

Derek Benz · J. S. Lewis
Die Rückkehr des Schattenkönigs

Derek Benz · J. S. Lewis

Die Rückkehr des Schattenkönigs

Aus dem Amerikanischen
von Gerold Anrich
und Martina Instinsky-Anrich



cbj ist der Kinder- und Jugendbuchverlag
in der Verlagsgruppe Random House



Mix
Produktgruppe aus vorbildlich
bewirtschafteten Wäldern und
anderen kontrollierten Herkünften
Zert.-Nr. SGS-COC-1940
www.fsc.org
© 1996 Forest Stewardship Council

Verlagsgruppe Random House FSC-DEU-0100
Das FSC-zertifizierte Papier *Munken Premium* liefert
Arctic Paper Munkedals AB, Schweden.

Gesetzt nach den Regeln der Rechtschreibreform

1. Auflage 2007

© 2007 für die deutschsprachige Ausgabe cbj, München

Alle deutschsprachigen Rechte vorbehalten

© 2007 by Grey Griffin Industries, LLC. Alle Rechte vorbehalten

Die englische Originalausgabe erschien 2006 unter dem Titel

»The Revenge of the Shadow King«

bei Scholastic Inc. 557 Broadway, New York, NY 10012 USA

Dieses Werk wurde vermittelt durch die Literarische Agentur

Thomas Schlück GmbH, 30827 Garbsen.

Übersetzung: Gerold Anrich und Martina Instinsky-Anrich

Umschlagabbildung: Dieter Wiesmüller

Umschlaggestaltung: basic-book-design, Karl Müller-Bussdorf

Ku · Herstellung: WM

Satz: Uhl + Massopust, Aalen

Druck: GGP Media GmbH, Pößneck

ISBN 978-3-570-13210-4

Printed in Germany

www.cbj-verlag.de

Für Ioulia ... meine wunderbare Frau und Quelle
der Inspiration. Ich danke Dir, dass ich an dem Licht
teilhaben kann, das Du so hell ausstrahlst.
Und für meine Großeltern Bill und Jeanne Doughten,
weil sie eine Familie gegründet haben,
die nach den Träumen greift.

DEREK

An meine Frau Kelly: für Deine Schönheit,
Deinen Einsatz und Deine nicht nachlassende Liebe.
Und für meine Töchter Bailey Anne und Olivia,
die bezaubernden Elfen, die mein Herz singen lassen.

JOHN

Mit ewiger Verbundenheit möchten wir uns
bei Nancy, Lisa und Ken bedanken,
die an uns geglaubt und der kleinen Stadt Avalon,
Minnesota, Leben eingehaucht haben.

DEREK UND JOHN

Ein ganz besonderer Dank an Mike Reynolds und
Vito Consulting für ihre Unterstützung und ihren Einsatz
für die Grauen Greife.
Wir fühlen uns ihnen zutiefst verpflichtet.

Inhalt

Prolog	9
Alles steht in den Karten	11
Wie Max ein magisches Buch findet	30
Geheimnisse sollen geteilt werden	46
Ein Spaziergang, ein Unfall und die Wurzel allen Übels ...	59
Übelriechende Fäulnis	74
Schuhfressende Bäume	92
Freunde sind Freunde (außer wenn sie keine sind)	110
Natalias größter Wunsch	125
Schildkröten, Würfel und anderes (nicht so) Nettes	138
Im Glockenturm gibt es nicht nur Fledermäuse	156
Warum Hexen zu einer Plage wurden	172
Von finsternen Plänen und etwas Gestohlenem	184
Eine abgekartete Sache	194
Das Spiel des Lebens	212
Vermeintliche Diebe und Fahrräder	226
Im Wald	238
In letzter Minute	246
Ernie krepelt die Ärmel hoch	260
Geöffnete Fenster und gelöste Geheimnisse	273
Von guten und schlechten Nachrichten	287
Eine alte Geschichte	303
In den Katakomben	320
Eine letzte Chance	348
Das Ende – oder der Anfang?	361
Ein Wörterbuch zur Tafelrunde	380

Prolog

Vor Angst fast gelähmt, starrte Max Sumner über seine Bettdecke. Irgendetwas war da in seinem Zimmer. Lauerte in der Dunkelheit. Etwas Böses.

