

C.20 Der Pfeil des Jägers

Gerd Hupperich, 2. 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.

Frühjahr in Thame

Sheldon MacRathgar war ja so ein netter Lehrmeister! Er verstand sehr viel von Pfeil und Bogen, war ein vortrefflicher Jäger, konnte prima Geschichten erzählen, war aber auch ein toller Zuhörer, hatte überaus sensible Hände – und er hatte keine Freundin! Mogu war schwer begeistert. Bei einem solchen Mann konnte sich die Waldläuferin durchaus vorstellen, das Abenteuerleben an den Nagel zu hängen und sesshaft zu werden. Ihre Freunde waren dagegen der Ansicht, dass es einfach Zeit wurde, dass der strenge Winter endlich vorüber ginge, damit ihre Freundin auf andere Gedanken käme.

Und endlich wurde es wärmer; mit den Sonnenstrahlen belebte sich auch die Stadt. Mit den Warentransporten aus Wulfstead und aus den Zwergenbingen kamen auch mehr und mehr Leute nach Thame; die Bauarbeiten am Neuen Tempel wurden wieder aufgenommen, und überall waren Zwerge und Grenzgänger zu sehen, deren schmucke tannengrüne Arbeitskluft in den Straßen auffiel. Schon warf die nächste Feier ihre Schatten voraus - alle freuten sich auf die Umzüge und Spiele an Irindarstid (am 14. Bären) – und auf das Freizechen auf Kosten der Zünfte und Gilden, die das als Teil ihrer steuerlichen Verpflichtungen gegenüber Krone und Kirgh bezahlen mussten.

Kurz vor Sneasend, am 5. Bären des Jahres 2401 nL, trafen die Freunde einen Gesandten des Coroners, der ihre Spesenrechnung entgegennahm und ihnen das Lob der Krone für ihren Einsatz gegen die Finsternis überbrachte. Da die königlichen Kassen leer waren, mussten sie jetzt aber wieder auf eigene Rechnung arbeiten.

Eine fürstliche Jagd

Am Abend des 6. Bären trank Sheldon MacRathgar (nach seinem Unterricht mit Mogu) in Romildas Herberge noch ein paar Becher Uisge mit den Abenteurern.

Sheldon eröffnet euch, dass Laird Donuilh mit Gefolge Dungarvan verlassen und im Wald die Zelte aufschlagen wird. *„Dem hohen Herrn behagt die muntere Jagd, bei der er sich die Gespinste des Regierens aus dem Kopf pusten lässt“*, meint euer Trinkgefährte verschmitzt. *„Da solltet ihr auch mitmachen. Donuilhs Jagden sind immer eine große Sache, wo's viel zu erleben gibt. Ich werde hingehen und mich bei ihm in Respekt setzen – auf's Schießen und Fährtenlesen verstehe ich mich.“* Sheldon schwärmt euch noch lange und ausgiebig vom Leben im Tureliand vor, worüber es einige Becher mehr werden. Beim Abschied gibt er seiner Vorfreude, euch bald im Jagdlager wiederzusehen, überschwänglichen Ausdruck und verschwindet dann singend in der Nacht.

Am nächsten Morgen waren sich zwar manche der Freunde nicht mehr ganz so sicher, ob es wirklich eine gute Idee war, in den Wald zu marschieren und bei einer Jagdgesellschaft mitzumachen, aber versprochen war versprochen – also zogen sie alle los und erreichten am Nachmittag das fürstliche Hoflager auf einer Waldlichtung fernab der großen Straßen. Laird Donuilh MacConuilh empfing „Freund Sheldon“ und dessen Kumpane freundlich und bot ihnen ein Zelt in seinem Lager an. Der gut aussehende und sehr sympathische [pA97] Edelmann war Anfang 30 und ein großer Weiberheld; schon am ersten Abend begann er mit Heather zu flirten, die ihm aber die kalte Schulter zeigte.

Beim abendlichen Saufgelage fiel den Freunden ein älterer Jägersmann (Aelfmar MacConuilh) auf, der offenbar romantisch veranlagt war und lieber die Sterne anschaute als die lauten Belustigungen mitzumachen. Die Freunde wollten ihn in ein Gespräch verwickeln und flößten ihm ein paar Schluck aus ihrer Flasche „Götterfunken“ ein. Aelfmar brach daraufhin bewusstlos zusammen und war an diesem Abend also kein Gesprächspartner mehr.

Auf zum munteren Jagen

Die Gefährten hatten sich noch nie an einer Pirschjagd beteiligt und erstaunliches Glück: am ersten Tag erlegten Anga, Flintstone und HaoDai vier Wölfe und erhielten dafür abends vom Laird den feierlichen Jägerschlag; Donuilh selbst brachte mit Hilfe Aelfmars und Heathers zwei Wildschweine zur Strecke. Hrothgar, Mogu und Ronald blieben erfolglos. Grainne, Pippin und Ulwun ritten nach Thame zurück, wo der Halbling ein paar Wurfspere einkaufte und die Gnomin im Yorric-Kloster ergebnislos die Bücherei besuchte (was sie dort eigentlich wollte, weiß niemand mehr – vielleicht einen Schnellkursus „Hasen fangen in 24 Stunden“?).

