

Susan Dennard


The Whispering Night
(Band 3)

Übersetzt von Lydia Borsboom

NEW YORK TIMES BESTSELLERAUTORIN

SUSAN DENNARD

THE
WHISPERING
NIGHT



DER MASKENBALL DER ALBTRÄUME

ROMAN

VAJOSH

*Für Rachel,
meine langjährige Freundin und treue Wednesday-Bärin*

WAS BISHER GESCHAH

Wednesday und ihre Familie wurden von den Luminaries aus ihrer Gesellschaft gestoßen, weil sich ihr Vater als Diana, einem Hexer und Feind der Luminaries, entpuppt hat. Um wieder in der Gesellschaft aufgenommen zu werden, will sie an den Hunter-Prüfungen teilnehmen. Hunter jagen die Albträume im angrenzenden Waldgebiet, um den Rest der Welt vor ihnen zu schützen. Währenddessen stellt Winnie fest, dass es einen neuen Albtraum gibt. Einen, den noch niemand außer ihr gesehen hat. Dieser sogenannte Flüsterer tötet alles, was sich ihm in die Quere stellt – ob Albtraum oder Hunter. Doch keiner scheint Winnie zu glauben. Stattdessen glaubt die Stadt an einen Werwolf, der den Wald heimsucht. In ganz Hemlock Falls wird darauf getestet, um den Werwolf unter ihnen zu finden. Doch Winnie wurde mehrmals von einem Werwolf gerettet. Ihr Dad, der angeblich hereingelegt wurde, hat Hinweise hinterlassen, denen sie folgt, um die Wahrheit zu erfahren. Sie findet heraus, dass der Flüsterer ein Zauber ist, und findet auch einen Dämpfer – ohne Quelle. Das bedeutet, dass eine Diana in Hemlock Falls ihr Unwesen treibt. Plötzlich erkennt sie, dass Jay, ihr Kindheitsfreund, zu dem sie wieder Kontakt aufnimmt, der Werwolf ist. Sie rettet ihn, als sich dieser in Gefahr befindet. Dabei tötet sie zwei Dianas. Der Tod des Werwolfs wird nach außen hin vorgetäuscht, sodass sich Jay nicht mehr in Gefahr befindet. Als Winnie bemerkt, dass ihre Sachen durchwühlt worden sind, findet sie heraus, dass Erica, ihre Kindheitsfreundin,

mit der sie mit Jay zusammen ein Trio gebildet hat, eine Diana ist. Diese möchte herausbekommen, warum ihre Schwester Jenna sich den Dianas angeschlossen hat und woran sie wirklich gestorben ist

...



DER ALBTRAUM

Der Junge erwacht bei Sonnenaufgang neben einer Hemlocktanne. Er war schon oft hier, öfter, als er zählen kann. Öfter, als er sich erinnern kann. Der Wald löscht sein menschliches Bewusstsein in den Nächten, in denen er ihn ruft. Aber dieser Morgen ist anders: Eine Gestalt beugt sich über ihn. Bäume wiegen sich und schwanken hinter dem Kopf des Mannes und lassen mit jeder Waldbrise graues Morgenlicht herein. Ein Geruch wie Kaugummi steigt dem Jungen in die Nase.

»Hey«, sagt der Mann. Er hat eine tiefe, knurrende Stimme, aber sie ist freundlich. »Ich dachte mir schon, dass ich dich hier finden würde.«

Der Junge runzelt die Stirn, noch benommen von der Nacht, an die er sich nicht erinnern kann. Er befindet sich an einem der drei Orte, an denen er immer landet, nachdem der Wald ihn verschlungen hat, gekleidet in denselben Kleidern, in denen er zu Bett gegangen ist: Jeans und ein dickes Flanellhemd. In den letzten zwei Jahren hat er gelernt, dass Pyjamas nur Ärger bringen. Es ist besser, vollständig angezogen zu sein. Auf diese Weise friert er nicht so schnell, wenn er stundenlang bewusstlos an einer Hemlocktanne liegt.

Und so sieht er, wenn ihn jemand findet, weniger wie ein Tagwandler aus, der aus seinem Bett gewandert ist, sondern eher wie ein Jugendlicher, der am Abend zuvor zu viel getrunken hat. Er hat sogar angefangen, eine abgenutzte Zigarettenschachtel in seiner

Gesäßtasche mit sich zu tragen, nur um den Effekt zu vervollständigen.

»Wie kommst du hierher?«, fragt der Junge mit einer Stimme, die so rau ist wie der aufgewühlte Boden unter seinen Stiefeln.

»Ich habe dich beobachtet«, antwortet der Mann und hat den Anstand, dabei verlegen zu wirken. Er kaut ein paar Mal schmatzend auf seinem Kaugummi herum.