Seine Augen spähten in die Schwärze der Nacht, die sein Zimmer in geheimnisvolle Schatten hüllte. Unter der vertrauten Form seines Schreibtischs hervor, der mit Comics und Spielkarten übersät war, beobachtete ihn etwas. Max konnte es nicht sehen. Aber er konnte es atmen hören.

Ein Blitz erleuchtete das Zimmer und für einen kurzen Augenblick sah Max etwas Dunkles und Böses auf sich zukriechen. Mit einer Haut wie Kohle, und anstelle der Augen starrten nur kalte, leere Höhlen zurück. Schritt für Schritt schlich es näher. Max machte den Mund auf und wollte schreien, aber es kam kein Ton heraus. Er versuchte aufzuspringen, aber seine Beine rührten sich nicht.

Ein weiterer Blitz flammte auf und schon stand das Monster neben Max und langte mit gierigen Fingern nach ihm.

Doch bevor Max auch nur einen Schrei ausstoßen konnte, wurde er aus den Kissen gerissen und krachend gegen die Wand seines Zimmers geschleudert. Er schrie, als er spürte, wie die Nägel herausgerissen wurden, die Bretter zerbrachen und die elektrischen Leitungen rissen. Wie eine Rakete schoss er weit in die stürmische Nacht hinaus, drei Stockwerke hoch über den regennassen Pflastersteinen. Er hatte überhaupt keine Chance.

Alles steht in den Karten

Avalon, Minnesota, war eine vollkommen langweilige Stadt. Das heißt, sie war beides, vollkommen und langweilig zugleich. Jeder Meter war wunderbar gepflegt, und die Gärten strotzten nur so vor Blumen, dass sie bei jeder Landesgartenschau einen Preis gewonnen hätten. Außerdem war Avalon ziemlich klein. Es gab nur wenige Straßenlaternen, eine Bank, einen Lebensmittelladen und ein Kino, das sonntags geschlossen hatte.

Die Eltern ließen ihre Kinder auch nach Einbruch der Dunkelheit noch draußen spielen und niemand schloss seine Haustür ab. Genau genommen lief in Avalon jeder vollkommene Tag so ab wie schon der Tag zuvor und wie auch der folgende ablaufen würde. Für jemanden, der aus einer hektischen Großstadt mit Massen von lärmenden Autos, aufragenden Wolkenkratzern, Verkehrsstaus und Sirenenengeheul kam, mochte das erholsam sein, für Grayson Maximilian Sumner III, oder Max, was er bevorzugte, war Avalons Ruhe der vollkommene Albtraum.

Wie an Avalon selbst gab es auch an Max wenig Bemerkenswertes – zumindest äußerlich. Vom Sommer, den er zwischen Strand und Baseballfeld verbracht hatte, war er gebräunt, und sein dickes braunes Haar, weder kurz noch lang, war von der Sonne gebleicht worden und hatte die Farbe von reifen Maiskolben angenommen. All dies hob ihn in keiner Weise hervor.

Doch wenn Max eine Besonderheit hatte, dann waren das

seine Augen. Sie waren sehr groß und neigten dazu, die Farbe je nach Wetter zu wechseln, auch wenn sie meistens dunkelgrau waren. Es war ihm immer wieder peinlich, wenn reizende alte Damen sich darüber ausließen, wie wunderschön diese Augen wären, und das natürlich bei den unmöglichsten Gelegenheiten wie zum Beispiel in der Fußgängerzone vor seinen Freunden, die ihn dann anschließend gnadenlos damit aufzogen. Doch auf einem belebten Schulhof fiel Max einfach nicht auf.

Mit seinen elf Jahren war er weder groß noch klein, weder dick noch dünn. Er konnte nicht am schnellsten rennen, den Ball nicht am weitesten schlagen, und beim Armdrücken gewann er ebenso viele Wettkämpfe wie er verlor. Aber wenn die Mannschaften gewählt wurden, blieb er auch nie als Letzter übrig. Es war einfach so: Max stach durch nichts hervor. Außer durch sein Geld.

Die Familie Sumner war reich. Nicht in der Art, dass sie in einem großen, extravaganten Haus lebte (auch wenn sie das tat) oder dass Max' Vater einen italienischen Sportwagen fuhr (er hatte mindestens drei davon). Die Sumners waren in einer Weise reich, die bedeutete, dass ihnen ganze Städte, riesige Einkaufszentren, die höchsten Wolkenkratzer und gewaltige Ländereien überall auf der Welt gehörten. Grundstücksspekulationen hatten die Sumners zu Milliardären (dem Gerücht nach zu vielfachen) gemacht. Auch der größte Teil von Avalon gehörte zum Besitz der Sumners.