Am zweiten Jagdtag vertrieben Grainne, Heather, Pippin und Ulwun acht Rehe. Anga, Flintstone und HaoDai fanden überhaupt nichts. Hrothgar, Mogu und Ronald dagegen erlegten zwei Wölfe und wurden auch zu Jägern geschlagen.

Am dritten Jagdtag riefen die Jagdhörner die Gefährten schon am frühen Nachmittag zurück ins fürstliche Lager.

Donuilh hatte auf seinem Jagdausflug einen alten Hirsch mit prächtigem Geweih erblickt und auf das herrliche Tier gezielt, als ein Knacken plötzlich die Ruhe des Waldes gestört hatte und der Hirsch fluchtartig ausgebrochen war. Donuilh hatte ihm nur noch einen Pfeil hinterherschließen können, der die Beute in den Hals getroffen hatte. Der Laird hatte dem angeschossenen Wild folgen wollen, doch er war über eine Baumwurzel gestolpert und hatte sich den Fuß verstaucht. Hinkend hatte er sich von seinen Begleitern ins Lager zurückbringen lassen. Er war über sein Missgeschick wütend und bot demjenigen 100 GS, der das verwundete Tier finden und herbeibringen würde. Sicher konnte es nicht mehr lange mit dem Pfeil dahinlaufen, sondern würde irgendwann zusammenbrechen, und Donuilh wollte nicht, dass Bauern den Hirschen stehlen oder Wölfe ihn fressen könnten.

Die Freunde teilten sich in drei Gruppen auf – jede war scharf darauf, den Ruhm zu gewinnen. Grainnes und Flintstones Mannen entdeckten beide die Blutspur des Hirsches. Während Flintstone und seine Leute aber bald darauf die Spur verloren und ratlos herumsuchten, beobachtete die Gnomin ihre Konkurrenten, umging mit Heather, Pippin und Ulwun deren Waldstück weiträumig und stieß dahinter wirklich wieder auf die Spur. Während die Frauen-Gruppe (der Halbling zählte ja kaum) also bis in den Abend hinein den Hirsch verfolgte, kehrten ihre Freunde ins Lager zurück.

Der Pfeilsegen

In der Abenddämmerung erreichten die Frauen die Ogerschlucht.

| |
|---|
| Die Abenteurer sind unversehens an die verrufene Ogerschlucht geraten, über die in Thame Schlimmes erzählt wird. Hier sollen Geister und Monster ihr Unwesen treiben! Die Schlucht geht steil in die Tiefe, an allen Seiten wachsen undurchschaubares Farngestrüpp und nach unten gekrümmte Bäume. Mannsgroße Windbrüche verlegen ihnen immer wieder den Abstieg, Teppiche von schwammigen Pilzen wachsen auf Stümpfen und Baumstämmen. Nebel, der sich wie Wolken zu ballen scheint, zieht durch die Luft und belebt die Dinge auf unheimliche Weise: Dort reckt sich ein Baumriese mit glimmenden Augen, im Gestein öffnen sich klaffende |
|---|

Münder. Normalerweise würden die Abenteurer nun bestimmt umkehren, aber der verwundete Hirsch ist offensichtlich in die Schlucht hinabgelaufen. Die befiederte Hälfte des Pfeilschafts findet sich neben einem Baum, an dessen Stamm Blutschmierer kleben.

Der furchtsame Pippin wollte lieber hier ein „gemütliches“ Nachtlager aufschlagen und die Nacht abwarten, aber seine Begleiterinnen wagten sich weiter voran und er musste ihnen wohl oder übel folgen.

Als die Abenteurer vorsichtig in die Schlucht steigen, können sie kaum weiter als auf 10m Einzelheiten erkennen, die sich aus den Dunstschleiern schälen. Ihnen geht allmählich auf, wie still es wird, je näher sie dem Grund kommen. Eine unnatürliche Spannung bemächtigt sich der Luft. Die Abenteurer sehen Dinge, die sie bislang wahrscheinlich nur aus Schauermärchen kannten: Das Mondlicht sammelt sich auf den Farnen und verwandelt sich in schimmernde Milch; in einem Spinnennetz hängt blutiger Tau; Pilze leuchten in violetten Tönen.

