

CRESSIDA COWELL

WILDERWALD



DIE RÜCKKEHR
DER DUNKLEN MAGIE

Arena

Cressida Cowell

WILDERWALD

Die Rückkehr der dunklen Magie

Aus dem Englischen
von Karlheinz Dürr

Mit Illustrationen
von Clara Vath



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.

*»Wenn du intelligente Kinder willst, lies ihnen Märchen vor.
Wenn du noch intelligentere Kinder willst, lies ihnen noch
mehr Märchen vor.«*

- Albert Einstein

Dieses Buch ist meinem Sohn Xanny gewidmet, einem Helden,
dessen Name mit einem »X« beginnt (oder auch nicht).

Die Originalausgabe erschien erstmals 2017 unter dem Titel
»The Wizards of Once« bei Hodder Children's Books, London.
© 2017 by Cressida Cowell

2. geänderte Auflage 2019

Für die deutschsprachige Ausgabe:

© 2019 Arena Verlag GmbH, Würzburg

Dieses E-Book ist 2018 bereits in anderer Ausstattung im
Verlag erschienen.

Alle Rechte vorbehalten

Aus dem Englischen von Karlheinz Dürr

Einband, Satz und Illustration: Clara Vath

Gesamtherstellung: Westermann Druck Zwickau GmbH

E-Book ISBN 978-3-401-80856-7

Besuche uns unter:

www.arena-verlag.de

*www.twitter.com/arenaverlag
www.facebook.com/arenaverlagfans*

INHALTSVERZEICHNIS

EINST GAB ES MAGIE ...

PROLOG

TEIL 1. UNGEHORSAM

1. DIE HEXENFALLE
2. EINE KRIEGERIN NAMENS WILLA
3. DIE HEXENFEDER LEUCHTET
4. XAR FÄNGT ETWAS
5. WENN WELTEN AUFEINANDERPRALLEN
6. PASS AUF, WAS DU DIR WÜNSCHST
7. IM LAGER DER MAGIER
8. DER ZAUBERSPRUCHWETTKAMPF
9. ENCANZO, KÖNIG DER MAGIER
10. WAS KURZ ZUVOR IN XARS ZIMMER GESCHAH
11. XAR BEKOMMT MEHR ALS ERWÜNSCHT

TEIL 2. WENN ELFEN WEINEN ...

12. IM EISERNEN FORT
13. KÖNIGINNEN STELLEN STRENGE FRAGEN
14. WILLA – EINE EINZIGE ENTTÄUSCHUNG FÜR DIE KÖNIGIN
15. WIE MAN IN EIN GEFÄNGNIS EINBRICHT
16. UNERWÜNSCHTER BESUCH
17. DIE ZELLE DER ENTZAUBERUNG

18. DAMIT KONNTE NIEMAND RECHNEN
19. MAGIE LÄSST SICH NICHT VERNICHTEN, NUR
VERBERGEN
20. DIE GESCHICHTE WIRD IMMER VERWORRENER
21. WILLAS AUGE
22. KOMM ZURÜCK!
23. IST DAS ABENTEUER VORBEI, FANGEN DIE PROBLEME
ERST AN
24. WAS NIEMAND SAH
25. MUTTER UND TOCHTER
26. VATER UND SOHN
EPILOG
DANK







PROLOG

Einst gab es Magie.

Das war vor langer, langer Zeit, in den dunklen Wäldern der Britischen Inseln. Es ist so lange her, dass die Britischen Inseln damals noch gar nicht wussten, dass sie eines Tages die »Britischen Inseln« genannt werden würden. Damals wurden sie manchmal »Albion« genannt.

Nun denkst du vielleicht, du wüsstest, wie so ein dunkler Wald aussieht, aber glaube mir: Du hast keine Ahnung. Denn in jener Zeit waren die dunklen Wälder viel dunkler, als du es jemals für möglich halten würdest, dunkler als ein schwarzer Tintenkleck, dunkler als ein sternenloser Nachthimmel, sogar noch dunkler als das Weltall und sie waren verworren und überwuchert wie das Herz einer Hexe. Sie waren das, was man heute Urwald nennen würde, was damals aber »Wilderwald« hieß, und dieser Wilderwald erstreckte sich weiter in alle Himmelsrichtungen, als du dir vorstellen kannst, und hörte erst dort auf, wo er an ein Meer stieß.