»Ich hatte das Gefühl, dass etwas nicht stimmte, und ... na ja ...« Er deutet auf den Wald um sie herum.

Der Junge nickt. Ein seltsames Gefühl durchströmt ihn, das er nicht einordnen kann. Ist es Angst, dass dieser Mann ihn den Tuesdays ausliefern wird? Oder ist es Erleichterung, weil dieses Elend nun endlich ein Ende haben wird?

Er ist die ganze Zeit so müde.

Er fragt sich, ob es wehtun wird, wenn sie ihn töten. Dem Werwolf vor fünfzehn Jahren muss es wehgetan haben. Er denkt oft an diesen Tagwandler, wer auch immer das gewesen ist.

Der Mann macht eine Blase, leuchtend rosa in einer Welt aus frostigem Grau. Sie platzt. Der Junge zuckt zusammen. Dann reicht ihm der Mann die Hand. »Lass uns hier verschwinden, bevor der Leichendienst uns findet.«

Der Junge starrt auf die Hand des Mannes, deren Haut durch ständiges Desinfizieren und Latexhandschuhe ausgetrocknet und faltig ist. Im Moment ist die Hand einfach nur blass, blank und wartet darauf, dass der Junge sie ergreift.

»Beeil dich.« Der Mann krümmt seine Finger. Er macht eine weitere Blase. Sie platzt am Ende mit einem dreifachen *Plopp-Plopp-Plopp!*

»Du ... wirst mich nicht verraten?«

Der Mann schüttelt den Kopf.

»Aber ich bin ein Tagwandler.«

»Nein.« Der Mann blickt nach links zu einer Gruppe von Eichen. »Soweit ich das beurteilen kann, bist du nur ein Kind, das Pech hatte.«

Ob. Der Junge weiß nicht, was er darauf sagen soll. Die Erleich-

terung, dass sein Fluch endlich ein Ende haben könnte, wird abgelöst von der Erleichterung, dass ihm vielleicht jemand helfen, ihn heilen, ihm alles zurückgeben kann, was er vor zwei Jahren aufgeben musste. Den Bären und die Glocke, die er jeden Tag vermisst. Die Tante, der er sich nicht anvertrauen kann. Das *Leben*, das er einmal gehabt hat.

Er schluckt, seine Kehle ist trocken von einer Nacht auf der Jagd, an die er sich nie erinnern wird. Dann nickt er und nimmt die Hand des Mannes. Der Händedruck ist fest, ruhig, ehrlich.

»Komm, Jay Friday«, sagt der Mann, während er dem Jungen aufhilft. »Wir bringen dich an einen warmen Ort.«



DIE HEXE

Das Mädchen geht in der Dämmerung zum Waldrand. Seit drei Jahren weicht sie dem Ruf der Dianas aus, aber jetzt kann sie ihm nicht mehr entkommen. Sie ist gescheitert, hat versagt, es nicht geschafft, den Zauber ihrer Schwester zu brechen. Wenn sie also das zu Ende bringt, was ihre Schwester begonnen hat – und endlich erfährt, warum sie gestorben ist –, muss sie trainieren.

Als also ein weiterer Ruf folgt, eine kleine Notiz, die in dem alten Medaillon ihrer Schwester mit Koordinaten in roter Tinte erscheint, beschließt das Mädchen, zu antworten. Die Hexen haben ihr in den letzten drei Jahren diese Nachrichten geschickt und sind seltsamerweise nicht bereit, sie aufzugeben.

Sie ist froh, dass sie es weiter versucht haben. Nachdem sie zum tausendsten Mal selbst bei den grundlegendsten Zaubersprüchen versagt hat – einem *Mundanus*, der eine flackernde Flamme erzeugt –, hat sie akzeptiert, dass sie es nicht alleine schaffen kann.

Die mit Tinte geschriebenen Koordinaten führen sie weit weg vom Anwesen ihres Clans, und obwohl der Nebel noch nicht aufgestiegen ist und sie sich außerhalb der mit roten Pfählen markierten Grenzen der Albtraum-Gefahr befindet, überprüft sie dennoch ständig ihre Umgebung. Natürlich hat sie einen Plan ausgearbeitet, für den Fall, dass ein Luminary sie hier findet. Eine Geschichte über das Sammeln von gemeinen Glimmertintlingen, und sie hat sogar einen kleinen Beutel mitgebracht, um ihn zu füllen.

Aber sie begegnet niemandem und erreicht bald den geheimen Treffpunkt. Sechs Minuten zu früh, weil sie *immer* sechs Minuten zu früh ist. Sie blinzelt in die Schatten. Zu ihrer Linken haben sich die goldblättrigen Ahornbäume in der Dunkelheit in graue Schatten verwandelt. Zu ihrer Rechten sind Unterholz und junge Bäume von abgefallenen Blättern umgeben.

