt Unsinn erzählt!

- Anga und Ulwun wurden von Fiona empfangen, die ihre besten Wünsche an Flintstone, den wackeren Syre up Alasdell ausrichten ließ. Über Udele NiRathgar konnte sie nur Gutes zu berichten; hoffentlich war ihre Angst vor unbekanntem Verfolgern nichts Ernstes? Nein? Ach, das war beruhigend. Das Gespräch mit der vornehmen Dame wurde immer wieder von unhöflichen oder gar verletzenden Bemerkungen Angas gestört, der gar nicht bemerkte, wie unangenehm er auffiel. Fiona war erleichtert, als sie ihre Gäste endlich zur Tür gebracht hatte.
- Mogu beobachtete den ganzen Vormittag die Tauben im Dachgeschoss des Rabenhauses; sie hatte ihren alten Plan, eine weiße Taube zu massakrieren, nicht aufzugeben. Tatsächlich kam ihr eine blassgrünäugige weiße Taube nach längerem Anstarren verdächtig vor. Geschickt fing sie den etwas unbeholfenen Vogel und sperrte ihn in einen Käfig, um ihn noch besser betrachten zu können. Ihre Studien wurden von Udele unterbrochen, die vorbeikam und sich dieses Herumstören bei ihren Lieblingen verbat. Mogu war empört - wollte man ihr schon wieder verbieten, eine dämliche Taube zu erschießen? Sie packte ihren Bogen und wollte gerade im Käfig ein taubengroßes Blutbad anrichten, als Gwilliam einschritt, den Udele zu Hilfe gerufen hatte. Ihr Diener ergriff Mogu und zerrte sie aus dem Taubenschlag. Mit geröteten Wangen verbot Udele der Waldläuferin,

noch einmal in die Nähe ihrer gefiederten Lieblinge zu kommen - andernfalls würde sie das Rabenhaus nie wieder betreten dürfen. Tauben im Käfig zu erschießen - also wirklich!

- Pippin war nach Angas Bericht neugierig geworden und besuchte nun auch den *Einbeinigen Kobold*; der trinkfeste Halbling stellte sich besser an und spendierte den anwesenden fünf Grenzgängern reichlich Bier und Uisge, bis sie sturzbetrunken waren. Mit schwerer Zunge warnten sie das Milchbubengesicht zwar, dass sie seinem Freund, dem ungehobelten Zwerg, noch eine ordentliche Tracht Prügel verpassen würden, aber sonst waren sie zu Schabernack aufgelegt und antworteten auf Pippins Fragen kichernd, dass sie freilich allesamt Freunde des Grünen Jägers wären, alle guten Bogenschützen, auch der wundervolle Sheldon McRathgar und der nicht minder tolle Brandene McConuilh, könnten gar nicht anders, als sich der Hilfe des Grüngewandeten zu versichern. Wie sonst könnte man den harten Beruf auch ausüben, nicht wahr? Wobei es gerade Brandene gar nicht so hart erwischt hätte in letzter Zeit, denn der hatte ja wohl eine neue Flamme und die stolze Udele sitzen lassen! Jetzt amüsierte er sich mit einer neuen Freundin tagein, tagaus im *Staubigen Zwerg*.
- Ulwun besuchte den Teenachmittag der Magiergilde und erhielt dank eines eifrigen Bibliothekars Hinweise auf einen "Fürst der Schatten".

Maralingische Faszikel aus der späten Valianerzeit (1559 nL) stellen die Erinnerungen des Sekretärs Balthus Diompor dar und enthalten u.a. Klagen über das unwirtliche Wetter, Baukosten der Befestigungen und pikante Einzelheiten aus dem Liebesleben des valianischen Statthalters in der Provinz Fälbean.

Zwischen Balthus' Aufzeichnungen befindet sich auch ein Brief, den er an seine Schwester Malapardel gerichtet, aber offenbar niemals abgeschickt hat. Er gibt sich darin als Anhänger des Dämons Torangareg, des "Schattenspenders", zu erkennen, der in seiner Familie insgeheim verehrt wird. Von einem

Schattenreich ist die Rede, das neben der sichtbaren Welt bestehen würde. Dort würden sich die Schatten als Abbilder der Seelen zu körperlicher Gestalt erheben und die materiellen Dinge zu bloßen Schatten werden.