In diesem Wilderwald lebten verschiedene Arten von Menschen. Die Zauberer, die selbst Zauberwesen waren. Und die Krieger, die es nicht waren.

Die Zauberer lebten schon länger als Menschengedenken im Wilderwald. Und dort wollten sie auch weiterhin leben, zusammen mit den anderen magischen Wesen.

Bis die Krieger kamen. Sie kamen über die Meere und fielen in das Land ein; sie besaßen zwar keine magischen Kräfte, aber sie brachten eine neue Waffe mit, die sie

»EISEN« nannten. Und Eisen war das Einzige, wogegen alle Zauberkunst der Welt nichts ausrichten konnte.

Die Krieger hatten eiserne Schwerter, eiserne Schilde und eiserne Rüstungen und gegen dieses Metall war selbst die furchtbare Magie der Hexen machtlos.

Zuerst kämpften die Krieger gegen die Hexen in einer langen, grausamen Schlacht, bis es keine einzige Hexe mehr gab.

Niemand weinte den Hexen auch nur eine einzige Träne nach, denn Hexen beherrschten dunkle Magie, die schlimmste Art von Zauber, die es gab. Dunkle Magie konnte die Welt vernichten und alles, was auf ihr lebte.

Aber die Krieger gaben sich damit nicht zufrieden. Sie glaubten, weil ein Teil der Magie böse war, sei JEDE Art von Magie böse.

Deshalb versuchten die Krieger, auch die Zauberer zu vernichten und mit ihnen die Oger und Werwölfe und das ganze Gesindel boshafter Kobolde und guter Elfen, die im Dunkeln wie kleine Sterne leuchteten und sich ständig stritten und mit hinterhältigen Zaubersprüchen bewarfen, und die Riesen, die langsam und vorsichtig durch die Wälder tappten, größer als Mammuts, aber friedlicher als schlafende Säuglinge.

Die Krieger hatten sich geschworen, keine Ruhe zu geben, bis sie DAS LETZTE BISSCHEN MAGIE im gesamten dunklen Wilderwald ausgerottet hatten. Und sie gingen dabei sehr gründlich vor: Mit ihren großen eisernen Äxten fällten sie viele der wunderbaren Bäume des Wilderwaldes, so schnell sie nur konnten, und mit den Stämmen bauten sie ihre Festungen und ihre Städte und ihre neue, moderne Welt.

Dies ist die Geschichte eines Zaubererjungen und eines Kriegermädchens. Seit ihrer Geburt hatte man ihnen eingetrichtert, einander so sehr zu hassen, wie sich zwei Wesen überhaupt hassen konnten.

Die Geschichte beginnt mit der Entdeckung EINER
GIGANTISCHEN SCHWARZEN FEDER.

Konnte es sein, dass die Zauberer und die Krieger so sehr
damit beschäftigt waren, gegeneinander zu kämpfen, dass
sie nicht die Rückkehr eines uralten Bösen bemerkt hatten?

Konnte diese Feder wirklich die
Feder einer Hexe sein?



Die Hexenfeder

Ihr betretet nun

DAS REICH DER EISERNEN KRIEGER

In diesem Reich ist
JEDLICHE MAGIE STRENGSTENS
VERBOTEN.

Kein Zutritt für Elfen, Riesen, Rogerschnüffler,
Schneekatzen, Werwölfe, Grünzähne (und
überhaupt jede Art von magischen Kreaturen).
Zauberflüche, Zaubersprüche sowie das Fliegen
(ausgenommen Vögel und Insekten) sind strengstens
untersagt. Die Ausübung von Zauberei in jeder
Form ist verboten.

Jeder Zauberer, der das Reich der Krieger betritt,
wird um einen Kopf kürzer gemacht.

