

Arena

CRESSIDA COWELL

WILDERWALD



DIE MACHT DES
MAGISCHEN VERSPRECHENS

Cressida Cowell

verbrachte ihre Kindheit in London sowie auf einer Insel an der schottischen Westküste. Ihre Kinderbuchreihe »Drachenzähmen leicht gemacht« wurde schnell zu einem internationalen Bestseller und erzielte als Kinofilm und Fernsehserie von DreamWorks Animation große Erfolge. Sie lebt mit ihrem Mann, drei Kindern und einem Hund im englischen Hammersmith.

Clara Vath

liebte es schon als Kind, bunten und verrückten Fantasiewesen eine Gestalt zu geben. Dass ihr dabei auch das ein oder andere magische Wesen begegnet ist, kam ihr bei der Arbeit an »Wilderwald« sehr gelegen. Seit 2012 arbeitet sie als freie Illustratorin für verschiedene Unternehmen.



Cressida Cowell

WIDERWALD

Die Macht des magischen
Versprechens

Aus dem Englischen
von Karlheinz Dürr

Mit Illustrationen
von Clara Vath

Dieses Buch widme ich ANNE,
seit sieben Jahren meine wunderbare Lektorin.
Was für eine Reise ...



Ein Verlag in der Westermann Gruppe

Die Originalausgabe erschien 2020 unter dem Titel »The Wizards of Once.
Never and Forever« bei Hodder Children's Books, London.
© 2020 by Cressida Cowell

1. Auflage 2022

© für die deutschsprachige Ausgabe: 2022 Arena Verlag GmbH
Rottendorfer Straße 16, 97074 Würzburg
Alle Rechte vorbehalten
Aus dem Englischen von Karlheinz Dürr
Umschlag- und Innenillustrationen: Clara Vath

E-Book ISBN 978-3-401-80996-0

Besuche uns auf:

www.arena-verlag.de



@arena_verlag
@arena_verlag_kids

DIESE GESCHICHTE HAT ZWEI HELDEN

...





Das Mädchen heißt Willa und ist eine Kriegerin.
Aber sie besitzt eine seltene und mächtige Zauberkraft:
die Magie-die-mit-Eisen-wirkt.

Der Junge heißt Xar und ist ein Zauberer.
Aber er hat einen Hexenfleck auf der Hand, der sich
vielleicht nie mehr entfernen lässt.



DIE HEXEN WAREN KURZ DAVOR, ZU
GEWINNEN ...







PROLOG

Ein Fluch hatte sich über den Wilderwald gelegt.

Die Hexen beherrschten nun fast den ganzen Wald. Aber die Hexen waren erfüllt von böser Magie, so böse waren sie, dass sie Lerchen die Flügel ausrissen, nur zum Spaß töteten und die Welt mit allem, was auf ihr lebte, vernichten konnten.

Begonnen hatte das alles vor sehr langer Zeit.

Die Zauberer lebten schon länger als Menschengedenken in diesem dunklen Wald. Und sie hätten auch noch lange in Frieden mit all den anderen magischen Geschöpfen des Waldes leben können, wenn ...

... wenn die Krieger nicht gekommen wären.

Sie segelten über die Meere und fielen in das Land ein. Sie besaßen zwar nicht einen einzigen Funken Zauberkraft, aber sie brachten eine neue Waffe mit, die sie EISEN nannten ... und Eisen war das einzige Element, gegen das selbst die stärkste Magie nichts ausrichten konnte.

Von diesem Zeitpunkt an herrschte im Wilderwald Krieg. Zauberer und Krieger bekämpften sich erbittert und unversöhnlich auf Leben und Tod.

Aber eines Tages ...

... eines Tages verliebte sich eine junge Kriegerprinzessin namens SYCHORAX in einen jungen Zaubererkönig, der ENCANZO hieß.

Allerdings durften sich Krieger und Zauberer NIEMALS ineinander verlieben und deshalb legte sich ein Fluch über den Wilderwald.

Sychorax trank den Zaubertrank der Entsagten Liebe, damit ihre Liebe erstarb. Und tatsächlich erkaltete sie vollständig. Wenig später heiratete Sychorax einen Krieger, wie es sich für eine Kriegerprinzessin schickte.

Und Encanzo heiratete eine Zauberin, wie man das von einem großen Zauberer erwartete.