- Hrothgar besuchte den *Staubigen Zwerg* und stieß beinahe mit einer Frau zusammen, die sich gerade einen Krug Wein "als Nachschub" auf ihr Zimmer bringen ließ. Sie sah wie die Zwillingschwester Udeles aus! Auf Hrothgars Bemerkung („Ihr seht ja aus wie Udele NiRathgar!“) reagierte sie schroff: „Na, wenn schon, was kann ich denn dafür? Ich kann das nicht mehr hören!“ Damit ließ sie den Priester stehen, der sich nun an den Wirt wandte, der ihm gegen ein paar Goldstücke erzählte, dass sein Gast eine gewisse Rubyn NiRathgar war, eine fürchterliche Person, die ihm ständig vorschrieben wollte, wie man dieses oder jenes wirklich richtig machen müsste. Sie war schon seit etwa 4 Wochen sein Gast, eine harte Zeit, fürwahr. Zum Glück war sie oft mit ihrem königlich-albischen Liebhaber zusammen, bei Vana, die beiden trieben es ja Tag und Nacht, man könnte fast neidisch werden. Naja, an Thurionstid wollte Rubyn wieder abreisen - bis dahin wollte sie ihre Geschäfte in Thame erledigt haben. Hrothgar war begeistert - er hatte tatsächlich die Seele Udeles gefunden, die natürlich alles nachholen wollte, was ihr Körper versäumt hatte, und deshalb nahezu ununterbrochen Sex hatte, ausgerechnet mit Brandene, dem "Ex" von Udele!

Diesmal fielen beim gemeinsamen Abendessen mit Udele im Rabenhaus etliche anzügliche Bemerkungen über Brandene und die unbeständige Tugend der Treue. Udele amüsierte sich - ihre Helfer waren genügend misstrauisch, um ihr „auf der Spur zu bleiben“, ihr Plan könnte gelingen.

Später besuchten die Freunde die Nachtvogtin Linnet NiTuron, die den von

früher schon bekannten „Ermittlern“ sofort ihre Hilfe anbot, allerdings nur, wenn eine klare Sachlage vorläge. Ihre Leute würden aber in jedem Fall bezüglich Waffen und Rüstung bei den Abenteurern beide Augen zudrücken.

In der Nacht kletterten HaoDai und Pippin aus dem Dachfenster des Rabenhauses und schlichen über das Flachdach über dem Eingang zum Fenster des Arbeitszimmers. Sie beobachteten Udele, die sich in ihren beiden - direkt gegenüber aufgestellten - Spiegeln musterte und sich dabei hin und her drehte. Die Kauffrau war ja ganz schön eitel!

Die Gefährten mussten einfach in das Arbeitszimmer eindringen. In tiefster Nacht ließen sie Pippin in einem alten Kartoffelsack durch den Kaminkehrereinlass des Schornsteins im Dachgeschoss hinab - und der Halbling konnte dank des pffiffigen Schutzes ohne Dreckfüße aus dem Kamin und ins Arbeitszimmer hüpfen. Seine Vorfreude erhielt aber einen mächtigen Dämpfer, denn außer langweiligen Geschäftspapieren lag nichts herum, und Pippin war schlau genug, sich nicht am Schloss des Tresors zu versuchen, nur wenige Meter vom Schlafzimmer Udeles entfernt. Er ließ sich wieder hochziehen.

In der Nacht erträumte sich Ulwun eine *Vision: Regen fiel auf fruchtbare schwarze Erde, und bald trieb eine Zwiebel zwei Lilienstängel mit weißen Blüten. Plötzlich kam ein grüner Käfer angebrummt und biss herzhaft in den einen Stängel, worauf dessen Blüte schwarz und ihr Stängel zum Rankgewächs wurde, das die andere Blüte umklammern und ersticken wollte.* Sollten Udele und Rubyn etwa tatsächlich Zwillingschwestern sein?

Letzte Spuren

Am folgenden Tag gingen die Abenteurer nicht aus dem Haus. Sie wollten einmal die tolle Kegelbahn ausprobieren, die Udele offensichtlich überhaupt nicht interessierte.