Auf Befehl Ihrer Majestät
Sychorax, Königin der Eisernen Krieger

*Ich bin eine Figur dieser Geschichte,
die alles sieht und alles weiß.
Ich verrate dir nicht, wer ich bin.
Aber vielleicht kannst du es erraten.*

*Hier beginnt die Geschichte.
(Verirre dich nicht! Diese Wälder sind GEFÄHRLICH.)*



TEIL 1

UNGEHORSAM





DIE HEXENFALLE

Die Nacht war warm für November und viel zu warm für Hexen, wie es in den alten Legenden hieß. Hexen galten eigentlich als ausgestorben, aber Xar hatte gehört, dass Hexen stanken – und jetzt, hier, mitten im stillen Wilderwald, bildete er sich plötzlich ein, diesen Gestank riechen zu können. Es war der schwache, aber unverkennbare Gestank von versengtem Haar, vermischt mit verwesenden Mäusen und einem oder zwei Tropfen Viperngift – ein so ekelhafter, widerlicher Gestank, dass man ihn nur ein einziges Mal riechen musste, um ihn nie wieder vergessen zu können.

Xar war ein junger, wilder Zauberer, der auf dem Rücken eines gigantischen Schneeluchses ritt. Sie streiften durch einen Teil des Wilderwaldes, der noch dunkler und dichter und verwilderter war als der Rest des Waldes, sodass man diesem Teil einen eigenen Namen gegeben hatte: »Grimmwald«. Xar hätte gar nicht in diesem Teil des Waldes sein dürfen, denn der Grimmwald gehörte zum Reich der Krieger, und wenn ihn die Krieger zu fassen bekämen, dann, so behaupteten alle, würden sie ihn auf der Stelle töten. Ab mit dem Kopf! Und das war noch eine der netteren Hinrichtungsarten, die die Krieger bei solchen Gelegenheiten anwandten.

Aber Xar sah nicht so aus, als würde er sich darüber irgendwelche Sorgen machen. Er war ein fröhlicher und etwas zerlumpter Junge, mit Haaren, die aussahen, als seien sie in einen Wirbelsturm geraten.



Xar

Sein Reittier, der Schneeluchs, hörte auf den Namen Lynx – ein wahrhaft königliches Tier, viel zu edel für seinen frechen Herrn und Reiter.

Lynx hatte glänzende Pfoten, so rund, dass sie unecht aussahen. Sein Fell war so dick und weich, dass es sich wie Pulverschnee anfühlte, und so wunderbar silbergrau, dass es fast blau schimmerte. Der Schneeluchs lief schnell, aber fast geräuschlos durch den Wald, wobei seine Ohren mit den schwarzen Spitzen ständig aufmerksam hin und her zuckten

- denn eigentlich hatte er Angst, war aber zu stolz, um sich etwas anmerken zu lassen.

Heute Morgen erst hatte Xars Vater - Encanzo der Magier, König der Zauberer - den ganzen Stamm noch einmal ausdrücklich darauf hingewiesen, dass es allen Zauberern strengstens untersagt war, auch nur einen Fuß in das Gebiet der Krieger zu setzen.

Aber Xar war nun einmal der unfolgsamste Junge, der in den letzten vier Generationen im Königreich der Zauberer gelebt hatte, und alles, was verboten war, reizte ihn nur noch mehr.

Zum Beispiel hatte Xar gerade erst letzte Woche die Bartenden von zwei der ältesten und angesehensten Zauberer miteinander verknotet, als sie bei einem Bankett eingeschlafen waren. Er hatte einen Liebestrank in den Futtertrog der Schweine geschüttet, sodass sich die Schweine leidenschaftlich in Xars absoluten Un-Lieblingslehrer verknallt hatten und ihm auf Schritt und Tritt gefolgt waren, wobei sie ständig hingerissen quiekten und schmatzende Kussgeräusche von sich gaben. Außerdem hatte Xar sämtliche Bäume im Westteil des Zaubererlagers abgefackelt.

Man muss allerdings sagen, dass ihm die meisten dieser Zwischenfälle eigentlich nicht völlig absichtlich unterlaufen waren. Es gab eben immer wieder Augenblicke, in denen sich Xar einfach ein wenig mitreißen ließ.