Vor ihr verschwinden die letzten Strahlen des Tageslichts in der Dämmerung. Und hinter ihr nähert sich das Gesicht einer Krähe.

Das Mädchen springt auf und stößt einen Schrei aus, als sie vor dem Kopf zurückschreckt. Es ist keine wirkliche Krähe, sondern eine Person mit einer kohlschwarzen Maske, die mit Federn und einem metallenen Schnabel verziert ist, glitzernd und golden. Die Person trägt eine schwarze, fast schuppenartige Rüstung. Dann lacht die Krähe, ein keuchendes Geräusch, das nicht ganz menschlich klingt. Und als sie spricht, ertönt die Stimme einer älteren Frau. »Du bist also bereit, dich uns anzuschließen? Warum gerade jetzt?«

Das Mädchen schluckt. Ihr Herz rutscht ihr bis in die Hose. Natürlich hat sie eine solche Frage erwartet – *warum jetzt?* – und sie hat mehrere Antworten einstudiert, während sie sich im Badezimmer den Eyeliner abgewischt hat. Aber plötzlich klingen ihre verschiedenen Lügen und Ausreden genau wie das: Lügen und Ausreden. Und obwohl sie nichts sehen kann außer einer glitzernden Dunkelheit, wo die Augen der Krähe sein sollten, spürt sie, dass diese Augen jede Lüge durchschauen werden.

»Weil«, antwortet das Mädchen schließlich, »ich wissen will, was meine Schwester war. Was sie getan hat. Was ... was *das* alles für sie bedeutet hat.«

»Du meinst, du willst wissen, warum sie sich gegen die Luminaries gewandt und sich für deren Feinde entschieden hat?«

Das Mädchen nickt. Sie will wissen, warum ihre Schwester eine kontrollierende Gesellschaft gegen eine andere eingetauscht hat – und was die Dianas zu bieten haben, dass es wert gewesen ist, alles dafür aufzugeben, sogar ihr Leben.

Die Krähe lacht erneut, ein rundes, herzliches Lachen, das jetzt

ganz menschlich ist. Als wäre in ihrem Hals ein Schalter umgelegt worden. »Ich glaube, es steckt mehr hinter deiner Antwort.«

Das tut es, aber das Mädchen will es nicht laut aussprechen. Sie *kann* es nicht. Sie weiß nicht, ob der Zauber, den ihre Schwester hinterlassen hat, ein Geheimnis gewesen ist oder ob die Hexe vor ihr jemals von seiner Existenz gewusst hat.

Stattdessen sagt sie: »Nein, das ist alles. Bitte.« Ihre Stimme ist schwächer, als sie es gerne hätte. »Das ist der einzige Grund, daher muss ich es versuchen.«

Die Krähe seufzt, ein Geräusch, das weder amüsiert noch spöttisch ist. Es ist einfach der Laut von jemandem, der gehört hat, was er hören musste. »Ja«, stimmt sie zu. Dann reicht sie dem Mädchen eine schwarze Maske. Ohne einen menschlichen Kopf darin wirkt sie wackelig und hat eine leicht hundeähnliche Form. »Die gehört jetzt dir. Wann immer du gerufen wirst, wirst du sie tragen. Wann immer du den Wald betrittst, wirst du sie tragen. Und wann immer du Magie wirken wirst, wirst du sie tragen.«

Magie wirken. Das Herz des Mädchens entspannt sich endlich. Sie greift nach der Maske.

Doch die Krähe hält sie außer Reichweite und wedelt mit dem Finger. »Das dient sowohl unserem als auch deinem Schutz, Kind. Verstehst du das? Sollten die Lambda-Hunter dich jemals finden, darfst du uns nicht verraten. Du weißt nicht, wer wir sind, du kennst unsere Gesichter nicht.«

»Du hast aber *mein* Gesicht gesehen. Das bedeutet, dass du mich verraten kannst.«

»Ja, das stimmt, Erica Thursday.« Die Krähe nickt mit dem Kopf. »Jetzt nimm die Maske, Kind, und wir beginnen mit unserer ersten Lektion.«

An: wednesdaywinonawednesday@internalsystem.luminaries.com

Von: rachelgianawednesday@internalsystem.luminaries.com

Betreff: Zurück aus dem Krankenhaus

Winnie,

ich bin jetzt seit einer Woche aus dem Krankenhaus zurück und habe seitdem jeden Tag Trainingseinheiten durchgeführt. Du warst allerdings nicht dort. Gibt es einen bestimmten Grund dafür? Coach Rosa ist großartig, aber du musst dich mehr bewegen als nur beim Sunday-Training. Zumindest, wenn du jemals vorhast, dich den Hunttern anzuschließen.