Die Spur des Hirschen ist jetzt kaum mehr zu erkennen – aber das ist auch nicht notwendig, denn hier liegt ja das verendete Tier. Plötzlich leuchtet in der Senke dahinter ein Feuer auf, das grünliche Strahlen durch den Nebel schickt. Von dort ertönen zwei Frauenstimmen, die abwechselnd sprechen und schließlich gemeinsam ein Gebet anstimmen:

Hier erst das Blei ... Etwas zerstoßenes Glas von einem zerbrochenen Tempelfenster - das findet sich ... Etwas Quecksilber ... Drei Pfeilspitzen, die schon einmal getroffen ... Das rechte Auge eines Wiedehopfs ... Das linke eines Luchses ... Und nun den Pfeilsegen:

*Schütze, der im Dunkeln wacht!
Samiel, Samiel! Hab acht!
Steh uns bei in dieser Nacht,
Bis der Zauber ist vollbracht!
Salbe uns so Kraut als Blei,
Segne sieben, neun und drei,
Dass die Spitze tüchtig sei!
Samiel, Samiel! Herbei!*

Die Stimmen verstummen, und der Nebel lichtet sich ein wenig, um den Blick auf den Grund der Schlucht zu gestatten. Die Abenteurer können einen Kessel auf einem grünen Feuer sehen, umgeben von einem Kreis aus acht Totenköpfen, die auf dem Boden liegen. An dem Gefäß werken zwei Hexen; eine hat so lange rote Zottelhaare, dass man sie für ein Ungeheuer halten kann; die andere ist: Udele NiRathgar! So eine Überraschung! Die Zottelhexe rührt das Kesselinnere mit einem mumifizierten Kinderärmchen um.

Die Hexen beenden ihr götterlästerliches Gebet und lassen nun nacheinander Samielspfeile erscheinen, wobei sie laut mitzählen. Jeder Pfeil taucht, giftgrün leuchtend, aus dem Kessel auf und schwebt langsam höher, bis eine Hexe ihn ergreift. Daraufhin erlischt das grüne Glühen, und aus dem Hintergrund außerhalb des Kreises nähert sich eine verummte Gestalt, die in einen Mantel oder Umhang gehüllt ist, um den Pfeil in Empfang zu nehmen. Der oder die Vermummte gerät für einen kurzen Moment in den Lichtschein des Feuers und kann von den Abenteurern betrachtet werden. Die Teilnehmer an der Zeremonie treten, sobald sie ihren Pfeil empfangen haben, sofort ins Dunkel zurück und entfernen sich vom Ort des Geschehens.

Den ersten Pfeil erhielt ein kleiner Lockenkopf schlanken Händen und dem Gesicht eines „Künstlers“; den zweiten nahm eine tannengrün gekleidete Gestalt entgegen.

Dieses Ritual musste gestört werden! Die Freunde griffen beherzt an:

- Pippin schleuderte aus 40m Entfernung eine Bleikugel auf Udele, die vor Schmerz aufschrie, sich aber nicht bei der weiteren Beschwörung stören ließ. Dafür zischte „von irgendwo her“ ein Pfeil durch die Dunkelheit und erwischte den Halbling, der für seinen Angriff ja sein Versteck verlassen hatte, am Oberarm. [Schöne Grüße von einem gewissen Brandene MacConuilh!] Heather kümmerte sich gleich um die Wunde und entfernte vorsichtig den Pfeil.

- Ulwun schlich sich näher an den Kessel heran und versteckte sich hinter einem großen "Stein", der sich plötzlich als hockender Oger entpuppte, der nun aufstand und sie grunzend angriff; die Schamanin flüchtete und bekam prompt vom gleichen unheimlichen Schützen einen Pfeil in den Oberschenkel ab. Sie brach zusammen.
- Grainne beschwor einen *Bienenschwarm* und attackierte damit Udele, die aber weiter ihre Pfeile verteilte und „Eurwen“ bat, diese dummen Störenfriede fertigzumachen. Das rotte Zottelwesen war also auch eine Hexe – jetzt, da sie mit einem rötlichen Holzstab auf den Waldrand der Lichtung deutete, offenbar auf der Suche nach den Angreifern, war ihre Gestalt besser erkennbar.

Grainne und Heather hatten keine Lust, von den Hexen geröstet oder in Kröten verwandelt zu werden, und blieben in Deckung. Die Hexen verteilten also weiterhin ihre Pfeile; Nummer 3 ging an einen Mann, der auf dem rechten Bein hinkte. Nummer 4 und 5 nahmen tannengrün Gekleidete in Empfang. Nummer 6 erhielt ein Zwerg mit blonden Haaren (!). Und Nummer 7 ergriff eine schlanke Frau, die mit federndem Gang im Unterholz verschwand.

Sieben öffnen

Beim letzten Pfeil erschüttert ein Donnerschlag die Schlucht, und plötzlich steht etwas abseits ein großer Mann in grüner Jägertracht, mit geschultertem Bogen. Sein Gesicht scheint rötlich, ein schwarzer Kinnbart zierte es. Auf seinem Hütchen zuckt eine grüne Flamme. Furchtsam nimmt der letzte Vermummte den Pfeil entgegen und sucht rasch das Weite.