Kaliburn, Xars
sprechender Rabe

Aber keine dieser Unfolgsamkeiten war auch nur halb so schlimm wie das, was Xar in diesem Augenblick tat.

Über seinem Kopf flatterte ein großer schwarzer Rabe.

»Das ist eine ganz schlechte Idee, Xar«, sagte der Rabe. Der Vogel hörte auf den Namen Kaliburn. Er hätte eigentlich ein sehr hübsches Tier sein können, wenn es nicht sein Job gewesen wäre, auf Xar aufzupassen. Das war eine derart unmögliche Aufgabe, dass ihm vor Sorgen ständig die Federn ausfielen. »Es ist sehr unfair, deine Tiere und Elfen und Haar-Feen und die anderen jungen Zauberer in solche Gefahr zu bringen ...«

Als Sohn des Königs der Magier hatte Xar eine Menge Gefährten, aber auch, weil er selbst sehr beliebt war. Zu seinem Gefolge gehörten ein fünfköpfiges Wolfsrudel, sein Reitluchs und zwei weitere Schneekatzen, ein Bär, acht Elfen und Haar-Feen, ein riesiger Riese namens Quetscher und eine Bande anderer junger Zauberer. Sie alle waren Xar in den Grimmwald gefolgt, als seien sie von ihm hypnotisiert

worden; alle zitterten vor Angst, taten aber so, als seien sie vollkommen furchtlos.

»Ach, du machst dir zu viele Sorgen, Kaliburn«, sagte Xar, zog den Luchs leicht am Nackenfell, damit er anhielt, und sprang ab. »Schau dir doch nur mal diese wunderhübsche kleine Lichtung an ... TOTAL SICHER, genauso sicher wie der ganze Wald.«

Xar schaute sich mit höchst zufriedener Miene um, als stünde er mitten in einem lauschigen Tälchen mit saftigem grünem Gras, auf dem Kaninchen herumtollten und Rehkitze ästen ... und nicht auf einer kalten, unheimlichen kleinen Lichtung, über die sich düstere Eiben drohend neigten und Misteln wie Tränen eines Hexenmeisters von den Bäumen hingen.

Die anderen Jungzauberer zückten die Schwerter; die Schneekatzen fauchten und ihr Fell sträubte sich voller Angst so sehr, dass sie wie flauschige Pelzbälle aussahen. Die Wölfe liefen ruhelos umher und versuchten, einen Schutzring um ihre Menschen zu bilden.

Lediglich die kleinen Elfen waren von diesem Ort genauso begeistert wie Xar, aber nur, weil sie noch sehr jung und unerfahren waren.

Ich weiß nicht, ob du schon jemals einen Elfen gesehen hast, aber falls nicht, wird es wohl besser sein, wenn ich dir diese Wesen kurz beschreibe.

Xar hatte fünf größere Elfen bei sich.

Alle sahen ungefähr so aus wie sehr kleine Menschen, gekreuzt mit einem wilden, aber eleganten Insekt. Waren sie gereizt oder gelangweilt (was ziemlich oft vorkam), blinkten sie wie Sterne – an, aus, an, aus – und lila Rauch kräuselte sich aus ihren spitzen Ohren. Sie waren halb durchsichtig, sodass man ihre Herzen schlagen sehen konnte.



Außerdem wurde Xar von drei kleineren Elfen begleitet; weil sie noch nicht erwachsen waren und noch ihren Babyflaum hatten, wurden diese kleinen feenartigen Wesen auch »Haar-Feen« genannt. Eine Haar-Fee mochte Xar besonders gern, ein eifriges, aber leider auch ein bisschen einfältiges Wesen namens Flatterkopf.