Pippin und Heather untersuchten den Taubenschlag. Sie sahen keine besonders auffällige Taube - Mogu musste sich das eingebildet haben. Sie wollten gerade gehen, da flatterte eine weiße blassgrünäugige Taube herein, die etwas unbeholfen landete und angesichts der Besucher des Taubenschlags kehrtwenden und wieder wegfliegen wollte. Blitzschnell hechtete sich Pippin auf den merkwürdigen Vogel, während Heather geschwind die Flugklappe des Taubenschlags verschloss.

Der Halbling packte die heftig mit den Flügeln schlagende Taube und fesselte sie mit einem Lederriemen. Mogu, die im Treppenhaus Schmiere gestanden war, hörte, dass Udele nach Gwilliam rief und offenbar jeden Moment ins Dachgeschoss kommen würde. Sie alarmierte die Freunde, die zu ihrem Lager eilten, das ja ebenfalls auf dem Dachboden war.

Pippin konnte die Taube gerade noch mit einem Korke als Knebel in seinen Rucksack stopfen, da stand Udele schon in der Tür. Hatten sich ihre Gäste schon wieder an ihren Tauben vergriffen? Natürlich beteuerten Heather und Pippin ihre Unschuld, und aufgeregt rannte Udele an ihnen vorbei, um im Taubenschlag selbst nach dem Rechten zu sehen.

Heather spurtete zur Kegelbahn und warnte ihre Freunde. Kurze Zeit später kam Udele zurück und entschuldigte sich bei ihren Gästen für die Aufregung - sie hatte sich wohl getäuscht, nun ja, bei dieser Anspannung war es wohl kein Wunder, wenn ihre Nerven manchmal verrückt spielen.

Udele verbarg gekonnt ihren inneren Aufruhr. Sollten ihre "Helfer" tatsächlich ihren dämonischen Vertrauten entdeckt haben, musste sie schnell handeln, um nicht selbst in Bedrängnis zu geraten. Sie setzte ein kurzes Schreiben auf ("*Heute um Mitternacht. Bin bereit.*") und bat Gwilliam, diesen Brief in den *Staubigen Zwerg* zu einer gewissen Rubyn NiRathgar zu bringen. Sollten ihre Helfer wider Erwarten noch eingreifen, würde sie versuchen, den Tod Rubyns zu inszenieren - andernfalls war sie bereit, die geforderte Summe zu bezahlen.

Die Abenteurer trafen sich in Romildas Herberge in ihrem Gemeinschaftszimmer, das die Wirtin weiterhin für sie reserviert hatte (schließlich ging alles auf Kosten der Krone). Pippin hatte von einem fahrenden Händler einen Vogelkäfig erstanden, in dem nun die verdächtige Taube saß. Ein schneller Test zeigte, dass das Mondschwert in der Nähe des Käfigs silbern funkelte, während es im Rabenhaus dunkel blieb. Aha! Anga versuchte, die Taube zu verhören, und drohte ihr die schlimmsten Foltern an, die sich der Zwerg vorstellen konnte, aber er blieb erfolglos.

Ulwun brachte die Taube zur Magiergilde und bat den alten Bibliothekar, ihre Brieftaube zu untersuchen, die ihr ihre Fürstin in Medjis mitgegeben hätte, damit sie ihre Herrin jederzeit informieren könnte, wenn sie Hinweise gefunden hätte, wie man ihren verlorenen Schatten wiederfinden könnte. Sie hätte so ein merkwürdiges Gefühl, als ob mit dieser Taube irgendetwas nicht stimmte; vielleicht könnte ein so erfahrener Magier wie er ihr helfen? Das konnte der alte Meister tatsächlich; als er mit einem *Erkennen der Aura* die dämonische Ausstrahlung der Taube spürte, zögerte er nicht lange und zündete, angespornt von den bewundernden Blicken der Schamanin, ein kräftiges *Elfenfeuer*, das Taube und Käfig in kleine Stücke zerriss. Ein wenig vorschnell vielleicht, aber eindrucksvoll. Ulwun bedankte sich für die tatkräftige Unterstützung.