Samiel: „Brav, meine herzlichsten Schönen! Wieder einmal Pfeilgeschenke an die Leute von Thame. Sie dienen mir auf ihre Weise, ohne dass sie es wissen.“

Hexen: „Du beschenkst sie, Meister, und sie lohnen es dir mit üblen Taten.“

Samiel: „So ist's recht! Doch meine Geduld hat auch Grenzen. Jeden Mond neue Pfeile oder Tränklein und dafür ein paar kleine Schlechtigkeiten nach meinem Geschmack - das ist ganz schön und gut. Was gebt ihr sonst noch eurem Meister?“

Hexen: „Diesmal bringen wir dir ein Opfer. Den siebten Pfeil - lenk ihn nach unserem größten Feind, denn kein MacBeorn darf am Leben bleiben.“

Samiel: „Ha! Sechse treffen, sieben öffnen. Das bereden wir in gemütlicherer Umgebung. Sogleich bringe ich uns in die gute Hexenstube, und dann sollt ihr mir berichten.“

Hexen: „Unheilsschwestern Hand in Hand, zieh'n wir über Stadt und Land, verrichten uns'res Meisters Will', und loben Treu' dem Grünen Sigill.“

Die Hexen und der Dämonenfürst halten sich an den Händen, und dann verschwinden die ganze Gruppe und der Kessel.

Nun wurde es auch Zeit für den Oger, nach Hause zu gehen. Doch er witterte irgendwo Menschenfleisch! Ach, da lag ja Ulwun im Moos! Sofort griff er die Schamanin an – und Heather und Pippin eilten hinzu und lenkten sein Interesse auf sich, während Grainne dem Oger aus der Ferne *Schmerzen* bereitete. Und was soll man sagen? Der kleine Halbling erschlug den fetten bösen Oger! Braver Pippin! Die Geschichte seiner Heldentat erzählte er seinen Freunden noch wochenlang voller Stolz. Von wegen Mädchengruppe! Pah!!

Waidmanns Heil

Die vier Gefährten wagten den nächtlichen Rückmarsch zum fürstlichen Lager und schleppten dabei sogar den Hirschkopf als Trophäe mit. Völlig erschöpft erreichten sie in der Morgendämmerung das Lager und berichteten von ihren Erlebnissen in der düsteren Waldessenke, die – wie sie jetzt erfuhren – im Volksmund „Ogerschlucht“ genannt wurde. Apropos Oger – hatte ihnen Pippin schon erzählt, wen er eigenhändig erschlagen hatte? Nein? Prima! Also, das war nämlich so...

Von den Hexen und Samiels Treffpfeilen erzählten sie nichts.

Während sich die Freunde im Lager ausruhten, ließ der Laird seine Knechte den gesamten Hirsch aus der Ogerschlucht holen.

Das trübe Wetter drückte auf die Stimmung des jagdunfähigen Lairds, und sie wurde auch nicht besser, als etliche seiner Jäger mit leeren Händen von der Pirsch heimkehrten und behaupteten, ein rotes Zottelwesen wäre durch die Baumwipfel geflogen und hätte die Tiere verscheucht!

Die Gefährten horchten auf, aber der Laird wollte solchen Unsinn nicht glauben. Erst, als Eurwen abends um das fürstliche Lager flog und alle Jäger mit einem fürchterlichen Wolkenbruch durchnässte, musste Donuilh einsehen, dass ihm seine Leute tatsächlich kein Jägerlatein aufgetischt hatten.

Am nächsten Morgen bat der Laird Pippin und seine Freunde, die ja schon einen Oger getötet hatten (*„Moment! Wieso sprecht ihr in diesem Zusammenhang von meinen Freunden? Das war ganz allein meine Tat, die ich euch gern noch mal ganz ausführlich schildern kann, mein Herr!“* – *„Klappe, Pippin!“*), um ein vertrauliches Gespräch. Sie wären doch diese stadtbekanntesten „Hexenjäger“ – wollten sie sich nicht dieser Sache annehmen und die rote Zottelhexe zur Strecke bringen? Klar, sie wollten. Wenn man nur wüsste, wo man nach der Hexe suchen sollte!

Der Laird ließ das Lager aufräumen und Vorbereitungen zum Aufbruch treffen. Er wollte noch heute mit seinem Gefolge nach Dungarvan zurück. Er hatte genug von diesem Jagdausflug – und Irindarstid stand vor der Tür, da musste er zuhause sein.

Als ein paar Jäger den Laird auf einen großen Steinadler aufmerksam machten, der in großer Höhe seine Kreise zog, sprang Aelfmar MacConuilh auf und bat seinen Laird um die Erlaubnis, den Adler vom Himmel zu holen. *„Was, Er, Aelfmar, hat Er vielleicht wieder ein wenig zu tief in den Becher geblicket? Das schaffet keiner – aber wenn Er sich blamieren will, nur zu!“* Aelfmar zielte und schoss den Vogel tatsächlich mit einem einzigen Pfeil ab – ein fantastischer Meisterschuss, fürwahr! *„Guter Mann, hätte mich fast in Ihm getäuscht, es gehet eben nichts über Erfahrung und Intuition, und da wollte ich Ihn schon durch einen Jüngeren ersetzen, hahaha! Ihr habet heute wirklich den Vogel abgeschossen, mein Lieber! Welch schönes Getür!“*

Währenddessen hatte Pippin wirklich zwei Knechte gefunden (Frederic und Gunther vom Moorbauern nördlich von Dungarvan), die doch tatsächlich nicht gewusst hatten, dass er der Schrecken aller Oger war, zwar klein von Gestalt, aber ein wahrer Killer, wenn ihn die Wut packte! Bestimmt gäbe es außer der „Ogerschlucht“ auch noch andere finstere Orte in diesem Wald, die er einmal ordentlich aufräumen sollte!?