Doch all das war Max immer ziemlich egal gewesen. Im Moment beunruhigte ihn, dass er zu spät dran war. Er blickte auf seine Uhr und runzelte die Stirn. Schrecklich spät. Er düste auf seinem Fahrrad durch die Nebenstraßen von Avalon in Richtung Antiquitätenladen, dem einzigen Ort in der Stadt, den er interessant fand, und der einzige, so kam es ihm vor, der sich seit der Scheidung seiner Eltern nicht verändert hatte.

Ohne seinen Vater wirkte die Villa der Summers leer, auch wenn seine Mutter und seine kleine Schwester immer noch da waren. Annika Sumner kümmerte sich nur wenig um ihre Kinder. Für Avalons führende Dame der Gesellschaft gab es einfach zu viel zu tun, als sich mit heranwachsenden Kindern zu belasten, insbesondere jetzt, wo sie wieder Single war. Außerdem war dafür ja das Kindermädchen Rosa angestellt worden.

Noch nie in seinem Leben hatte sich Max so alleine gefühlt. Und mit dem näher rückenden Ende der Sommerferien bedrückte ihn zunehmend der Gedanke an Hausaufgaben und, schlimmer noch, dass er mit jedem in der Schule über das chaotische Ende der Ehe seiner Eltern würde reden müssen. Die Scheidung seiner Eltern war natürlich durch die örtliche Presse gegangen. So war das einfach in einer kleinen Stadt wie Avalon, Minnesota. Ein Privatleben existierte nicht. Besonders dann nicht, wenn man Sumner hieß.

In den Schlagzeilen war von dem enormen Geldbetrag die Rede gewesen, den Max' Mutter als Abfindung erhalten hatte, aber Geld las abends am Bett keine Geschichte vor und machte keine Familienausflüge. Es tröstete einen nicht nach einem verlorenen Ligaspiel und konnte nicht bei Mathehausaufgaben helfen. Max war einfach wütend auf das Geld seiner Familie. Denn dem jagten seine Eltern hinterher wie der Teufel hinter der armen Seele, doch Max hätte jeden Penny dafür hergegeben, dass seine Eltern wieder zusammen wären. Aber er rechnete nicht mehr damit.

Wütend trat er in die Pedale.

Während das Straßenpflaster unter seinen Reifen dahinschaufte, kam ihm die schwache Erinnerung an einen schrecklichen Traum und spukte in seinem Kopf herum, doch sobald er sich Einzelheiten ins Gedächtnis rufen wollte, entglitten sie ihm wieder.

Am Ziel angekommen, sprang Max vom Rad und lehnte es gegen die Wand, bevor er unter dem verblassten Schild mit der Aufschrift ANTIQUITÄTENLADEN durchging. In dem Laden wurden seltene Bücher angeboten, geheimnisvolle Altertümer, Kleinkram für die wenigen Touristen und eine geradezu überwältigende Menge von Sammlerstücken. Manche echt, manche nicht.

Max stürmte durch die quietschende Eingangstür und wurde sogleich vom Geruch nach modrigen Büchern und süßlichem Pfeifenrauch empfangen, während er weiter in den dämmrigen Verkaufsraum ging. Eine Reihe von Buntglaslampen bot ein schwaches Licht, nachdem Max' Augen sich langsam an den Raum gewöhnten, den er inzwischen so gut kannte. Überall lag eine eigenartige Mischung von Schätzen herum. In jede Lücke waren alte vergilbte Bücher gestopft und an den Wänden hingen wellige Landkarten.

Max schlängelte sich durch das Durcheinander und kümmernte sich dabei nicht um das Schild mit der Aufschrift ACHTUNG DRACHEN, das von der Decke hing. Er verschwand durch eine niedrige Tür, eilte eine Treppe nach oben und fasste nach dem Griff des Türklopfers, der an einer schweren Eichentür hing. Das Klopfen hallte laut und rief in seinem Kopf Bilder von Burgen und Rittern hervor.

»Das Passwort?«, fragte eine nervöse Stimme von der anderen Seite.

»Excalibur«, antwortete Max. Eine Reihe von Schlössern klickte, schabte und schnappte, ehe die Tür langsam aufschwang.