Damit hätte der Fluch eigentlich abgewendet werden sollen.

Aber ...

Vor dreizehn Jahren gebar Sychorax eine Tochter, die sie auf den Namen WILLA taufte.

Doch Willa hatte ein furchtbares Geheimnis: Denn ein Kuss der Wahren Liebe vergeht nie mehr völlig, deshalb war die Zauberkraft des Zauberers Encanzo durch den Kuss auf Königin Sychorax' Tochter Willa übergegangen. Und so besaß Willa als erster Mensch in der Weltgeschichte eine ganz besondere Zauberkraft: die Magie-die-mit-Eisen-wirkt.

Aber auch Encanzo und seine Frau bekamen vor dreizehn Jahren einen Sohn, den sie XAR nannten.

Auch Xar hatte ein furchtbares Geheimnis. Er hatte einer Hexe ein wenig Magie gestohlen. Aber dadurch war ein Hexenfleck auf seiner Hand entstanden, der nun immer mehr und immer stärker von Xar Besitz ergriff.

Und so kam es, dass sich der Fluch nun über den gesamten Wilderwald ausbreiten konnte.

Unglücklicherweise hatte Willa mit ihrer außergewöhnlichen und gefährlichen Magie den Königshexer versehentlich aus dem Stein der Entzauberung befreit, in dem er seit Jahrhunderten gefangen gewesen war. Obwohl es ihr gelang, ihn erneut einzusperren, dieses Mal in einem Knäuel aus Eisen, verbündete sich der Königshexer mit den Druiden, den unerbittlichen, grausamen Zauberern, die den Süden des Wilderwalds beherrschten.

Und er hatte einen Gefangenen: Xars lieben kleinen Haar-Fee Flatterkopf, der wohl sterben musste, wenn es Willa und Xar nicht gelang, ihn rechtzeitig zu befreien.

Es blieb ihnen nur eine einzige Hoffnung.

Xar und Willa hatten gemeinsam mit Willas Hilfsleibwächter Griffel die Zutaten gesammelt, die sie für einen Zauberspruch brauchten, mit dem man die Hexen für alle Zeiten verbannen konnte. Aber würde ihnen das wirklich gelingen?

Nur ich kann den Königshexer sehen und seine schlimmen Gedanken hören, während er in der Eisenkugel gefangen ist, die in der Druidenfestung mitten im See der Verlorenen liegt – und was er in Gedanken ausbrütet, ist nicht gut für unsere drei Helden.

Hörst du mich, O Junge-der-fast-mir-gehört, raunen die finsternen, böartigen Gedanken im Kopf des Königshexers. Bringe mir das Mädchen-mit-der-Magie-die-mit-Eisen-wirkt. Denn erst, wenn ich ihre gesamte Magie besitze, werde ich endlich unbesiegbar sein.

Der Königshexer weiß, dass es einen Zauberspruch gibt, mit dem die Hexen für alle Zeiten verbannt werden können, aber er fürchtet sich nicht davor und auch das ist kein gutes Zeichen.

Denn er *will*, dass die Kinder zum See der Verlorenen kommen. Er *will*, dass sie ihn finden.

Aber wenn nun der Zauberspruch gar kein richtiger Zauberspruch wäre? Dann wäre es doch viel besser, wenn unsere drei Helden so weit wie möglich vom Königshexer entfernt blieben, denn wenn der Königshexer erst einmal in den Besitz der Magie-die-mit-Eisen-wirkt gelangt, wird er damit die dunkelsten Kräfte entfesseln, um den gesamten Wilderwald zu vernichten.

Andererseits kann ich auch den Gedanken an Flatterkopf nicht aus meinem Geist vertreiben, so sehr ich es versuche.

Wie der kleine Haar-Fee hilflos auf der kalten Erde kauert und seine Hände nicht von der grausigen Eisenkugel lösen darf, in der der Königshexer gefangen ist. Wie elend ihm zumute ist. Wie er zitternd

vor Angst und Entsetzen in dieser erbarmungslosen Dunkelheit immer wieder vor sich hin flüstert:

»Xar ... bitte rette mich ... Meister, ich brauche dich, meine Zeit wird knapp, bitte rette mich, Xar ...«

Xar, Willa und Griffel müssen den armen, unschuldigen Flatterkopf retten, weil ihn niemand sonst retten wird.

Ich weiß wirklich nicht, was sie tun sollen.