»Oh, sooo schöööön!«, quiekte Flatterkopf begeistert. »Hab noch nie so eine zauberlichste allerhübscheste Lichtung gesehen! Was ist das für ein faszitastisches Blümchen? Lass mich raten! Ein Buttermilchblümchen? Oder ein Gänsezähnchen? Oder doch vielleicht ein Löwenglöckchen? Nein, warte, warte ... es ist ein ... Blumenkohlröschen!«

Flatterkopf flog auf die oberen Äste eines besonders düsteren und drohend aufragenden Baums und setzte sich auf den Rand einer der großen, fleischigen Blüten, die

überall auf seinen Zweigen lauerten. Die Spitzen der äußeren Blütenblätter waren mit zahlreichen seltsamen, zahnartigen Zacken bestückt. Der Baum mit diesen seltsamen Blüten wurde Feenfressende Koboldfalle genannt. Und schon schnappte die Koboldfalle zu, schneller als eine Mausefalle zuschnappen konnte, und der arme kleine Flatterkopf war darin gefangen.

Kaliburn landete auf Xars Schulter und seufzte tief.

»Ich sage nicht gerne ›Ich hab's dir ja gesagt‹«, krächzte Kaliburn. »Aber wir sind noch nicht mal eineinhalb Minuten auf dieser angeblich so harmlosen Lichtung und schon hat dir eine fleischfressende Pflanze einen deiner Gefährten weggefressen.«

»Unsinn«, schimpfte Xar ihn gutmütig aus. »Er wurde mir nicht weggefressen. Weißt du denn nicht, was einen guten Anführer ausmacht? Wenn einer aus meinem Gefolge in Schwierigkeiten gerät, rette ich ihn, denn genau das muss ein guter Anführer tun.«

Xar kletterte hoch hinauf auf den Baum, bis die oberen, viel dünneren Äste gefährlich zu schwanken begannen. Er zog seinen Dolch aus dem Gürtel und sprengte damit die Feenfressende Blüte wie eine Auster auf. Der kleine Flatterkopf flog blitzschnell heraus und schnappte nach Luft.

»Mir geht's gut!«, quiekte Flatterkopf. »Mir geht's gut! Kann mein linkes Bein nicht fühlen, aber mir geht's gut!«

»Keine Angst, Flatterkopf! Das ist nur der Verdauungssaft der Koboldfalle – in ein paar Stunden spürst du dein Bein wieder«, rief Xar, als er vom Baum herabsprang. »Siehst du, was für ein großartiger Anführer ich bin? Bleibt bei mir, dann passiert euch nichts.«

Die jüngeren Zauberer schauten ihn sehr nachdenklich an.

In diesem Moment tauchte Xars älterer Bruder Robb aus dem Dickicht hinter ihnen auf. Er ritt auf einem großen

grauen Wolf und wurde von noch mehr Elfen und Tieren und Jungzauberern begleitet als Xar selbst.

Xar erstarrte förmlich, denn er hasste seinen älteren Bruder Robb.

Robb war viel größer als Xar. Er war schon fast so groß wie sein Vater, war ein hervorragender Zauberer, sah sehr gut aus und war clever – und das wusste er auch. Meine Güte, war der Junge eingebildet! Er war der eingebildetste und streberhafteste Zauberer, den man sich vorstellen konnte, und er schnüffelte ständig hinter Xar her und verpetzte ihn, um ihn in Schwierigkeiten zu bringen.

»Was hast du hier zu suchen, Robb?«, fragte Xar wütend und misstrauisch.

»Ach, ich bin dir nur gefolgt, weil ich sehen wollte, was für eine unglaublich blöde und hirnlose Sache dieser Rotzbengel von einem kleinen Bruder dieses Mal wieder anstellt!«, erklärte Robb lässig.

»Grandiose Anführer wie ich gehen nicht auf hirnlose Expeditionen!«, fauchte Xar. »Wir haben einen guten GRUND hierherzukommen. Geht dich zwar nichts an, aber ...«

Xar überlegte, ob er Robb irgendeine Lüge erzählen sollte, über das, was er hier tat – aber er konnte einfach nicht widerstehen, ein bisschen anzugeben.

»... wir wollen nur mal schnell eine Hexe fangen«, prahlte Xar stolz.

Ach du dreimal rasiertes Warzenschwein ...

Denn das war das erste Mal, dass Xar den wahren Grund der Expedition in den verbotenen Grimmwald laut aussprach und ihn somit auch seinen Gefährten verriet. Und für die war das alles andere als eine erfreuliche Nachricht!