Ich habe es schon einmal gesagt und ich sage es noch einmal: Du musst nicht an der Jagd teilnehmen. Wann und ob – das liegt ganz bei dir. Aber ich denke, wir müssen einiges nachholen.

Wir sehen uns also heute Abend in der Rüstungskammer. Ich habe Ausrüstung für dich, falls du dich doch zum Training entschließen solltest.

Was nächste Woche angeht, beginnen wir jeden Tag in der Morgendämmerung, um den Maskenball zu ermöglichen. Bis bald.

Rachel



KAPITEL -1-

Die alte Hütte ist weder alt noch wirklich eine Hütte.

Sicher, sie hat vier Wände, ein Dach und eine allgemeine Atmosphäre, die an Wölfe erinnert, die kleine Mädchen in roten Kapuzen fressen, aber wenn man hineingeht, findet man keine Omas mit großen Ohren oder großen Zähnen. Man findet zwei Rasenmäher, einen Kompostbehälter, den niemand mehr benutzt, ein paar Benzinkanister und eine Auswahl an Gartengeräten, die von einer Schaufel bis zu einem Laubbläser das gesamte Leistungsspektrum von komplett handbetrieben bis akkubetrieben abdecken.

Dies ist der Gartenschuppen des Thursday-Clans, versteckt am nordwestlichen Rand ihres Anwesens, zwischen der Trauerweide auf der einen Seite und dem Gebüsch aus Hartriegeln, die bald blühen werden, auf der anderen. Das Gelände wirkt hier trügerisch vernachlässigt. Als wollten die Thursdays an einem Ort, den fast niemand besucht, nicht *allzu* typische Thursdays sein, aber könnten dennoch nicht widerstehen, der chaotischen Natur Ordnung aufzuzwingen.

Das Gras ist gemäht. Es gibt kein Unkraut.

Ein großes Eingangstor am Schuppen befreit die Rasenmäher wie Bullen bei einem Rodeo aus ihrem Gatter, aber Winnie Wednesday schleicht sich nun auf Zehenspitzen zur kleineren, mannshohen Tür. Das Gelände ist an diesem Freitagmorgen noch leer, aber sie überprüft trotzdem ihre Umgebung. Und um ehrlich

zu sein, hat sie nach allem, was ihr in den letzten Wochen widerfahren ist, guten Grund, sich nie wieder zu entspannen.

Nie wieder.

Wenn Winnies Leben eine Wippe wäre, auf der sich auf der einen Seite *die guten Dinge* und auf der anderen *die schlechten Dinge* befinden, dann würde sie definitiv zur schlechten Seite kippen. Tatsächlich wäre die schlechte Seite so schwer, dass sie unter der Erde liegen würde. Erstens gibt es die Dianas in Hemlock Falls. Zweitens haben diese Dianas vor vier Jahren ihren Vater hereingelegt, was wiederum den Ruin von Winnies Familie zur Folge hatte. Drittens haben diese Dianas auch einen sich selbst nährenden Zauber im Wald freigesetzt, der Menschen tötet, auch bekannt als *der Flüsterer*.

Viertens sind ihre ehemaligen besten Freunde entschlossen, ehemalige Freunde zu bleiben, und das wird langsam anstrengend.

Doch trotz des Ungleichgewichts auf Winnies Wippe fühlt sie sich glücklicher als seit Wochen. Vielleicht liegt das zum Teil daran, dass sie ziemlich genau berechnen kann, wie weit sie seit ihrer ersten Prüfung gekommen ist:

Anzahl der Freunde vor einem Monat? Null. Anzahl der Freunde jetzt? Mindestens sechs, Tendenz steigend.

Anzahl der bekämpften Albtraumwesen vor einem Monat? Null. Anzahl der bekämpften Albtraumwesen jetzt? Acht, wenn man Werwölfe mitzählt – was Winnie tut. Neun, wenn man Irrlichter mitzählt, was sie nicht tut.

Anzahl der bekämpften Dianas vor einem Monat? Null. Anzahl der bekämpften Dianas jetzt? Drei.

Aber vielleicht noch wichtiger als die faktischen Beweise, die Winnie in einer Tabelle festhalten kann, sind die *emotionalen* Beweise. Denn zum ersten Mal seit vier Jahren verspürt sie Hoffnung.

*Die Hoffnung ist ein Wesen mit Federn,
das sich in der Seele niederlässt,
die Melodie ganz ohne Worte singt*

und niemals, niemals verstummt.