Vor einem gemeinsamem Besuch des *Staubigen Zwergs* nahmen die Freunde ihr Abendessen im Rabenhaus ein. Überrascht stellten sie fest, dass Udele heute keinen Appetit hatte und auf ihrem Zimmer blieb; die Dienerinnen meinten, die Herrin wäre heute unpässlich, die übliche Monatssache halt. Das war eine gute Gelegenheit, sich mit dem Dienstpersonal zu unterhalten. Ulwun fragte Gwilliam, was er am heutigen Tag getan hätte. Zu ihrer Überraschung erklärte ihr der Diener, dass er einen Brief Udeles in den *Staubigen Zwerg* zu einer gewissen Rubyn

NiRathgar gebracht hätte, die seiner Herrin verblüffend ähnlich sähe, in der Tat. Sehr interessant!

Ein Ende voller Schatten

Gemeinsam eilten die Freunde in den Staubigen Zwerg. Da sich der Wirt an Hrothgar und seine Goldstückchen erinnerte, verriet er ihm das Zimmer Rubyns. Heather lauschte vor der Tür des im 1. Stockwerk liegenden Raums und hörte, wie sich Brandene gerade von seinem Täubchen verabschiedete. Sie warnte ihre Gefährten, die prompt alle an der Theke standen und nach einem Becher Uisge riefen, als Brandene an ihnen vorbei lief und das Wirtshaus verließ. [Der Waldläufer wunderte sich ein wenig, dass alle Helfer Udeles das Rabenhaus verlassen hatten, aber Udeles Pläne waren oft verschlungen und spielten mit dem Reiz der Gefahr, also würde schon alles seine Richtigkeit haben.]

Von Pippin und Anga beschattet, marschierte Brandene in den nächsten Mietstall und holte sein Schlachtross. Er führte es zum Osttor, und die Torwachen ließen den königlich-albischen Waldläufer selbstverständlich passieren. Brandene saß auf und ritt die Straße nach Twineward entlang. Seine Verfolger mussten zum Wirtshaus zurückkehren.

Hier kletterte Pippin am Fachwerk des Hauses hoch und spähte ins Eckzimmer, das Rubyn gemietet hatte. Sie machte sich gerade hübsch. Als der Halbbling sah, dass sie eine dunkle warme Kapuzenrobe anzog, kletterte er schnell hinunter. Kaum hatte Rubyn das Gasthaus verlassen, schlichen alle Abenteurer hinterher. Rubyn wich offenkundig den Nachtpatrouillen der Stadtwache aus und eilte schnurstracks ins Rabenhaus!

Dort klopfte sie an der Haustür an. Eine Magd öffnete nach kurzer Zeit und ließ überrascht die verummte Gestalt ins Haus, die mit einem Brief mit dem Siegel Udeles vor ihrem Gesicht herumwedelte. Das würde

schon seine Richtigkeit haben, auch wenn die nächtliche Stunde ungewöhnlich für einen Besuch war! Heute war alles irgendwie anders - die Magd hatte eigentlich auf die Gefährten gewartet, die offenbar ihren freien Abend (die Herrin war ja nicht ansprechbar und wollte nichts von Abenteuern wissen) in irgendeiner Kneipe auskosteten.

Doch halt - hinter der verummten Gestalt tauchte Ulwun auf und bat ebenfalls um Einlass - gefolgt von Heather, Hrothgar und Mogu. Rubyn war das egal - Hauptsache, man brachte sie sofort zu Udele. Die Magd gehorchte. Zu ihrer Überraschung war die Herrin wach und öffnete auf ihr Klopfen sofort die Tür des Arbeitszimmers und bat die verummte Gestalt hinein. Die vier Freunde warteten, bis die Magd an ihnen vorbei ins Erdgeschoss gelaufen war, bis sie schnell an die Tür des Arbeitszimmers rannten. Anga, HaoDai und Pippin waren inzwischen auf das Flachdach geklettert und spähten durch das Fenster in das Arbeitszimmer.

Rubyn schlug ihre Kapuze zurück und rief: „Endlich, Schwesterherz, die Zeit der Abrechnung ist gekommen!“ - „Schon gut, ich gebe mich geschlagen, du sollst deinen Willen haben.“ Udele war in einen grünen Umhang gehüllt und hatte ihr Gesicht mit einer dunklen Schminke eingeschmiert. Sie ging auf den Tresor zu, um ihn zu öffnen - da riss Ulwun die Tür auf und stürmte ins Arbeitszimmer. Überrascht starrten die Zwillinge sie an. Udele fasste sich schneller und rief, während sie auf Rubyn zeigte: *"Rettet mich vor meiner Seele!"* Während die Freunde noch überlegten, was sie am besten tun sollten, und Rubyn bereute, schutzlos ihre der bösen Magie verfallene Schwester aufgesucht zu haben, sagte Udele einen Zauberspruch auf (*"Aus 1 mach 2 mach 4 mach 8, das ist das Zahlenwerk der Nacht, aus 8 mach 6 mach 4 mach 2, und nun ihr Schatten, kommt herbei!"*). Plötzlich wurden die Schatten ihres Zimmers lebendig und nahmen die Gestalt von hünenhaften