»Hi, Ernie«, grüßte Max und schlüpfte hinein. »Bin ich zu spät?«

»Bis jetzt sind nur Natalia und ich da«, erklärte Ernie Tweeny, der eine lächerlich große Brille mit schwarzem Rand trug, die ihm schief im Gesicht saß. Er kaute geräuschvoll ei-

nen Schokoladenriegel, der wie braune Pampe an seiner einstmals glänzenden Zahnspange klebte. Bei seinem begeisterten Genuss von Süßigkeiten grenzte es fast an ein Wunder, dass er nicht genauso breit wie hoch war. Doch Ernie war dünn und gefährlich ungeschickt und hatte einen wirren schwarzen Haarschopf, der dauernd gekämmt werden musste. Seine Kleidung konnte man am besten mit »ziemlich lebhaft« beschreiben. Sie bestand in der Regel aus bunt gemusterten Socken, karierten, etwas zu kurzen Hosen und einem viel zu großen gestreiften Pullover. Er war, wie er selbst sagte, ein Feigling, erschreckte sich vor allem – von Spinnen angefangen bis zu seinem eigenen Schatten – aber trotzdem schämte er sich nicht dafür, wie er war. Für ihn sprach, dass er sich unverdrossen für alles begeistern konnte und ein treuer Freund war. So gut seine schrulligen Macken immer für ein Lachen waren, so schlecht wirkten sie sich auf sein Asthma aus. Aber vor allem war Ernie einer von Max' besten Freunden.

Hinter Ernie hatte sich Natalia Felicia Anastasia Romanov niedergelassen. Kerzengerade saß sie an einem riesigen, runden Tisch, der den kleinen Raum, mit dem großen Panoramafenster zur Hauptstraße hin, fast ausfüllte.

»Hallo, Grayson«, begrüßte sie ihn mit seinem offiziellen Namen. Natalia liebte Förmlichkeiten. Wenn kein Anlass dazu bestand, dachte sie sich einen aus. Außerdem liebte sie Detektivarbeit, besonders das Aufdecken von Geheimnissen, und sie verbrachte einen großen Teil ihrer Zeit damit, Stimmen und Fußabdrücke zu identifizieren. Schon lange bevor er geklopft hatte, hatte sie gewusst, dass es Max war, der die Treppe hochkam, und deshalb machte sie sich nicht einmal die Mühe, von dem Stapel seltsamer Karten vor ihr auf dem Tisch aufzublicken, als er den Raum betrat.

Natalias schneeweißes Gesicht bekam durch einen leichten Schleier aus Sommersprossen etwas Farbe und ihre roten, lan-

gen und drahtigen Haare waren zu zwei wild aussehenden Rattenschwänzen hochgebunden. Wenn Erwachsene sie beschrieben, fiel oft das Wort »mutig«. Doch »frühreif« hätte besser zu ihr gepasst. Sie war furchtlos, hatte einen scharfen Verstand und einen für eine Elfjährige erschreckend großen Wortschatz. Sie war bestens bekannt für ihre schier unersättliche Leselust, ihre zwanghafte Liebe zu Einhörnern und dafür, dass sie den besten detektivischen Spürsinn in der ganzen Schule hatte (zugegeben, es gab kaum Konkurrenz).

Zwei hässliche, nicht zusammenpassende Stühle blieben leer, nachdem sich Max und Ernie neben Natalia gesetzt hatten. Einer der Stühle war um einiges größer als der andere, was vielleicht seltsam erscheinen konnte, aber was das betraf, so war das ganze Zimmer eher seltsam. Eigenartige Symbole waren auf den abblätternden Putz der Backsteinmauer gemalt, an der auch zahlreiche Bilder und Zeichnungen von geheimnisvollen Orten, Wesen und anderen Dingen hingen. In den Ecken waren eiserne Wandleuchten angebracht und der Ruß der Kerzen kroch über die dunkle Decke aus Wellblech wie ein Haufen verwirrter Schlangen. Einige Leute fänden das vielleicht gemütlich, andere dagegen würde der Raum wohl eher beengen. Aber Max fühlte sich hier zu Hause (zumindest mehr als in der letzten Zeit im Haus seiner Familie).

»Können wir jetzt spielen?«, fragte Ernie und ließ seinen eigenen Stapel Karten über den Daumen schnarren. Sein Kartenstapel glich dem von Natalia, nur dass er in einem wesentlich schlechteren Zustand und völlig ungeordnet war.