Winnie musste dieses Gedicht von Emily Dickinson vor zwei Jahren für Ms. Morgan auswendig lernen. In letzter Zeit taucht das Gedicht immer wieder auf, wie Datenreste, die man nie ganz von einer Festplatte löschen kann. Und jedes Mal, wenn Winnie an das Gedicht denkt, stellt sie sich ein Irrlicht im Wald vor.

Und Hoffnung ist der Grund, warum sie heute Morgen hierhergekommen ist, an den Rand des Thursday-Anwesens, wo eine Gruppe weißer Blumen sie von der Hintertür aus beobachten kann, ihre Blütenblätter wie verurteilend erhobene Finger. *Tz, tz, Winnie Wednesday. Du solltest wirklich nicht hier sein.*

Trillium flexipes. Das nickende Wakerobin. Sie sind Dads Lieblingsblumen in Hemlock Falls gewesen. Nein – sie *sind* seine Lieblingsblumen, weil Winnie ihn finden wird. Sie wird ihn nach Hause bringen.

Sie drängt sich in den Schuppen. Der Geruch von altem Gras strömt ihr entgegen, während sie nach dem Lichtschalter tastet. Die Neonröhren gehen an und zeigen, dass sich seit ihrem letzten Besuch vor zwei Tagen nichts verändert hat: Eine elektrische Lampe hängt immer noch an einem Haken in der Ecke, daneben stehen feierlich ein Klappstuhl und ein kleines Bücherregal.

Winnie schaltet das Licht wieder aus. Für das, was sie tun muss, ist es zu hell. Dann eilt sie in die Ecke und lässt sich auf den Klappstuhl fallen. Innerhalb von Sekunden reißt sie Bücher aus dem Regal. Die Comics und *Percy-Jackson*-Bücher von vor vier Jahren sind verschwunden. An ihrer Stelle findet man nun eine bunte Mischung aus Liebesromanen mit geknickten Buchrücken, historischen Luminary-Lehrbüchern mit weniger geknickten Buchrücken und einige Philosophie- und Selbsthilfebücher auf Spanisch, die Ericas Vater ihr immer wieder zum Geburtstag schenkt – diese Buchrücken sind überhaupt nicht geknickt, sorry, Antonio.

Nachdem sie acht Titel entfernt hat, erscheint eine kleine Linie auf der Rückseite des Regals. Dort wurde eine falsche Verkleidung angebracht, die die Tiefe um fünf Zentimeter verringert. Da Erica

dies bei allen drei Regalen getan hat, ist es nicht sichtbar, wenn man nicht weiß, wonach man suchen muss. Selbst jetzt, wo sie weiß, wonach sie suchen muss, muss Winnie hinter ihrer Brille die Augen zusammenkneifen und mit ihren Fingern danach tasten. Da sollte eine kleine Vertiefung sein. Ein kleiner Spalt, um daran zu ziehen –

Da.

Sie zerrt daran. Die falsche Rückwand löst sich und gibt den Blick frei auf die neuesten Erkenntnisse von Erica Thursday – allerdings sind die beiden Seiten, die Winnie herauszieht, völlig leer. Und der Honiggeruch, von dem Winnie weiß, dass er sie umhüllt, ist zu schwach, um gegen das Gras und das Benzin anzukommen.

Winnie zieht ein Blatt Skizzenpapier aus ihrer Gesäßtasche – ebenfalls täuschend leer – und steckt es in das verborgene Fach, bevor sie die falsche Verkleidung zusammen mit jedem Buch in genau der Reihenfolge anbringt, in der sie sie entfernt hat. Und um sicherzustellen, dass man keinen Unterschied im Staub erkennen kann, zieht sie schnell jedes andere Buch aus jedem anderen Regal heraus und legt es dann wieder zurück.

Ihre Zähne klappern, ein körperliches Zeichen für die Nervosität, die ihr die Wirbelsäule entlangrast – bis sie ihre Zunge dazwischenschiebt. Sie hat keinen Grund, nervös zu sein. Sie hat das jetzt schon dreimal gemacht, und ihre Geschwindigkeit und Geschicklichkeit haben sich mit jedem Besuch verbessert, sodass sie mittlerweile im Grunde genommen eine vollwertige Spionin ist.

Agentin Wednesday. Dad hat sie manchmal so genannt, wenn sie ihre Geheimcode- und Chiffrierspiele gespielt hatten. Damals hatte sie keine Ahnung, wie sehr diese Rätsel sie retten würden. Und vielleicht auch ihn.