Kämpfern an, die Rubyn umringten und mit Schattenklauen nach ihrem Herzen griffen!

Ulwun versuchte vergeblich mit *Stille*, Udele am Aufsagen des Spruchs zu hindern. Dank ihres Zaubers verlief der folgende Kampf nahezu lautlos. Während sich Rubyn entsetzt zwischen den Schattenwesen hin und her wand, wurde Udele plötzlich unsichtbar. Mittlerweile waren sämtliche Freunde durch Tür und Fenster ins Zimmer eingedrungen und begannen den Kampf mit den Schattenwesen, die Rubyn bisher kaum ein Leid zugefügt hatten [unglaubliche Serie des Spielleiters]. Auch jemand anders musste das bemerkt haben, denn die Freunde glaubten, plötzlich ein "Samiel hilf" zu vernehmen. Aber auch das half nichts - die Schatten waren ungewöhnlich schlechte Angreifer [und der Spielleiter überlegte, ob er den W20 nicht mit einem W6 tauschen sollte, um bessere Erfolgchancen zu haben]. Gegen die kampferprobten Freunde hatten sie keine Chance und wurden nach und nach zum Verschwinden gezwungen. Rubyn hatte den Anschlag überlebt!

Während der letzten Kampfhandlungen kam plötzlich die rote Seramunde miauend aus Udeles Schlafzimmer. Sie kam Anga gerade recht - das war doch bestimmt eine Hexenkatze, wenn nicht gar die Chefin selbst. Wütend schlug er auf das Tier ein, das schnell zur anderen Tür flüchtete, die von den Freunden aber gut bewacht wurde. Hier gab es kein Entrinnen! Anga verfolgte die Katze und erschlug sie schließlich. Ob da eine Hexe drin war oder nicht, Hauptsache, das Vieh war hin!

Schließlich war der Kampf vorbei, und Heather kümmerte sich um Rubyn, die erschöpft zusammengebrochen, aber keinesfalls tot war. Plötzlich bemerkten die Freunde im Fenster einen goldenen Schimmer, und dahinter tauchte Udele auf, die mit wehenden Haaren in der Luft schwebte; sie war nackt und hatte ihren ganzen Körper mit einer dunklen Salbe eingeschmiert. Ihr Gesicht war eine einzige

Fratze des Hasses (und der Enttäuschung, dass ihr riskanter Plan schief gegangen war). Während sie murmelnd irgendeinen Zauberspruch vorbereitete, rannte HaoDai schon zur Tür, um nach draußen zu eilen und die Hexe möglichst schnell in einen Nahkampf zu verwickeln. Der KiDoka wusste, dass man nur so eine Chance gegen mächtige Zauberer hatte!

Seine Freunde erwarteten voller Furcht den magischen Angriff Udeles, die aber andere Pläne hatte. Kaum hatte sie ihre Vorbereitungen beendet, entfernte sie das golden schimmernde Kraftfeld des *Zauberschildes* und kreischte: „*Heute ist nicht alle Tage, ich komme wieder, keine Frage!*“ Mit diesen Worten aktivierte sie ihren *Versetzen-Zauber* und verschwand. Die Freunde atmeten auf.

Nun war es Zeit für die Aufräumarbeiten. Rubyn wurde in der guten Stube mit einer verquirlten Ei & Wein - Speise aufgemuntert, und die beiden Mägde wurden soweit beruhigt, dass sie mit ihrem sinnlosen Geheule aufhörten. Ein Becher Uisge tat hier Wunder. Gwilliam wurde in den Tempel zum Beten geschickt - er ging sofort auf diesen Vorschlag ein.