»Ich denke schon«, meinte Max und blickte sich um. Er rang immer noch nach Atem und war erleichtert, dass er nicht als Letzter gekommen war. Zuspätkommen konnte er überhaupt nicht ausstehen. Das war eine der ersten Regeln im Geschäftsleben, die ihm sein Vater beigebracht hatte. Man sollte

nie zu früh bei einer Verabredung sein, aber nie und unter gar keinen Umständen dürfe man zu spät kommen. Max hatte natürlich noch keine geschäftliche Verabredung getroffen. Aber wenn er sich vorstellte, wie das sein mochte, hatte er keine Eile damit, erwachsen zu werden. Wenn nur sein Vater das auch so sehen würde.

Wie auch immer, mit Geschäften hatten die drei Freunde jetzt gerade keine Probleme. Ihre Gedanken waren ganz auf die Karten gerichtet, die sie in der Hand hielten. Sie gehörten zu einem Spiel, das *Die Tafelrunde* hieß – ein altes Spiel, das angeblich von König Artus erfunden worden war und nur den vertrauenswürdigsten und tapfersten Jungen und Mädchen im Land beigebracht wurde (so stand es zumindest auf der Schachtel). Es war nach Form und Anzahl größer als ein Satz üblicher Spielkarten und die einzelnen Karten waren sowohl mit allen möglichen faszinierenden Fallen und Zaubersprüchen als auch mit Rittern und Monstern bemalt. Das Ziel war, die Gegner durch Strategie, Waffengewalt und das Glück zweier zehneckiger Würfel – Knöchel genannt – zu besiegen. Alle drei Freunde hatten ihren eigenen Kartensatz, den sie ewig lange zusammengesammelt, aufgebaut und sorgfältig gepflegt hatten. Am interessantesten an der Tafelrunde war für sie allerdings die Tatsache, dass niemand sonst auf der ganzen Welt (zumindest aber nicht in Avalon, Minnesota) das Spiel spielte. Das war ihr Geheimnis und dafür liebten sie es.

Während Max seinen Rucksack abnahm und hineingriff, um seinen Kartensatz herauszuholen, kam Olaf Iverson, den alle Welt nur als »Iver« kannte, in seinen riesigen schwarzen Stiefeln herein. Der Besitzer und Betreiber des Antiquitätenladens war ziemlich groß, hatte breite, hängende Schultern und der Umfang seines Bauchs war dem vom Nikolaus nicht unähnlich. Er war ein ganz besonderer Mann, was man an seinem silbrigen, gewachsenen und sorgsam gestutzten Bart

merken konnte. Außerdem war er auch sehr klug und sprach nach eigener Aussage nicht weniger als siebenundzwanzig Sprachen. Wo er hergekommen war und was er vor der Eröffnung des Antiquitätenladens getan hatte, gab immer wieder Anlass für hitzige Debatten. Aber die Kinder liebten ihn wie einen adoptierten Großvater, und er schien der einzige Erwachsene zu sein, der sie wirklich verstand. Ganz abgesehen davon, dass er den einzigen Laden hatte, in dem die Tafelrundkarten verkauft wurden.

»Guten Morgen, Iver!«, sagte Ernie und strahlte ihn an.

»Ist das wirklich ein guter Morgen? Na gut, ich nehme dich beim Wort, Meister Tweeny«, antwortete Iver mit seiner polternden Stimme. »Aber nimm dich in Acht. Ich habe nicht um einen guten Morgen gebeten, und jetzt wünschst du ihn mir einfach so, egal ob ich ihn will oder nicht.«

Während Ernie noch versuchte, aus Ivers Antwort schlau zu werden, lachte Natalia laut auf. Sie gehörte zu den Mädchen, die gerne so taten, als wüssten sie Dinge, die andere nicht wussten.

»Und du, Natalia? Was hast du denn da Schönes?«, fragte Iver.

»Mein neues Kostüm. Gefällt es dir?« Natalia stand auf und präsentierte das Elfenkostüm, das ihre Mutter für sie genäht hatte, komplett mit grünen Mokassins, smaragdgrünem Kleid und Umhang. Warum sie bei ihren Spielen Kostüme trug, war allen ein Rätsel. Sie selbst sagte, »um in Stimmung zu kommen« – was auch immer das bedeuten mochte.