Auf dem Weg zurück aus der Hütte, als Winnie die Seiten von Erica in ihre Gesäßtasche steckt, fällt ihr Blick auf den alten roten Vampira, den sie und Jay vor fünf Jahren gemalt haben. Er ist verblasst, sodass nur noch Reißzähne und ein einzelnes Auge zu sehen sind. Irgendwie macht die anatomische Ungenauigkeit ihn noch furchteinflößender. Wie eine Leiche, die man verrotten lässt, bis der Wald sie in einen Wiedergänger verwandelt hat.

Tz, tz, schimpfen die Trilliumblumen, als Winnie die Hintertür sanft hinter sich schließt und sie mit Ericas Schlüssel abschließt. Du solltest wirklich nicht hier sein.



KAPITEL -2-

WTF-Dreieck: Diese drei jungen Erwachsenen gehören zu den Clans Wednesday, Thursday und Friday. Früher waren sie beste Freunde, heute sind zwei von ihnen ein Paar, während die dritte eine zögerliche Verbündete ist. Siehe auch: Winnie Wednesday, Hexen und Werwölfe.

Als sich das *WTF-Dreieck* vor acht Tagen zum ersten Mal seit vier Jahren wieder getroffen hat, ist die Stimmung unangenehm gewesen. Und angespannt. Und Winnie stellte sich immer wieder vor, wie im Hintergrund Spaghetti-Western-Musik spielte, als wäre sie in der Friedhofsszene aus *The Good, the Bad and the Ugly* gefangen.

Sie ist sich übrigens ziemlich sicher, dass sie in diesem Szenario die Hässliche gewesen wäre.

Aber es ist auch unbestreitbar produktiv gewesen.

Hätte Winnie an diesem Abend ein Diktiergerät mit in die Hütte gebracht, hätte das Transkript der Unterhaltung wie folgt gelautet:

[0:00]

Winnie: [steht unter dem Fenster] Sag es ihm, Erica. Sag Jay, was du wirklich bist.

Erica: [sitzt auf dem Klappstuhl] Nein, danke. Passt schon.

Winnie: Okay, dann sage ich es ihm. [Erica zuckt mit den Schultern.]

Winnie: Sie ist eine Diana.

[Jay, der sich an einen Aufsitzmäher lehnt, versteift sich.]

Erica: Das bin ich. Und Jay ist ein Werwolf.

[Jay versteift sich noch mehr.]

Winnie: Das ist eine große Sache, Erica. Du erinnerst dich doch, dass du in mein Haus eingebrochen bist, um die Hinweise meines Vaters zu stehlen?

Erica: Weil dein Vater die Sachen *meiner Schwester* genommen hat. Dieser Dämpfer gehörte Jenna, vielen Dank auch.

[Jetzt ist es Winnie, die sich versteift. Sie schiebt ihre Brille auf der Nase nach oben.]

[0:20]

Winnie: Und seit wann weißt du das? Seit vier Jahren? Du *wusstest*, dass deine Schwester eine Diana war und mein Vater war kein -

Erica: Ich weiß nichts darüber, was dein Vater war, okay? [hebt beide Hände] Vielleicht war er auch ein Diana. Ich habe keine Ahnung. Ich weiß nur, dass der Dämpfer, den ich in deinem Zimmer gefunden habe, Jenna gehörte, nicht ihm.

Winnie: Aber woher wusstest du überhaupt, dass der Dämpfer *in* meinem Zimmer war?

[Eine Pause, während Erica ihre Beine an den Knöcheln übereinanderschlägt und ihre Jeans glättet.]

[0:42]

Erica: Ich habe die Karte gesehen, die dein Vater im Regal der Bibliothek hinterlassen

hat, und da ich eine Diana bin ... wusste ich, was ich da sah.

Jay: [schnaubt] Du willst also nicht einmal versuchen, zu leugnen, was du bist?

Erica: Wirst du es denn? Es ist ja nicht so, als ob du die Tuesdays auf mich hetzen könntest, oder?

Winnie: Okay, aber Jay hat nicht darum *gebeten*, ein Albtraum zu sein, Erica -

Erica: [sieht Jay mit zusammengekniffenen Augen an] Ja, wie *soll* das auch funktionieren?

Winnie: - während du freiwillig eine Hexe geworden bist.

Erica: [zuckt mit den Schultern] Ich bin erst vor kurzem den Dianas beigetreten, und das auch nur, weil ich wissen wollte, warum Jenna gestorben ist. Und auch *wie*. Der offizielle Bericht der Tuesdays besagt, dass eine Vampira-Horde sie bei ihrer zweiten Hunter-Prüfung getötet hat, aber das glaube ich nicht. Zum einen hat Grayson gesagt -

Jay: Was? Was hat Grayson gesagt?