Rubyn gestand, dass sie ihre Zwillingschwester tatsächlich hatte erpressen wollen. Für ein Schweigegeld der reichen Udele war sie bereit gewesen, ihre Schwester nicht der Hexerei anzuklagen, obwohl sie sie genau dabei beobachtet hatte, als Udele sie im letzten Jahr ein paar Wochen in ihrem armseligen Gasthaus in Cambryg besucht hatte. Rubyn hätte niemals damit gerechnet, dass Udele scheckliche Schattenwesen beschwören würde, die sie ermorden wollten, und war nun bereit, Udele offiziell als Hexe anzuklagen, auch wenn es Schande über den Clan bringen würde. Immerhin stand ihr ein Anteil am Vermögen der Hexe zu, wenn sich ihre Anklage bewahrheiten sollte.

Das war ein Fall für die Polizei. Hrothgar eilte mit einer Magd Udeles zur Nachtvogtin, die sofort mit zwei vertrauenswürdigen Kollegen (als Augenzeugen) zum Tatort kam. Die Abenteurer erzählten ihr die Wahrheit, und Linnet glaubte ihnen die Geschichte. Allerdings gab sie zu bedenken, dass die Freunde und Rubyn kaum belastende Beweise für ihre Anschuldigungen vorzeigen konnten.

Pippin gestand etwas kleinlaut, dass er schon daran gedacht hätte, den Tresor zu öffnen, aber er hatte einfach Furcht, bei dieser Aufgabe zu scheitern. Linnet betrachtete den Tresor mit dem Zwergengesicht in Relief-Form, in dessen Mund sich das Schloss befand, und entschied, dass das ein Fall für Mike, ihren Spezialisten, wäre. Er wurde aus dem Bett geholt.

Mike war ein echter Profi, vollständig in Lederklamotten gehüllt und mit einer Schutzbrille ausgestattet. Gekonnt bestäubte er die Wand des Tresors mit einem Spezialpulver zur Sichtbarmachung des schützenden Thaumagramms und beschädigte den Rand des Symbols mit einer kleinen Feile. Dann bat er seinen "sehr geschätzten Kollegen", Pippin, doch einmal versuchshalber das Schloss zu öffnen. Geschmeichelt steckte der Halbling seinen Dietrich ins Schloss - und löste tatsächlich keinen Abwehrzauber aus! Mike gratulierte ihm - so etwas wäre immer eine 50:50 Chance, Glück gehabt! Leider lagen auch im Tresor - neben einigen Wertsachen - nur Geschäftspapiere, nichts, was Udele als Hexe belasten könnte.

Die Freunde durchsuchten das gesamte Rabenhaus vom Keller bis zum Dachboden, doch sie fanden nichts - bis Gwilliam aus dem Tempel zurückkehrte. Er wusste, dass die Herrin oft allein im Keller unterwegs gewesen war, aber nicht, um dort irgendetwas zu arbeiten. Nach einer besonders gründlichen Untersuchung entdeckte schließlich Anga einen beweglichen Stein an einer Säule des Kellers,

der eine extrem gut verborgene Geheimkammer öffnete. Hier waren endlich die gesuchten Beweise für das schwarzmagische Treiben Udeles: in Öl eingelegte Teile von Kinderleichen, Tränke und Salben mit eindeutig finsterner Ausstrahlung, kurzum: der ganze Hexenplunder! Nun war auch Linnet zufrieden - das reichte sicher für eine Anklage, Glückwunsch!

Die Helden des letzten Orkwinters hatten also wieder einmal in Thame erfolgreich gegen das Böse gekämpft! Rubyns Anklage war selbstverständlich *das* Stadtgespräch - plötzlich hatte jeder immer schon das ein oder andere an Udele für seltsam gehalten, ja, genau genommen hatte man schon immer irgendwie gewusst, dass sie eine Hexe war! Rubyn erhielt einen Anspruch auf die "Hexenstrafe" des Clan-Vermögens, die sie nach einer Wartezeit ausgezahlt bekommen würde. Sie kehrte zurück in ihr Gasthaus nach Cambryg. Brandene blieb verschwunden. Natürlich belohnten die Stadtväter die aufmerksame HaoDai-Gruppe mit ein wenig Gold und sehr viel lobenden Ansprachen.

Sie hatten ihre Sache gut gemacht - der Coroner Cranrod McBeorn wäre bestimmt zufrieden mit ihnen.