Eine HEXE! Fangen!

Der Bär, die Schneekatzen und die Wölfe wurden plötzlich ganz still und begannen zu zittern. Und sogar Ariel, der

wildeste und furchtloseste von Xars Elfentrupp, schoss hoch in die Luft und wurde unsichtbar.

»In diesem Revier des Grimmwaldes gibt's nämlich Hexen«, flüsterte Xar aufgeregt, als sei eine Hexe so etwas wie ein liebes, possierliches Tierchen, das er ohne Probleme fangen und verschenken konnte.

Danach herrschte erst einmal Totenstille – bis Robb und seine Zaubererkumpels zu lachen anfangen. Sie lachten und lachten und wollten nicht mehr aufhören zu lachen.

»Ach, komm schon, Xar«, stieß Robb prustend hervor, als er wieder genug Luft bekam, »selbst du müsstest eigentlich wissen, dass die Hexen schon seit Jahrhunderten ausgestorben sind ...«

»Klar, das sagen alle«, meinte Xar verächtlich, »aber was ist, wenn ein paar überlebt und sich die ganze Zeit versteckt gehalten haben? Schau mal, hier! Das hab ich erst gestern gefunden, genau hier, auf dieser Lichtung!«

Er zog vorsichtig eine gigantische schwarze Feder aus dem Rucksack.

Und sie war tatsächlich gigantisch: wie eine Krähenfeder, aber viel, viel größer. Ihre Farbe war ein samtenes Schwarz, nur an den

Spitzen schillerte sie dunkelgrün, ungefähr so wie die Grünfärbung auf dem Kopf eines Erpels.

»Es ist eine Hexenfeder ...«, flüsterte Xar.

Robb grinste sein überheblichstes Grinsen. »Ist doch nur die Feder von irgendeinem großen alten Vogel«, sagte er abwertend, »vielleicht von einer Riesenkrähe ... im Grimmwald leben bekanntlich ziemlich seltsame Wesen ...«

Xar runzelte die Stirn und hängte die Feder an seinen Gürtel. »Ich habe noch nie einen derart großen Vogel gesehen«, murmelte er mürrisch.

»Alles Quatsch«, grinste Robb. »Nur ein hirnloser Knallkopf wie du weiß so was nicht. Die Hexen wurden für immer und ewig ausgerottet ...«

Kaliburn flatterte herab und landete auf Xars wildem Haarschopf.

»Für immer ist eine lange Zeit«, sagte der Rabe.

»Siehst du?«, rief Xar triumphierend. »Kaliburn ist ein Schicksalsvogel, er kann in die Zukunft und in die Vergangenheit schauen und er glaubt auch nicht, dass die Hexen für immer verschwunden sind.«

»Ich weiß nur eins: Wenn die Hexen aus irgendeinem Grund doch nicht ganz ausgestorben sein sollten, würdest du ganz bestimmt nicht einer Hexe in einem finsternen Wald über den Weg laufen wollen«, sagte Kaliburn zitternd. »Wozu brauchst du denn überhaupt eine Hexe, Xar?«

»Ich will eine Hexe fangen«, erklärte Xar wichtigtuerisch, »um ihr die magische Kraft wegzunehmen. Damit ich sie selbst benutzen kann.«

Daraufhin herrschte entsetztes Schweigen.

Schließlich fand Robb die Sprache wieder. »Das, kleiner Bruder«, sagte er langsam, »ist der dümmste Plan, seit die Menschheit angefangen hat, Pläne zu machen.«

»Du bist ja nur sauer, weil dieser Plan nicht DIR eingefallen ist«, sagte Xar verächtlich.