Können Willa und Xar und Griffel den kleinen Flatterkopf retten? Und können sie auch Xar retten? Können sie den Fluch aufheben, der sich über den Wilderwald gelegt hat? Und so leid es mir tut, die Frage stellen zu müssen: Welche Opfer müssen sie erbringen und welche Strafen müssen sie in Kauf nehmen, um einen derart starken Fluch aufheben zu können?

Denn eins steht fest: Sie werden einen hohen Preis zahlen müssen, um die Welt von den Hexen zu befreien.

Oder würden am Ende die Hexen FÜR ALLE ZEITEN die Welt beherrschen?

*Endlich wirst du herausfinden,
WER ICH BIN.*

Ich bin eine Figur dieser Geschichte,
die alles sieht und alles weiß.
Hast du schon erraten, wer ich bin?
Endlich wirst du es herausfinden, denn dies ist
der letzte Teil der Geschichte.

Aber SCHUMMLE NICHT, blättere nicht voraus,
sondern folge mir ...
Doch bevor wir beginnen, muss ich dich warnen:

In dieser Geschichte wird jemand sterben.

Ich sehe es und ich weiß es. Aber ich kann es nicht verhindern.
Habe ich es nicht immer gesagt? Dieser Wald ist gefährlich.

Der Unbekannte Erzähler



TEIL 1

DIE EISENERZMINE
»GLÜCKAUF«







NICHTS FÜR LEUTE MIT PLATZANGST

Tief im Herzen des Reiches, über das der Kaiser der Krieger herrschte, gab es ein Bergwerk, genauer gesagt, eine Eisenerzmine.

Die Mine trug zwar den Namen »Glückauf«, aber mit Glück hatte sie nun wirklich nicht viel zu tun. Sondern mit dem genauen Gegenteil, denn hier gab es eine Menge Elend.

Tief in dieser furchtbaren Eisenerzmine, fast eine Meile unter der Erdoberfläche, krochen drei Kinder immer weiter hinunter, durch Tunnel, die so eng waren, dass sie sich wie Würmer auf dem Bauch liegend hindurchwinden mussten.

Die Tunnel verliefen knapp über dem Grundwasserspiegel und nur die kleinsten, schwächigsten Kinder konnten sich durch die schmalen Schächte zwängen. Deshalb waren es immer nur Kinder, die tapfer gegen die tiefste, gruseligste Dunkelheit ankämpfen mussten. Es waren Kinder, die mit Hämmern und Pickeln das Eisenerz aus dem harten Felsgestein schlugen. Und es waren Kinder, die die Erzbrocken auf kleine Wagen laden und die Karren auf Händen und Knien

kriechend bis hinauf ans Tageslicht ziehen mussten, wo das Erz geschmolzen wurde, um daraus Eisen zu gewinnen.

Es war finster in der Mine, sehr finster. Die Art von Finsternis, die sich drückend auf dich legt und dich schier erstickt, bis du glaubst, sie wolle dich verschlingen.

Die drei zerlumpten, hungrigen Kinder, die sich gerade durch die furchtbaren, engen Gänge wanden und verzweifelt versuchten, nicht in Panik zu geraten, waren Xar, der dreizehnjährige Sohn des Königs der Zauberer, Willa, die dreizehnjährige Tochter der Kriegerkönigin, und Griffel, Willas dreizehnjähriger Hilfsleibwächter.

Diese drei merkwürdigen Helden will ich dir kurz vorstellen.

Xar war, wie gesagt, der dreizehnjährige Sohn des Königs der Zauberer. Sein Name wurde »Zar« ausgesprochen, frag nicht, warum, Ausspracheregeln sind manchmal seltsam. Xar war einer dieser Jungen, die es meistens gut meinten, aber immer erst handelten, bevor sie nachdachten. Teilweise war es seine Schuld, dass die Kinder überhaupt in diese schwierige Lage geraten waren. Denn Zauberer werden nicht mit ihrer Zauberkraft geboren – ihre Magie kommt von selbst zu ihnen, wenn sie ungefähr zwölf Jahre alt sind. Aber Xars magische Kraft war noch nicht zu ihm gekommen, deshalb hatte er eine Hexe in eine Falle gelockt und ihr die Magie abgenommen. Das war kein sehr cleverer Plan gewesen, wie du dir denken kannst, denn seither hatte Xar einen Hexenfleck auf der Hand, der allmählich von ihm Besitz ergriff.