»Du siehst aus wie ein Laubfrosch«, witzelte Ernie ungewohnt wagemutig. Normalerweise hätte ihn Natalia wegen dieser Beleidigung zerquetscht, aber heute war es ihr entweder egal oder sie hatte es nicht gehört. Stattdessen drehte sie sich in offensichtlichem Stolz einmal um die eigene Achse.

»Sehr hübsch«, sagte Iver mit einem kurzen Klatschen. »Doch es tut mir leid, aber wir haben heute eine Aufgabe vor uns, die wir entschieden angehen müssen. Keine Zeit zu trödeln. Sind die Grauen Greife bereit?«

»Aber es fehlt noch ein Mitglied unserer Mannschaft«, wandte Ernie, der kleinste der Grauen Greife, ein. »Ich hab gedacht, dass wir nach unseren Regeln nie jemand zurücklassen dürfen?«

Genau in diesem Moment kam Harley Davidson Eisenstein keuchend und schlammverkrustet hereingestürmt. Er war groß und sah wie mindestens dreizehn aus, obwohl er erst elf Jahre alt war, und er hatte den Ruf, ein rauer Gegner zu sein. Seine scharfen eisblauen Augen waren unter struppigem kastanienbraunem Haar verborgen, und die Schmierflecke auf seiner Wange zeigten, dass er mal wieder an seinem Gokart herumgeschraubt hatte. Harley trug gerne T-Shirts mit Bildern von aufgemotzten Autos und berühmten Rockbands und seine alten, etwas abgewetzten und an den Beinen ausgefranzten Jeans verdeckten die ausgebleichten Segeltuchturnschuhe. Die Mädchen fanden ihn abstoßend, weil – ganz abgesehen von allen möglichen anderen Dingen – seine Fingernägel immer schmutzig und seine Knöchel voller Warzen waren. Aber Harley scherte sich nicht viel darum, was andere Leute dachten.

»Ah, der junge Meister Eisenstein... Es scheint, als wärst du als Letzter zu uns gestoßen. Nimm dir bitte einen Stuhl, aber schnell«, sagte Iver streng.

»Tut mir leid, Iver«, murmelte Harley, während er sich auf den letzten freien Stuhl fallen ließ. Trotz der entstandenen Unruhe erklärte Iver die Regeln des Turniers, legte die zeitlichen Grenzen fest und untersuchte die Knöchelwürfel, um sich zu vergewissern, dass sie auch seinen strengen Anforderungen genügten. Während er seine Karten herausholte,

wandte sich Harley an Max. »Du glaubst nicht, was gerade passiert ist...«

»Wo hast du denn die Karte her? Die macht einem ja Angst!«, rief Ernie aus und unterbrach Harley mitten im Satz.

»Oh ja«, sagte Iver, während er hinüberlangte und die betreffende Karte von Harleys Stapel zog. Der alte Mann betrachtete das Bild genau, runzelte die Stirn, sodass die Falten um seine Augen zu tiefen Furchen wurden. »Oberon...«

Ein kalter Lufthauch schien durch den Raum zu wehen, und die jungen Freunde wurden plötzlich still.

»Ja...«, fuhr Iver fort. »Das ist eine sehr seltene Karte, und ich kann mich nicht erinnern, sie dir gegeben zu haben. Weißt du noch, woher du sie hast?«

Harley zuckte mit den Schultern.

»Also ich würde dir in jedem Fall sowieso empfehlen, sie wegzutun und zu vergessen, dass du sie jemals hattest.«

»Warum?«, fragte Ernie.

»In der Tat, Meister Tweeny, warum wohl. Weißt du denn nicht, wer Oberon ist?«

Ernie sah ihn mit leerem Gesicht und leicht offenem Mund an, wobei ihm ein Tropfen Schokoladenspucke über das Kinn lief. Quizspiele waren nicht seine Sache.