Erica: Er sagte, er habe Irrlichter in der Nähe ihrer Leiche gesehen, als er sie fand. Keine Vampira. Und zweitens ... hat sich das Ganze nie richtig angefühlt. Dass sie während der Prüfung im Wald starb. Als ich dann erfuhr, dass sie früher eine Diana war, na ja ... [Erica verstummt.]

[1:34]

Winnie: Was willst du damit sagen - dass sie wegen dem, was sie war, getötet wurde?

Erica: Ich habe keine Ahnung.

Jay: Und wie bist du überhaupt darauf gekommen, dass sie eine Diana war?

Erica: Wie bist du darauf gekommen, dass du ein Albtraum bist?

Winnie: [spricht gleichzeitig mit Jay] Hör auf, Fragen auszuweichen, Erica!

Jay: [spricht gleichzeitig mit Winnie] Weil ich eines Nachts im Wald aufgewacht bin und keine Ahnung hatte, wie ich dorthin gekommen bin. Ist das konkret genug für dich?

Erica: [schnaubt] Ich habe in Jennas Zimmer einen Zauber gefunden. Er war in ihrem Tagebuch versteckt.

Winnie: Welchen Zauber?

Erica: Weiß ich nicht.

Winnie: Hast du ihn noch?

Erica: Natürlich nicht. Bei meiner neugierigen Mutter?

Jay: Das bringt uns immer noch keinen Schritt weiter. Jenna war also eine Diana - warum bist du eine geworden?

Erica: [blickt finster] Sie haben angefangen, mich zu kontaktieren. Durch Jennas Medaillon. Zuerst habe ich es ignoriert, bis ... ich es nicht mehr konnte.

Winnie: Moment, wie funktioniert das? [Sie holt ihr Medaillon aus ihrem Pullover hervor.]

[2:24]

Winnie: Dieses Ding sendet Nachrichten?

Erica: Ja, die Medaillons senden Nachrichten. In meinem erscheint ein kleines Stück Papier mit Worten, manchmal auf Latein. Manchmal nicht.

Jay: [leise] Leicht überheblich.

Winnie: Wird es jemals heiß? Und brennt es?

Erica: Nein. Und das ist eine seltsam spezifische Frage. Deins macht das wohl?

[Winnie antwortet nicht. Sie steckt das Medaillon einfach wieder in ihren Pullover.]

[2:45]

Jay: Moment mal, ich dachte, Grayson hätte das Medaillon deiner Schwester. Wie hast du es zurückbekommen?

Erica: [beißt sich auf die Lippe] Er hat es mir gegeben. Nach Jennas Beerdigung.

Jay: Heißt das, er wusste, was Jenna war?

Erica: Ich habe keine Ahnung. Wir haben nicht darüber gesprochen, und ich wusste nicht, was das Medaillon bedeutete, als er es mir gab. [hebt frustriert die Hände] Jenna hat das Jahr vor ihrem Tod die ganze Zeit mit ihm verbracht. Als er auftauchte, um mir das Medaillon zu geben und mich zu einer Party im alten Museum einzuladen ... Na ja, der einzige Grund, warum ich hingehen wollte, war, um ihm Vorwürfe zu machen, dass er meiner Schwester zu viel Zeit gestohlen hat. Aber dann hat meine Mutter mich nicht aus dem Haus gelassen, und das war's dann.

Winnie: Aber vor ein paar Wochen hast du mir noch erzählt, du hättest das Medaillon verloren. Wo war es denn?

Erica: [errötet] Ich habe es nur verlegt. Der Verschluss ist schlecht verarbeitet und es ist abgefallen.

Winnie: Okay, wann hast du also deine erste Nachricht von einem Diana bekommen?

[Ericas Lippen pressen sich zusammen.]

[3:28]

Jay: Komm schon, Erica. Beantworte die Frage.

Erica: Nun, wann bist du zum Werwolf geworden?

Jay: [unbeeindruckt] Als ich dreizehn war.

Erica: [Ihre Augen verengen sich wieder.] Okay, gut. Ich war zwölf. Und danach haben sie jedes Jahr eine Nachricht geschickt, aber ich habe bis letztes Jahr nie geantwortet.

Winnie: Warum erst letztes Jahr und nicht schon früher?

Erica: Weil ich Informationen wollte. *Wie schon gesagt*, Winnie, möchte ich wissen, warum Jenna gestorben ist. Und wie. [Sie wirft die Hände hoch.]

Jay: Und haben die Dianas eine Antwort darauf?

Erica: Ich ... weiß es nicht. Zumindest habe ich noch nichts erfahren. Bis jetzt.

Jay: Warum dann weiterhin eine Diana bleiben?

Erica: Und warum weiterhin ein Werwolf bleiben?

Winnie: Weil er nicht einfach ändern kann, was er ist.

Erica: Genau, Winnie.