Die beiden Knechte schauten sich unsicher an und zogen den Halbling dann ins Vertrauen: tatsächlich lag etwa einen halben Tagesmarsch von hier im Osten ein Sumpfgebiet, das den Namen „Hexensee“ trug! Frederic bereute sein Geplapper schnell wieder, aber es half ihm nichts, nun musste er den Abenteurern als Führer in diese unheimliche Gegend dienen!

Am Hexensee

Während Grainne, die keine Lust auf eine Waldwanderung hatte, zusammen mit Sheldon und den Pferden der Abenteurer nach Thame zurückkehrte, erreichten die anderen Gefährten gegen Mittag den Hexensee. Ein paar rote Haarwirbel, in die 9 Knoten hineingeflochten waren (*Hexenwirbel*) hatten ihren Führer ein paar Mal den Weg verlieren lassen, aber endlich standen sie doch am Ufer des sumpfigen Wassers. In der Mitte des Sees erhob sich eine flache baumbestandene Insel.

Die Freunde bauten ein paar Flöße und stakten durch das flache Sumpfwasser zur Insel hinüber.

Beim Näherkommen entpuppt das feste Stück Boden im See sich als Albtraumgeburt. Das ganze Eiland wird von einem stacheligen Verhau aus Bäumen, Dickicht und Gehölz in Beschlag genommen. Am Rand liegt die grässliche Leiche eines älteren Mannes auf dem Rücken, der im Tode halb ins faulige Wasser geglitten ist. Der Kadaver ist noch winterstarr, denn das schier undurchdringliche Unterholz hat noch keine wärmenden Sonnenstrahlen zu ihm durchdringen lassen. Der Tote muss schon einige Monde hier liegen und vom Frost aufbewahrt worden sein. Das lippenlose Grinsen und die Löcher im ledrigen Fleisch sind furchtbare Anblicke.

Nach dem Eindringen in den abweisenden Wildwuchs erblicken die Abenteurer auf Ästen und in Baumhöhlen immer wieder seltsame Mischwesen, die reglos und lautlos vor sich hin starren. Mal ist es eine Kröte mit Fledermausflügeln, dann eine Waldmaus mit Elsternschwanz, eine Eule mit Froschbeinen oder ein Specht mit Rattenkopf.

HaoDai versuchte das erste dieser Flederwesen anzuzünden, als dessen tote Augen plötzlich grün aufleuchteten. Von allen Seiten sammelten sich Schattenwesen und griffen die Freunde an! Und die hatten die Schatten wirklich verdient (oder hatten sie selbst einen solchen?). Anga, Flintstone, HaoDai und Pippin schlugen sich jedenfalls versehentlich so lange abwechselnd in die Fresse, bis der letzte Schatten beseitigt war. Heather und Ulwun mussten die ungeschickten Kämpfer an Ort und Stelle verbinden.

In der Mitte der Insel inmitten einer Lichtung wächst eine Gruppe knorriger, gespaltener Weiden, die eine Erdhöhle umstehen. Der fast kreisrunde Eingang wird von einem Geflecht aus Weidenruten verdeckt. Ein schmutziger Flicker aus Schilfblättern liegt wie eine Matte davor. Über den Eingang ragt ein dicker Zweig heraus, von dem ein getrockneter und ausgehöhlter Männerkopf an den Haaren baumelt. Der Boden vor der Höhle ist mit Rippen, Wirbelknochen und Schädeln von Menschen, Wölfen, Rehen, Vögeln und anderen Tieren übersät.

Die Hexenhöhle

Ronald entfernte mit Macht über Unbelebtes Fußabstreifer, Weidengitter und Totenschädel, ehe Mogu schließlich mutig die Höhle betrat. Die anderen – bis auf Heather und Ulwun – folgten und saßen in der Falle.

Das Innere ist von grabähnlichem Dunkel erfüllt. Die buckelförmig gewölbte Decke und die Wände bestehen aus sandiger Erde, die völlig von Weidenwurzeln durchdrungen und gestützt wird. Die Wurzeln hängen fadengleich herunter und verströmen einen starken muffigen Geruch.

Die Mitte nimmt ein Feuerloch ein. Neben der Feuerstelle sind Reisigbündel von verschiedenen Bäumen, trockenes Schilf und einige frische Eschenscheite aufgestapelt. Hier steht auch der Kessel, der beim Pfeilsegen in der Ogerschucht Verwendung fand. Über dem Kesselrund schwebt eine schlaffe tote Schlange, aufgespießt an einen Holzhaken, der in der Erde steckt.