»Ich hätte da noch ein paar kleine Fragen«, sagte Robb ungerührt. »Erstens: Wie willst du die Hexe überhaupt einfangen?«

»Dafür hab ich dieses Netz mitgebracht«, erklärte Xar, zog ein Netz aus dem Rucksack und hielt es in die Höhe. Seine Begeisterung für den Plan war echt, keine Frage. »Einer von meinen Leuten meldet sich freiwillig und den piksen wir ganz, ganz leicht in den Finger. Ein Tropfen Blut reicht. Das Blut lockt dann die Hexe an ...«

»Na super.« Robb lächelte. »Du willst also einen deiner armen Gefährten hier verwunden – ausgerechnet in einem Wald, in dem es von blutgierigen Ogerschnüfflern und sabbernden Werwölfen nur so wimmelt? Du bist doch total durchgeknallt – der Plan wird immer schlimmer ...«

Xar hörte gar nicht zu. »Und wenn dann die Hexe angreift, werfen wir einfach das Netz über sie. Nächste Frage?«

»Okay. Frage Nummer zwei. Kein lebender Zauberer hat jemals eine Hexe zu sehen bekommen. Woher willst du also wissen, wie so eine Hexe aussieht?«

Xar öffnete erneut den Rucksack und nahm ein großes Buch heraus – so groß wie ein Weltatlas. Es trug den Titel »Buch der Zaubersprüche«.

Bei seiner Geburt erhält jeder Zauberer ein Exemplar des Buches. Xars Buch sah sehr zerfleddert aus. Ein Teil davon war sogar unsichtbar (das Buch war irgendwann einmal in einen Zaubertrank gefallen, der unsichtbar machte) und ein anderer Teil war so angekohlt, dass man auf diesen Seiten kaum etwas entziffern konnte (das passierte, als Xar versehentlich einen Teil des Magierlagers abgefackelt hatte). Und viele Blätter waren lose und flatterten heraus, sobald man das Buch aufschlug (das war so vielen Abenteuern zu verdanken, dass ich sie hier nicht aufzählen kann).

Xar schlug das Inhaltsverzeichnis auf, das aus den sechszwanzig Buchstaben des Alphabets bestand, die sehr groß und in goldener Schrift gedruckt waren. Xar buchstabierte das Wort »Hexen« und tippte dabei mit dem Finger auf die einzelnen Buchstaben. Mit einem lauten Rascheln blätterte das Buch seine Seiten um, was schier endlos dauerte. Die einzelnen Kapitel verschwanden, als das Buch immer schneller durch die Seiten blätterte, als sei es ein nicht endender Stapel Spielkarten, bis es schließlich auf der richtigen Seite zu blättern aufhörte.

»Das ist aber seltsam«, murmelte Xar. »Hier steht nicht, wie sie aussehen ... aber sie sind grün ... glaube ich ...«

Jemand meinte, Hexen könnten sich unsichtbar machen und hätten kein Blut, sondern Säure in den Adern. Jemand anders glaubte, dass ihnen dieses Säureblut aus den Augen schießen könne.

»Jedenfalls bin ich sicher, dass wir eine Hexe erkennen würden, wenn wir sie erst mal zu sehen bekommen«, erklärte Xar selbstsicher und schlug das Buch ungeduldig zu. »Sie sollen doch ziemlich grausig aussehen, oder nicht?«

»Grauenhaft grausig«, sagte Kaliburn ernst. »Die absolut gruseligsten, entsetzlichsten Wesen, die jemals auf der Erde lebten ...«

»Na schön. Und wenn du dann so eine Hexe gefangen genommen hast – wie willst du sie dazu bringen, dir ein bisschen was von ihren magischen Kräften abzugeben?«, wollte Robb wissen. »Denn ich denke mal, so eine unsichtbare, säureverspritzende Hexe, das gruseligste, entsetzlichste Wesen, das jemals die Erde bevölkerte, wird dir ihre Zauberkraft nicht einfach schenken, auch wenn du sie noch so lieb darum bittest.«

»Ah!«, erwiderte Xar. »Daran habe ich natürlich auch schon gedacht.«

Und mit weit ausholenden Bewegungen zog er ein Paar Handschuhe an, griff in den Rucksack und holte ... eine kleine Bratpfanne heraus.

Wieder herrschte ringsum verblüfftes Schweigen.

»Dir ... dir ist aber klar, dass das eine Bratpfanne ist?«, erkundigte sich Robb vorsichtig.

»Ja – aber keine gewöhnliche Bratpfanne«, sagte Xar mit listigem Grinsen.