Xar hatte eine Menge Gefährten. Sechs Elfen und zwei Haar-Feen, die langsam und traurig um ihn herumsurrten, während er durch den Tunnel kroch. Sie sahen aus wie Insekten und von ihren papierdünnen Körpern ging ein Leuchten aus, das ein bisschen Licht in den dunklen Schacht brachte. Aber das hier war eine Eisenerzmine und Magie ist nun mal allergisch gegen Eisen. Die Elfen und Haar-Feen waren daher von so viel Eisen umgeben, dass sie ihre Flügel nur sehr mühsam und schwerfällig bewegen konnten. So verwirrt und traurig waren sie, dass Ariel, Xars größter Elf, überhaupt nicht mehr

fliegen konnte, sondern wie eine leuchtende Heuschrecke hinter den Kindern herhüpfte und seine wunderbaren Flügel durch den Dreck schleppte.

Außerdem wurde Xar von einem sprechenden Raben namens Kaliburn begleitet. Der Rabe hatte die Aufgabe, Xar aus Schwierigkeiten herauszuhalten, was praktisch unmöglich war, weshalb er vor lauter Sorgen ständig Federn verlor.

Aber Xar hatte auch noch andere Gefährten, die allerdings zu groß waren, um bei dieser geheimen Mission dabei sein zu können. Deshalb hatten sich seine drei Schneekatzen, ein Werwolf und ein Hochtrabender Langschritt-Riese namens Quetscher draußen im Wald versteckt und warteten voller Bangen auf die Rückkehr der drei Helden.

Der letzte von Xars Gefährten war sein Liebling Flatterkopf, ein lebhafter, sehr kleiner Haar-Fee, den allerdings der Königshexer gefangen genommen hatte, sodass im Moment niemand wusste, wo er war.

Die Augen der Elfen leuchteten grün wie Smaragde und blinkten an und aus, während sie einander ständig »Gefahr, Gefahr, Gefahr« zuraunten, manchmal auch abwechselnd mit »Raushier! Raushier! Raushier!«. Und noch beängstigender war, wenn sie mit schrillen Stimmchen »Wir sind gefangen! Wir sind verloren!« kreischten. Das alles verbesserte die Stimmung im Tunnel nicht besonders, wie du dir sicher vorstellen kannst, und machte es den Kindern schwer, sich auf ihre Aufgabe zu konzentrieren.

Xar pffte vor sich hin und tat so, als hätte er keine Angst.

Dann war da noch eine Heldin namens Willa, die dreizehnjährige Tochter der Kriegerkönigin Sychorax. Willa war ein eigenartiges, schwächliches Mädchen, mit einem freundlichen, aber sehr willensstarken Ausdruck im Gesicht. Ihr Haar war so struppig und widerspenstig, dass es immer so aussah, als hätte ein Blitz darin eingeschlagen. Außerdem trug sie über einem Auge eine Augenklappe. Als Kriegerin hätte sie natürlich keinesfalls magische

Kräfte besitzen dürfen. Aber Willa hatte ein Geheimnis: Hinter der Augenklappe verbarg sich ein außerordentlich mächtiges Magisches Auge und dieses Auge barg die Magie-die-mit-Eisen-wirkt in sich. Das machte Willa zu einer Person des Schicksals, denn noch niemals zuvor war ein Mensch geboren worden, der diese Art Magie besaß, weshalb die Hexen alles daransetzten, Willas Zauberkraft zu stehlen, denn damit würden sie allmächtig sein.

Auch Willa hatte Gefährten.

Willas Magie war so stark, dass manche Dinge in ihrer Umgebung lebendig wurden. Im Moment wurde sie von einer Anzahl magischer Dinge begleitet, die allesamt aus Eisen waren. Ein Verzauberter Löffel war ihr ältester Freund, und solange sie im Eisernen Fort ihrer Mutter lebte, war er sogar ihr *einzig*er Freund gewesen. Der Verzauberte Löffel hüpfte neben Hummelgrunde her und half der kleinen Haar-Fee und allen anderen Elfen, wenn sie erschöpft zurückfielen. Dann war da noch der Verzauberte Schlüssel und eine Verzauberte Gabel, die beide in den Löffel verliebt waren. Außerdem wurde Willa von einer Bande Verzauberter Nadeln begleitet, die wie eine kleine, stachelige Wolke durcheinanderwirbelten und Rad schlagend den anderen folgten.