An der rechten Höhlenwand hängen zwei Kaninchen und eine Waldtaube, die Eurwen mit Schlingen gefangen hat. Andere Vorräte wie wildes Gemüse (Rüben, Zwiebeln, Wurzeln) und getrocknete Pilze werden in einem geschlossenen Weidenkorb aufbewahrt. Außerdem befinden sich hier getrocknete Entenfüße, eine tote Drossel und eine bereits ausgestopfte Schlange, die die Hexe demnächst zu einem neuen grotesken Tierbalg zusammennähen will.

Während sich die Freunde noch im Inneren der Höhle umsahen, tauchte Eurwen am Rand der Lichtung auf und löste zunächst eine *Rauchwolke* in ihrer Höhle aus und zauberte dann eine *Feuerwand* vor den Eingang. Heather sah sie und rannte auf sie zu, wurde aber vom königlich-albischen Waldläufer Brandene MacConuilh aufgehalten. Hier steckte der Schuft also! Aber irgend etwas stimmt nicht mit ihm. Sie blinzelte zweimal und durchschaute tatsächlich die Illusionsgestalt, mit der sich Udele NiRathgar umgeben hatte! Na, die Hexe könnte nun etwas von ihr erleben. Die beiden Damen begaben sich in den Nahkampf.

Ulwun hatte bei Eurwens Anblick ihren Speer auf die Hexe geworfen, aber nicht getroffen; sie rannte nun auf sie zu und wurde von *Feuerlanzen* attackiert, vor denen sie hinter einem Stein Deckung suchen musste.

In der Höhle selbst fand gerade das große Husten statt. Die Männer nässten ein paar Decken ein, damit sie geschützt durch die Feuerwand hechten konnten. Flintstone wagte es als erster – nun ja, es tat trotz aller Schutzmaßnahmen weh! Flintstone wollte Heather zu Hilfe eilen, bekam die volle Feuerlanze ab, ging fast tot zu Boden und konnte nur noch belämmert wegstechen. Das ging hier heftiger zu als erwartet!

Mittlerweile entdeckte Hrothgar ein Fluchtloch hinter dem Lehnstuhl der Hexe. Wenn man da durchkroch, kam man hinter der Höhle im Freien raus! Der Priester schlüpfte hindurch, gefolgt von HaoDai – und die beiden rannten zu Eurwen, die sich mittlerweile im Nahkampf mit Ulwun befand. Die Schamanin verletzte die Hexe am linken Bein, aber die Hexe kämpfte unbeirrt wie eine Bestie weiter! Dank der beiden Freunde war es aber bald so weit: Eurwen brach tödlich getroffen zusammen – den letzten Streich hatte Hrothgar geführt. Der waelische Priester hatte vorher – fast nebenbei – Heather gerettet, in dem er Udele getötet hatte.

Die beiden Hexen waren tot! Endlich!! Die Gefährten waren so froh, dass sie die beiden Leichen (und die gesamte „Einrichtung“ der Höhle) verbrannten. Sie verließen sofort die Insel, marschierten durch den Wald heim und erreichten in der Abenddämmerung das verlassene fürstliche Lager – und das, obwohl sie Flintstone auf einer Trage transportieren mussten.

Wieder rastlos in Thame

Nach einer kurzen Nacht im Wald schlepten sich die Freunde anderntags zurück nach Thame. Am späten Nachmittag erreichten sie endlich die Stadt und besuchten Fiona NiConuilh, um sie um Unterstützung bei ihrer Suche nach den Pfeilen Samiels zu bitten. Fiona konnte nur wenig helfen – allerdings hatte sie von einer Abenteurerin gehört, die neulich ein Zimmer im vornehmen *Faust und Pfeil* gemietet hatte. Ob das eine verdächtige Person wäre? Das war natürlich weit hergeholt.

Fiona gab ihnen aber einen anderen entscheidenden Hinweis: mit ihrer Drohung hatte Eurwen bestimmt Colbran de Soel, den Ordensmeister der Xan-Krieger des Sonnenordens, gemeint. Colbran war derzeit ihres Wissens nach mit seinen Leuten auf einem ausgedehnten Patrouillenritt im Grenzgebiet zu Clanngadarn unterwegs, wurde aber für die morgige Irindarstid-Feier zurückerwartet. Colbran hatte noch kein Jahr den Höhepunkt der Feierlichkeiten, den Wettkampf der besten Bogenschützen Thames und Umgebung, verpasst.

Jetzt war den Freunden alles klar. Samiels Hexen hatten sieben Personen einen Treffpfeil ihres Meisters ausgehändigt. Sechs davon würden automatisch das gewünschte Ziel treffen – aber einer würde nur dem Willen Samiels folgen, und dieser sollte morgen das Herz des Ordensmeisters treffen!

Richtig.