Und dann holte er tief Luft, um eine wahrhaft schockierende Erklärung abzugeben.

»Diese besondere Bratpfanne besteht voll und ganz aus EISEN ...«

Ringsum wichen die meisten Zauberer voller Entsetzen einen Schritt zurück. Die Elfen kreischten alarmiert auf. Nur Robb zeigte sich völlig unbeeindruckt.



Er lachte sogar laut los, er lachte so sehr, dass Xar glaubte, er würde vor Lachen umfallen. »Das – HAHHAHA – ist einfach zu gut ... du willst also mit einer Bratpfanne gegen eine Hexe kämpfen?«, rief er verächtlich. »Du bist kein ›grandioser Anführer‹, Xar, sondern ein grandioser Lügner, ein kompletter Volltrottel und unser Vater schämt sich für dich ... und mir wird jetzt plötzlich klar, warum du so scharf darauf bist, einer Hexe die Zauberkraft zu stehlen! Du willst am Zauberwettkampf teilnehmen, der bei der Winterfeier heute Abend stattfindet, stimmt's? Obwohl DU doch gar nicht zaubern kannst ...«

Robb drehte sich zu den anderen Zauberern um und sang höhnisch: »XAR KANN NICHT ZAUBERN, XAR KANN NICHT ZAU-BERN ...«

Xar lief rot an vor Verlegenheit, dann wurde er weiß vor Wut.

Denn es stimmte. Es war so ziemlich das Peinlichste, was man sich vorstellen konnte, und natürlich wollte man auf keinen Fall, dass es jemand anders merkte. Denn die Kinder der Magier wurden nicht mit ihrer Zauberkraft geboren – ihre magische Kraft kam von selbst, wenn sie ungefähr zwölf Jahre alt waren. Aber Xar war schon dreizehn – und trotzdem hatte er noch keine Zauberkraft.

Natürlich hatte er zu zaubern versucht. Endlose Stunden hatte er damit verbracht ... wirklich ganz einfache Sachen hatte er zaubern wollen, zum Beispiel Dinge einfach kraft seiner Gedanken zu bewegen. Aber das war ungefähr so, als würde er einen Muskel einsetzen wollen, den er gar nicht besaß. »Nimm's locker«, rieten ihm alle. »Entspann dich, dann kommt es ganz von allein.« Aber es fühlte sich so an, als wollte er mit den Händen etwas bewegen, ohne auch nur Arme zu haben, von Händen ganz zu schweigen.

Doch in letzter Zeit machte sich Xar wirklich Sorgen. Was, wenn es NIEMALS passierte? Das wäre zwar höchst unwahrscheinlich, aber was für eine Schande wäre es für seine Familie, wenn ausgerechnet der König der Magier einen Sohn hätte, der KEIN FÜNKCHEN ZAUBERKRAFT BESAß!

Schon beim bloßen Gedanken daran drehte sich ihm fast der Magen um.

»Armer kleiner Xar«, spottete Robb grausam weiter. »Er glaubt, er sei schon ein großer Junge, aber er kann kein bisschen zaubern ...«

»Meine Zauberkraft KOMMT noch!«, zischte Xar und starrte seinen Bruder wütend an, die Augen zu Schlitzeln zusammengekniffen. »Aber ICH SCHWÖRE: Bevor es so weit

ist, werde ich eine Hexe fangen und ich werde so viel Magie aus ihr herauspressen, dass ich dich bis ans Ende der Welt PUSTEN kann!«

»Ach wirklich?« Robb grinste. Er griff in seinen Rucksack und zog einen seiner Zauberstäbe heraus. Der Zauberstab eines Zauberers hatte ungefähr die Länge eines Spazierstocks für Zwerge; durch den Stab konnten die Zauberer ihre magische Kraft auf ein bestimmtes Ziel konzentrieren.



»Deine Zauberkraft funktioniert bei mir nicht, solange ich EISEN bei mir habe!«, brüllte Xar und stürzte vor, um Robb die Bratpfanne auf den Kopf zu schlagen.

Das mit dem Eisen war vollkommen richtig. Nur stolperte Xar unglücklicherweise über eine lange Brombeerranke,