Willa fürchtete sich vor engen Räumen, weshalb ihr die gegenwärtige Lage in dem Bergwerkstunnel ganz besonders große Angst einjagte. Um sich Mut zu machen, sang sie leise den »Kriegsgesang der Krieger« vor sich hin, während sie sich mühsam durch den Tunnel zwängte: »FURCHT-LOS DURCH DEN TAG! DAS IST DER KRIEGSGESANG DER KRIEGER! FURCHT-LOS SINGEN WIR IHN IMMER WIEDER! OB WIR KÄMPFEN UND MARSCHIEREN«, und so weiter. Aber vielleicht versuchte sie auch nur, mit dem Gesang das panische Kreischen der Elfen »Wirsindgefangen! Wirsindverloren! KommenNIEMEHRRAUS!« zu übertönen.

Ich bin eigentlich gar nicht in einem Tunnel, eine Meile unter der Erde, versuchte sich Willa einzureden, während die Finsternis immer bedrückender wurde. Sie scheuerte sich die Knie wund, als sie

weiterkroch, und ihre Haare sträubten sich, als seien sie lebendig, und strichen an der Tunneldecke entlang. Willa spürte die raue Felsendecke, denn durch ihre Zauberkraft hatte offenbar jedes einzelne Haar einen Tastsinn wie ihre Finger, und in einer gefährlichen Situation wie hier im Tunnel waren sie ganz besonders empfindlich.

Ich habe eigentlich fast keine Angst, und nein, ich muss mich vor Angst nicht übergeben, dachte Willa weiter. Ich bin draußen, der Himmel ist blau, die Sonne lacht ... alles ist gut, alles ist gut ...

Der dritte und vielleicht merkwürdigste Held war Griffel, der dreizehnjährige Hilfsleibwächter der Prinzessin Willa.

Griffel war dünn wie eine Bohnenstange und bestand immer darauf, sich an die Gesetze der Krieger zu halten. Genau das war manchmal ein Problem, denn seit einem Jahr hatte er gegen so viele Kriegergesetze verstoßen, dass man seine Vergehen kaum noch aufzählen konnte. Er hätte niemals zulassen dürfen, dass sich Willa mit Xar zusammentat, denn Xar war ein Zauberer und das Eiserne Gesetz für jeden Krieger und jede Kriegerin lautete, dass Zauberer und Krieger niemals Freunde werden durften. Und auf keinen Fall sollte er, Griffel, Willa und Xar dabei helfen, vor ihren Eltern davonzulaufen und durch finstere Bergwerkstollen zu kriechen.

Griffel war nur deshalb Willas Leibwächter geworden, weil er bei der Prüfung für Leibwächter (Fortgeschrittene) als bester abgeschnitten hatte und weil sich Willas eigener Leibwächter eine schwere Herbstgrippe zugezogen hatte. Seither hatte sich Griffel oftmals inständig gewünscht, er wäre niemals zum Hilfsleibwächter der Prinzessin ernannt worden – vor allem dann, wenn sie wieder mal in eine gruselige Albtraumsituation gerieten wie jetzt gerade hier im Bergwerk.

Als Leibwächter hatte Griffel ein kleines Problem: In besonders brenzligen Situationen schlief er einfach ein. Zwar hatte er in letzter Zeit große Fortschritte gemacht, aber hier in diesem gruseligen Tunnel musste er sich sehr anstrengen, die Augen offen zu halten.

Eine von Willas magischen Nadeln half ihm dabei, indem sie ihn immer wieder schmerzhaft in den Hintern pikte, wenn sie ihn gähnen sah.

»Los, kommt schon!«, drängte Xar, der der kleinen Kolonne vorkroch, und blickte ungeduldig über die Schulter. »Nicht zurückbleiben! Folgt mir ... ich bin der Anführer!«

»Du meine Güte!«, stöhnte Griffel. »Eigentlich haben wir hier nichts zu suchen! Hier unten lauern furchtbare Kreaturen!« Im selben Augenblick bemerkte er ein flackerndes Licht, das von einer Kerze kam ... und die Kerze steckte auf einem Helm, der in einer Nische in der Felswand lag. Kurzerhand setzte er den Helm auf, band ihn fest und kroch weiter hinter Willa und Xar her. »Was ist mit den Blaukappenwichten? Und den Klopfern? Und was ist mit dem Tatzelwurm?«



Kaum hatte er den Namen ausgesprochen, als die Elfen auch schon erschrocken quiekten und kreischten und verzweifelt herumflatterten, wie Motten, die von hellem Licht geblendet waren. Der Verzauberte Löffel erschrak so sehr, dass er sich kopfüber in den Boden bohrte, weil er sich einbildete, wenn er nichts sah, würde ES ihn auch nicht sehen.