[4:02]

Jay: [atmet hörbar ein, dann aus] Nenn uns einen guten Grund, warum wir dir glauben sollten, Erica.

Erica: [zuckt mit einer Schulter] Ich weiß nicht. Vielleicht, weil ich dir im Wald das Leben gerettet habe, Jay? Ich wusste, dass diese Hexen hinter dir her waren, aber ich habe sie abgelenkt. Winnie kann das bezeugen. Sie hat sich *genau* dort versteckt.

Winnie: [zuckt zusammen, nickt dann] Das stimmt. Das hat sie wirklich getan, Jay.

Erica: Hört zu, der einzige Grund, warum ich

mich bereit erklärt habe, mich heute Abend hier mit euch zu treffen, ist, dass wir meiner Meinung nach dasselbe wollen. Du willst wissen, was mit deinem Vater passiert ist, und ich will wissen, was mit Jenna passiert ist.

Winnie: Und das hängt irgendwie zusammen?

Erica: Offensichtlich. Die Karte deines Vaters führte zu Jennas Dämpfer. *Ohne* die Quelle darin. Weißt du übrigens etwas darüber?

Winnie: Du hast mir all meine Sachen genommen. Sah es so aus, als wüsste ich etwas?

[Erica mustert Winnie einige Sekunden lang.]

[4:37]

Erica: Okay, deshalb müssen wir zusammenarbeiten. Unsere Ressourcen bündeln. Ich weiß über Dianas Bescheid, du hast die Hinweise von deinem Vater. Und du ... [Sie sieht Jay an.] Ich weiß ehrlich gesagt nicht, was du beitragen kannst.

Jay: Zunächst einmal bin ich jemand, dem Winnie *wirklich* vertrauen kann.

Erica: Was versuchst du damit zu sagen?

Jay: Ich *versuche* nichts zu sagen, Erica. Ich sage ganz klar, dass du nicht vertrauenswürdig bist.

Erica: Oh, weil es eine großartige Idee ist, dem großen bösen Wolf zu vertrauen -

Winnie: Das reicht, ihr zwei. [Winnie macht eine abwehrende Handbewegung in Richtung der beiden.] Hexe, Werwolf, Wednesday.

Erica: Hä?

Winnie: Nichts. [Sie sieht Erica an.] Jay ist das *F* in unserem *WTF*-Dreieck, okay? Ich

habe keine Geheimnisse vor ihm, und er wird uns helfen, das zu finden, was wir brauchen.

Erica: Heißt das also, wir haben einen Deal? Ich helfe dir, den Hinweisen deines Vaters nachzugehen, und du hilfst mir, Jennas Quelle zu finden?

Jay: Moment mal. Ich dachte, du wolltest wissen, was mit Jenna passiert ist. Du hast nichts davon gesagt, ihre Quelle zu finden.

Erica: [rollt mit den Augen] Das gehört zusammen, Jay. Das eine geht nicht ohne das andere. Ein leerer Dämpfer ist nutzlos.

Jay: Und ein voller Dämpfer ist gefährlich.

Erica: Jenna ist seit vier Jahren tot. In ihrer Quelle ist keine Magie mehr übrig.

Winnie: Hört auf, ihr beiden. Genug gezankt. Und ja. [Sie streckt eine Hand aus.] Wir haben einen Deal, Erica.

[Erica schüttelt Winnies Hand, fest und geschäftsmäßig. Jay steckt einfach seine Hände in die Taschen und wendet sich ab.]

[Ende 6:16]

Danach haben die Spionagespiele begonnen. Zugegebenermaßen haben daran allerdings hauptsächlich Winnie und Erica teilgenommen. Teilweise, weil Jay wirklich nicht viel beitragen kann. Aber vor allem, weil er Erica immer noch nicht vertraut, selbst nachdem sie sich acht Tage lang als nützlich erwiesen hat.

Und das ist okay.

Ja, es ist *okay*, zwischen den Fronten zu stehen.

Winnie hat nicht erwartet, dass die *WTF*-Gang über Nacht wieder beste Freunde werden würde. Sicher, sie hatte darauf gehofft – *Die Hoffnung ist ein Wesen mit Federn!* Und ja, sie träumt immer noch von unkomplizierter Kameradschaft, aber selbst ihr treues Bärenherz weiß, dass sie dieser Allianz mit Erica mit offenen Augen und höchster Wachsamkeit begegnen muss.

Also wird Winnie vorerst das W in einem WT -Winkel ... und in einem WF -Winkel. Und vielleicht werden diese beiden Ecken eines Tages – hoffentlich eher früher als später – wieder zu der dreiseitigen Form zusammenfinden, die sie eigentlich sein sollten.