Die Freunde trennten sich, um möglichst schnell zu Ergebnissen zu kommen:

- Flintstone wurde von HaoDai und Heather ins Yoric-Kloster gebracht und dort vom Abt mit *Allheilung* auskuriert; er bekam sogar drei Heiltränke geschenkt und musste nur noch eine Stunde zum Ausruhen im Kloster bleiben.
- HaoDai besuchte den Tempel, um sich dort mit *Austreibung des Bösen* von dem Schaden heilen zu lassen, den die Schattenwesen verursacht hatten.
- Pippin schaute sich nach Künstlern und einem passenden Wohnviertel um, fand aber nichts.
- Mogu hörte von Sheldon, dass ihre erste Idee, nämlich morgen die Verwendung eigener Pfeile beim Schusswettbewerb zu verbieten, einen kompletten Ausfall dieses Wettkampfs bedeuten könnte, da sich das die Schützen wohl nicht verbieten lassen würden.
- Heather besuchte das Badehaus und traf dort den auskurierten Flintstone sowie Hrothgar und Ronald; die beiden Letzteren hatten sich zunächst das *Faust und Pfeil* von außen angesehen, aber es wirkte so vornehm, dass sie sich erstmal waschen wollten. Mogu war auch da und traf im Massageraum mit der fremden Glücksritzerin namens Farica zusammen! Die hübsche Frau war zwar verblüfft, dass Mogu etwas von ihrem „gefundenen Pfeil“ gehört hatte, aber klar, für 200 GS verkaufte sie das Fundstück gern. Mogu sollte halt das Geld abends am *Faust und Pfeil* vorbeibringen. Das war ja eine einfache Lösung!
- Anga und Ulwun suchten nach einem blonden Zwerg und entdeckten Naumur Gelbhaar bei der Bürgerwehr. Der Zwerg war ein lausiger Schütze, aber er trainierte noch am Vorabend des Wettkampfes hart, um endlich die Mindestpunktezah beim Schützenwettbewerb zu erreichen, die Voraussetzung war, um in die ehrenwerte Gesellschaft der Schützen des Heiligen Maldrin aufgenommen zu werden, in der schon längst sämtliche seiner menschlichen Geschäftsfreunde Mitglied waren. Naumur war offenbar kein böser Zwerg, nur recht naiv – und nachdem ihn Anga ins Gebet genommen und ihm „von Zwerg zu Zwerg“ klargemacht hatte, dass sein „kleiner Trick“ unabsehbare schlimme Folgen für Thame und ihn haben könnte, war Naumur bereit, den „Trickpfeil“ zurückzugeben. Er erzählte Anga auch, dass er den Tipp mit den Pfeilen von einem der Grenzgänger erhalten hatte. Für 100 GS war er von diesen auch in den Wald zur Ongerschlucht gebracht und wieder nach Hause begleitet worden.

Die Spur der Pfeile

Am Abend trafen sich alle Abenteurer in Romildas Gaststube und hielten Kriegsrat.

Mogu schmeichelte Sheldon einen wertvollen Elfenpfeil ab. Anga und Ulwun erhielten von Naumur im Austausch dessen Treffpfeil. Der Zwerg konnte ihnen sogar die „Pfeilvermittler“ bei den Grenzgängern nennen; es waren ein gewisser Eorfist und seine Helfer Cailrod und Caspard.

Flintstone und Heather wollten nun sofort in die Kneipe der Grenzgänger, den *Einbeinigen Kobold*, aber kaum waren sie ein paar Gassen weit gelaufen, kreuzte ihren Weg ein lockenköpfiger Künstler. Es war der erainnische Steinmetz Scuacan an'airthir, der gerade auf dem Heimweg von der Baustelle des Neuen Tempels war. Die beiden Gefährten folgten ihm und sahen, dass der junge Mann unterwegs verschiedene Dienstmädchen und Mägde ansprach und mit ihnen scherzte, aber offenbar keine einladen konnte, mit ihm den Abend zu verbringen. Das war doch die Chance für Heather! Sie folgten Scuacan in die Arbeitersiedlung.

Heather klopfte an die Tür des Steinmetzes und bat ihn um ein Rendezvous. Überrascht und geschmeichelt zugleich, bat sie Scuacan in seine bescheidene Behausung, aber nein, das wollte Heather nicht, jedenfalls noch nicht, du wilder Mann, du (hihihi). Nein, sie wollte lieber einen Abendspaziergang machen – und Scuacan bot ihr an, ihr seine wundervollen Wasserspeier zu zeigen, die kurz vor der Vollendung standen. Klasse – Heather schwärmte ja so für Kunst! Die beiden zogen also los.

Flintstone hatte freie Bahn. Er stemmte den Fensterladen auf und stieg ein. Das spärlich eingerichtete Zimmer hatte er schnell durchsucht – und in einem Köcher unter dem Bett fand er wirklich einen Treffpfeil, den man (wie jeden dieser Art) an der besonderen dolchartigen Spitze gut erkennen konnte. Er steckte ihn ein und verschwand damit.