»Den Namen darfst du nicht aussprechen!«, flüsterte Willa zornig. »Damit machst du alle verrückt!« Und lauter fügte sie hinzu: »Es gibt absolut keinen Beweis, dass diese Kreaturen wirklich existieren!«

Daraufhin entspannten sich die Elfen ein wenig und die Gabel und der Schlüssel gruben gemeinsam den Löffel wieder aus und halfen ihm, sich wieder auf den Löffelstiel zu stellen. Der arme Löffel zitterte vor Angst und wankte hin und her.

»Okay, okay«, sagte Griffel, »aber erklär mir noch mal, wie wir überhaupt in diesen Schlamassel geraten sind? Warum sind wir hier? Ist das denn wirklich notwendig?«

»Ach, bei allen Grünen Göttern!«, schrie Xar. »Ich habe doch gleich gesagt, wir hätten nicht in die Mine einsteigen sollen, und niemand wollte auf mich hören! Aber jetzt sind wir nun mal hier und ziehen die Sache durch! Dann verschwinden wir so schnell wie möglich wieder und ...«

Aber Xar wurde von seiner kleinen Haar-Fee Hummelgrunde unterbrochen, die plötzlich laut aufschrie, mit einer so schrillen Kreischstimme, als würde einer Katze der Schwanz ausgerissen, dass es Willa durch Mark und Bein ging:

»SSSTOPP!«, kreischte Hummelgrunde. »SSSTOPP!«

Alle stoppten.

Hummelgrunde war ein süßes kleines Feenmäuschen und sumgte beim Fliegen wie eine Hummel.

»Ich glaube«, flüsterte Hummelgrunde und schlug sich vor lauter Angst fünf ihrer acht Beinchen vors Gesicht, »wir haben unsss verirrt ... buuuss ...«



Die furchtbare Ankündigung beendete sie mit einem lauten Summen, das aber eher wie ein Jammern klang.

Die Gabel vollführte einen Nothandstand auf Willas Kopf und verwickelte ihre Zinken so sehr in ihre Haare, dass Willa vor Schmerzen aufschrie. Die Elfe Blassschimmer rannte immerzu im Kreis und schrie: »KeinePanik! KeinePanik! KeinePanik!«, war aber selbst so hysterisch vor Angst, dass sie sogar an den Tunnelwänden hoch- und über die Decke rannte.

»Hummelgrunde hat recht«, zischte die Elfe Zippelsturm und zog einen geschärften Dorn aus ihrem Köcher, als könne die winzige

Dornenspitze sie vor einem entsetzlichen, ruchlosen Blaukappenwichtel retten. »Ich kann die anderen kaum noch hören ...«

Und das stimmte.

Im Bergwerk wimmelte es von Kindern und magischen Geschöpfen, die hier unten als Bergarbeiter schufteten mussten, und bis vor ein paar Minuten war das helle Klirren der eisernen Pickel auf dem Felsgestein als Echo überall in den Tunneln und Schächten zu hören gewesen. Und die Gesänge der Kobolde, der Trolle und der kleineren Elfen waren mit beschwörender, unheimlicher Melancholie durch die Gänge geklungen, Gesänge, mit denen die magischen Geschöpfe den Verlust ihrer magischen Kräfte und ihr trauriges Schicksal beklagten, diese schwere Arbeit verrichten zu müssen.

Jetzt jedoch klangen die Geräusche gedämpft, wie aus weiter Ferne.

Willa und Griffel blieben wie erstarrt liegen und lauschten so angestrengt in die Dunkelheit, als könnten sie damit die Geräusche lauter werden lassen.

Xar drehte sich um und kroch zu ihnen zurück.