»Oberon ist der Schattenkönig. Ein ziemlich bedrohlicher Name, der auch nicht ansatzweise seine liebenswürdigeren Seiten beschreibt. Weise und schrecklich. Tödlich und unbarmherzig. Er ist der grausame und unvorstellbar mächtige Herrscher des Schattenreichs der Feen. Meister Eisenstein, du hast eine Karte, die dir einen großen Vorteil in diesem Spiel verschafft, doch um welchen Preis? Diese Karte garantiert dir nahezu den Sieg, doch man weiß, dass sie den Besitzer in höchst ungelegenen Momenten verrät.«

»Das ist doch Quatsch.« Natalia wedelte mit der Hand, als wollte sie eine Fliege verscheuchen. »Das ist doch ein Spiel. Eine Karte kann niemanden verraten.«

»Junge Dame«, sagte Iver mit gerunzelter Stirn, »du wirst noch lernen müssen, dass nicht alles so einfach zu verstehen ist wie die Seite mit den Witzen in der Samstagszeitung. Diese Karte hier einfach so als selbstverständlich hinzunehmen, könnte deinen Ruin und den Ruin deiner Freunde bedeuten. Ich darf einfach nicht zulassen, dass du deine Freunde in Gefahr bringst, nur weil du es nicht schaffst, diese Lektion zu lernen.«

Natalie wand sich ein bisschen unter seinem strengen Blick. Aber Max und Ernie waren aufgesprungen und drängelten sich um Harley, um die Karte mit Oberon besser sehen zu können. Eingehüllt in einen Mantel aus Dunkelheit, blickte der Schattenkönig mit glühenden Augen auf die Freunde, als würde er gierig mit krallenartigen Fingern nach ihnen greifen. Es war ein verstörendes Bild, und Max wünschte sofort, er hätte es sich nicht angeschaut.

»Der ist vielleicht abgefahren«, sagte Ernie und zerkaute laut einen weiteren Schokoriegel, diesmal einen mit Erdnüssen.

»Ganz recht.« Iver sah immer noch nachdenklich aus. »Doch bevor wir das Rätsel lösen, wie die Karte ihren Weg in Harleys Päckchen gefunden hat, solltest du sie einfach weglegen, was meinst du, Harley? Und ihr solltet euch wieder setzen. Wir wollen ein Spiel spielen und dabei sollte uns keine dunkle Wolke im Wege sein.

Bevor wir beginnen, muss ich die Szene kurz schildern.« Iver war ein meisterhafter Geschichtenerzähler, und seine Beteiligung als Spielführer gab dem Spiel eine Tiefe, die es fast als Wirklichkeit erscheinen ließ. »Die Situation heute ist anders, nicht jeder gegen jeden. Heute müsst ihr zusammen

kämpfen. Uraltes Böses ist erwacht und Dunkelheit hat sich über das Land gelegt.«

Iver blickte jedem Einzelnen tief in die Augen. »Ihr vier steht alleine zwischen diesem Heer der Dunkelheit und der totalen Zerstörung der Welt, die ihr liebt. Eure Heere, eure Zauberkunst und eure Intelligenz – mehr habt ihr nicht zur Verfügung. Niemand wird da sein, um euch zu retten. Und seid euch darüber im Klaren, dass ihr im Kampf kaum Chancen auf ein Überleben habt. Aber wenn ihr nicht standhaltet, wird das Leben, wie ihr es kennt, für immer verändert sein.«

Die Kinder waren von Ivers Erzählung hingerissen. Bisher hatten sie noch nie als Team gespielt, alleine das schon machte es noch aufregender.

»Ihr habt genau zehn Sekunden bis zum Angriff«, legte Iver fest, zog seinen eigenen Kartenstapel hervor und legte ihn auf den Tisch. Die Karten lagen verdeckt, doch alle konnten sich denken, was in dem Stapel steckte. Kobolde, üble und stinkende Kobolde. Eine ganze Armee davon.

»Und was machen wir?«, stotterte Ernie ängstlich.

»Wir kämpfen.« Max holte seine Würfel heraus.

»Ausgezeichnet«, sagte Iver mit einem Lächeln. »Dann geht es jetzt los.«

Die Tafelrunde wurde auf einem ausgeklügelten Spielfeld gespielt, das einer alten, vergilbten Landkarte ähnelte und für vier Spieler ausgelegt war. Aber es konnte auf sechs Spieler ausgeweitet werden, wenn zwei Felder angehängt wurden. Das war wohl heute der Fall, denn Iver baute seine Kartenarmee am anderen Ende direkt gegenüber Natalia auf, an die sich die Jungen anschlossen und mit schweißnassen Händen auf Ivers ersten Zug warteten.

Scheinbar mit den schlechteren Karten machte Iver seinen ersten Zug. Es war nun die Frage, ob er seine Verteidigung aufbaute oder direkt zum Angriff überging. Die Grauen Greife