An der Baustelle des Tempels machte Heather Schluss mit ihrem enttäuschten „Liebhaber in spe“. Unter dem Gejohle einiger noch anwesender Gerüstbauer rief sie ihm zu, dass es mehr bräuchte wie ein paar alberne Wasserspeier, um ein anständiges Mädchen bei Laune zu halten, und ließ ihn stehen. Der wütende Steinmetz „verstand“: bestimmt hatten sich seine Kollegen diesen Streich ausgedacht und steckten mit Heather unter einer Decke! Na, morgen würde er es allen zeigen, was er für ein toller Kerl war! Sie sollten nur den Schützenwettkampf abwarten!

Drei Treffpfeile hatten sie also schon in Sicherheit gebracht. Flintstone und Pippin gingen nun in den *Einbeinigen Kobold*, in dem sich zahlreiche Grenzgänger aufhielten – und die beiden wurden erwartungsgemäß angepöbelt. Der Wirt erklärte, Pippin hätte als stadtbekannter Säufer Lokalverbot - und sein "Betreuer" sollte besser auf den Kleinen aufpassen und ihn – bitteschön – jetzt an die Leine nehmen und nach Hause führen, bevor er seinen Rauswerfer bemühen musste. Ein Grenzgänger namens Eorfist spendete seinen unfreundlichen Worten lauthals Beifall – na, den Typen würden sie sich merken! Pippin beobachtete die Kneipe nun von außen, während Flintstone zu den Freunden zurückkehrte.

Diese besuchten den Tempelvorsteher Sebert und schlugen ihm vor, dass Maenward, der Irindarpriester, morgen eine Stichprobe der Waffen ankündigen sollte. Flintstone würde sich

als Laienbruder ausgeben und bei Besitzern von Treffpfeilen den Priester aufmerksam machen. Sebert war damit einverstanden.

Pippins Warten hatte sich gelohnt. Das gesuchte Trio Diabolico (Eorfist, Cailrod und Caspard) verließ in angetrunkenem Zustand die Kneipe und torkelte zur Stadt hinaus – das Stadttor wurde gerade geschlossen. Der Halbling folgte ihnen und sah gerade noch den letzten der Bande über die Friedhofsmauer klettern. Die Grenzgänger hatten in einer abgelegenen Ecke des Friedhofs hinter Sträuchern ihren Lagerplatz aufgeschlagen – von diesem „Stützpunkt“ aus konnten sie ihren nächtlichen Geschäften nachgehen, ohne bei den Wachen an den Stadttoren aufzufallen. Doch heute Nacht tranken sie nur noch ihren letzten Humpen aus und fielen schnell in einen unruhigen Schlaf. Pippin schlich sich näher und stahl den Schläfern ihre drei Köcher. Er enthielt sage und schreibe 6 weitere Treffpfeile! Offenbar waren die Hexen eifriger im „Pfeilgeschäft“ tätig, als die Freunde das vermutet hatten!

Zur Wiese, zum Fest

Pippin suchte sich nun selbst ein Schlafplätzchen in der Nähe der klösterlichen Bootsanlegestelle.

Als bei Morgendämmerung das Tor geöffnet wurde, war Pippin unter den ersten Passanten In Romildas Herberge zerstörten die Freunde alle Treffpfeile, bevor sie sich dem Umzug der Zünfte anschlossen und zur Festwiese liefen. Eigentlich konnte nichts mehr schiefgehen, nicht wahr? Sie gönnten sich sogar ein Raufballspiel – ihre Mannschaft unterlag mit 0:2 Toren. Ulwun beteiligte sich beim Speerwerfen und wäre um ein Haar ins Finale gekommen; Mogu scheiterte beim Bogenschießen ebenfalls in den Vorrunden.

Vor dem finalen Wettkampf der Bogenschützen erschien tatsächlich Colbran mit seinem Gefolge und nahm auf der Ehrentribüne Platz. Er wäre wirklich ein gutes Ziel für einen „Fehlschuss“ gewesen, aber dank der Vorkehrungen der Abenteurer passierte überhaupt nichts.

Das war zwar wenig spannend, aber natürlich im Sinn der Überlebenden! Samiel ärgerte sich...

Ein paar Tage später ritten die Freunde also nach Dungarvan und berichteten dem Laird von ihren Taten. Sie zeigten ihm auch die seltsamen Spitzen der Treffpfeile. Donuilh war über ihren Besuch hochofren und ertrug es mit Fassung, dass Heather nicht seine Schlafkammer mit ihm teilen wollte. Der Laird setzte sich bei allen Gilden und Zünften in Thame ein, damit sie „seine Freunde“ nach Kräften unterstützten [50% Rabatt bei den Lernkosten]. Dieses Angebot nutzten die Gefährten nach besten Kräften und verbrachten die folgenden Monate in Thame – mit einer einzigen Unterbrechung, als es in Alasdell galt, die Schweinepferche und regengeschädigten Wege auszubessern. Da der Laird ein Sammler schöner Statuen war, verkaufte ihm Flintstone außerdem für 3000 GS die Alabaster-Statue eines hübschen Mädchens [s. C.18 Unheilnebel].