»Wir können uns gar nicht verirrt haben«, behauptete er verärgert. »Ich bin der Anführer und ich bin brilliant, nicht wahr, Hummelgrunde?«

»Ja«, flüsterte Hummelgrunde zögernd mit ihrem dünnen Stimmchen. Es klang nicht sehr überzeugend. »Du bist brilliant ...«

In diesem Augenblick gab die Trompete in Xars Rucksack einen leisen, aber deutlichen Ton von sich, der wie ein Lippenfurchklang.

Pfffaarp!

»Ich BIN brilliant!«, behauptete Xar noch einmal.

PFFFAAARP!!, antwortete die Trompete, dieses Mal ein wenig lauter und auch ein wenig unhöflicher.

Xar seufzte. Die Trompete war ein Geschenk von Perdita vom Puxx-Hügel und hatte die lästige Angewohnheit, dieses unanständige Geräusch immer dann hören zu lassen, wenn jemand log, prahlte oder ein wenig übertrieb. Das war sehr ärgerlich, weil Xar zwar gerne auf

der Trompete spielte, aber die Wahrheit eben auch gerne mal ein wenig ausschmückte. Wenn die blöde Trompete nicht endlich damit aufhörte, ihn in Verlegenheit zu bringen, würde er sie wohl wegwerfen müssen.

Das ist doch nur, weil mir Flatterkopf so sehr fehlt, verstehst du, dachte Xar sehnsüchtig. Flatterkopf würde sagen, dass ich brilliant bin, und er würde nicht mal lügen müssen. Flatterkopf würde es wirklich genauso meinen ... Ich habe ihnen doch gesagt, dass wir nicht hierher hätten kommen sollen ... Ich habe ihnen GESAGT, dass wir stattdessen Flatterkopf hätten befreien müssen, aber haben sie auf mich gehört? Nein, haben sie nicht ...

Der Gedanke an Flatterkopf verstärkte Xars Entschlossenheit, dass sie auf keinen Fall hier im Tunnel stecken bleiben durften, sondern zu Flatterkopf zurückkehren mussten.

»Wartet mal einen Moment«, sagte Xar. An dieser Stelle war der Tunnel gerade so hoch, dass er sich aufsetzen konnte. Er holte das Buch der Zaubersprüche hervor und schlug es auf. Es war ein magisches Buch mit über einer Million Seiten. Xar musste nur ein paar Buchstaben eintippen und schon öffnete sich das Kapitel mit den Landkarten.

»Ich habe mir unseren Weg nicht selbst ausgedacht, sondern ihn auf der Karte verfolgt«, sagte Xar und blätterte zu einer Karte, auf der die Glücksmine mit ihren verschlungenen Tunneln und Gängen und Schächten zu sehen war. Der Weg, den Xar und seine Gefährten zurückgelegt hatten, war in glänzendem Gold markiert, das ständig an- und ausblinkte und ihnen damit zeigen wollte, dass sie in der richtigen Richtung gingen. Es gab sogar winzige gezeichnete Figürchen von ihnen selbst, die herrlich lebendig und fröhlich waren und durch die mit Gold markierten Gänge stetig auf ihr Ziel zukrochen.

Das sah sehr erfreulich und beruhigend aus.

»Oh, danke, danke ...«, sagte Willa, die Xar über die Schulter schaute. »Die Karte zeigt an, dass wir auf dem richtigen Weg sind.«

»Wie bin ich froh, dass ich nicht in Panik geraten bin«, raunte Blassschimmer den anderen Elfen zu, die alle erleichtert aufseufzten.

»Natürlich sind wir auf dem richtigen Weg!«, bekräftigte Xar. »Ich hab's euch doch gesagt, oder nicht? Ich bin nämlich sehr gut im Kartenlesen, weil ich in meinem Leben schon so oft weggelaufen bin und ...«

Xar brach ab, nicht nur, weil die Trompete im Rucksack eine ganze Serie von unanständigen musikalischen Geräuschen hören ließ, sondern auch, weil er ganz plötzlich einen außerordentlich scharfen Schmerz an der rechten Hand verspürte – an der Hand mit dem Hexenmal.

Die Hand schmerzte dauernd, aber meistens war es ein dumpfer Schmerz, ungefähr so, als hätte er sich an der Stelle mit dem Hexenfleck die Haut verbrüht, aber der Fleck schien ein eigenes, unheimliches Leben zu führen. Ständig zuckten Xars Fingerspitzen, um ihn in eine bestimmte Richtung zu ziehen, und das störte Xar gewaltig.