

Unverkäufliche Leseprobe

Alle Rechte vorbehalten. Die Verwendung von Text und Bildern, auch auszugsweise, ist ohne schriftliche Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt insbesondere für die Vervielfältigung, Übersetzung oder die Verwendung in elektronischen Systemen.

❖ | KJB



Lee Bacon wurde 1979 in Texas geboren und wuchs dort auf. Zwei Jahre lang lebte er in Deutschland, wo er viele Burgen, aber keinen einzigen Drachen gesehen hat. Heute wohnt er mit seiner Frau und zwei Katzen in New York, USA.

Bisher außerdem von Lee Bacon bei FISCHER KJB erschienen:

Joshua Schreck

Joshua Schreck – Die Allianz des Unmöglichen

Weitere Informationen zum Kinder- und Jugendbuchprogramm der S. Fischer Verlage finden sich auf www.blubberfisch.de und www.fischerverlage.de

LEE BACON

Legend topia

Im Bann der Zauberin

Aus dem amerikanischen Englisch
von Uwe-Michael Gutzschhahn



⊠ | KJB



Erschienen bei FISCHER KJB

Das englischsprachige Original erschien 2016 unter dem Titel
»Legendtopia: The Battle for Urth« bei
Delacorte Press, an imprint of Random House Children's Books,
a division of Penguin Random House LLC, New York.

Copyright © 2016 Lee Bacon

Für die deutschsprachige Ausgabe:
© 2017 S. Fischer Verlag GmbH,
Hedderichstr. 114, D-60596 Frankfurt am Main

Umschlaggestaltung: punchdesign, München
Satz: Dörlemann Satz, Lemförde
Druck und Bindung: CPI books GmbH, Leck
Printed in Germany
ISBN 978-3-7373-4060-1

Prinz Fred

Kennt ihr die Legende?

Es gibt eine Legende über eine andere Welt. Eine Welt aus Magie und Wundern. Eine Welt, in der Kutschen ohne Pferde fahren und geflügelte Maschinen höher als jeder Vogel fliegen. Eine Welt, in der alle Informationen aus allen Bibliotheken in eurer Handfläche Platz finden. Eine Welt, in der das Licht von tausend Kerzen mit einem einzigen Schalterklick entfacht werden kann.

Eine Welt, die als Örde bekannt ist.

Der Legende nach trennt eine Tür meine Welt von Örde. Eine kleine hölzerne Tür, nur halb so hoch wie jede normale Tür.

Doch wenn ihr versucht, die Tür zu öffnen, wird sie sich weigern.

Versucht es noch einmal und zieht erneut dran. Sie wird sich auch diesmal nicht rühren. Denn ihr müsst wissen, diese Tür kann nur von jemandem auf der anderen Seite geöffnet werden. Also von jemandem aus Örde.

Im Lauf der Jahre hat es unzählige Versuche gegeben, die Tür zu öffnen. Die stärksten Männer des Königreichs haben mit aller Kraft gezogen. Die mächtigsten Magier

haben ihre wirkungsvollsten Zaubersprüche angewendet.

Aber kein Zauber hat gewirkt.

Solange die Erinnerung zurückreicht, war die Tür immer zu. Verschlossen. Ein Rätsel.

Bis zu dem Tag, als ein Mädchen namens Kara hindurchkam und für immer mein Leben veränderte.

Kara

Das wird super.

Zumindest meint Marcy das. Sie sitzt im Bus neben mir und hüpfte so aufgeregt herum, dass die ganze Bank wackelt.

»Super, super, super!«, kreischt sie.

Heute fahren wir Schüler der Jahrgangsstufe sechs mit der Englischlehrerin in ein Restaurant, wo alles unter dem Motto Fantasy steht. Das Lokal heißt Legendtopia. Ich war noch nie dort. Ehrlich gesagt stehe ich nicht so auf Fantasy. Marcy dagegen ... Sie liest ständig irgendwelche Bücher mit Elfen und Einhörnern auf dem Cover. Ihre letzte Geburtstagsfeier stand unter dem Thema »Hobbit«. Den ganzen Nachmittag über trug sie so komische Füße aus unechtem Fell.

In der letzten Woche haben wir uns im Englischunterricht nur noch mit Volksbräuchen und alten Sagen beschäftigt. Es ging ständig um irgendwelche heroischen Taten und Zaubergestalten. Wie gesagt, ich stehe eigentlich nicht besonders auf Fantasy. Also hab ich mich so lange ausgeklinkt, bis Mrs Olyphant plötzlich ein Wort sagte, das mich aufhorchen ließ:

Ausflug.

Sowenig mich das Thema auch reizt – alles ist besser, als in der Klasse herumzuhocken.

»Ich hab eine halbe Ewigkeit gebettelt, dass meine Eltern mit mir ins Legendtopia gehen!«, sagt Marcy grinsend und präsentiert dabei ihre komplette Zahnspange. »Aber irgendwie hat es nie geklappt.«

»Wahrscheinlich, weil es total öde ist«, sagt Trevor Fitzgerald, der vor uns sitzt.

Marcy hört auf herumzuhüpfen und wirft Trevor einen bösen Blick zu. »Woher willst du das wissen?«

»Bin letzten Sommer da gewesen«, antwortet Trevor. »Total enttäuschend.«

Aber Marcy will davon nichts wissen. »Ich hab gehört, es gibt dort einen Drachen. Und Menschenfresser, die sogar sprechen.« Sie dreht sich zu mir um. »Jetzt sag doch auch mal was, Kara. Freust du dich nicht?«

Ich zögere. »Ich freu mich, endlich mal keinen Fraß aus der Kantine essen zu müssen.«

Freuen ist echt untertrieben. Gestern gab es Pommes mit Schimmelbeilage.

Aber mein Kommentar ist keine große Unterstützung für Marcy. Und plötzlich verlässt die Begeisterung sie. Marcy sinkt in ihren Sitz zurück und verschränkt die Arme.

Auch wenn sie es manchmal mit diesem Fantasy-Kram

echt übertreibt, mag ich nicht, wenn sie enttäuscht ist. Wir kennen uns seit der ersten Klasse. Vor den Sommerferien haben wir beide bei der alljährlichen Aufführung von *Schneewittchen und die sieben Rentiere* mitgetanzt. Sie hat das Streifenhörnchen gespielt, ich war der tanzende Busch. Seitdem sind wir Freundinnen.

Ich lege eine Hand auf ihre Schulter. »Das Legendtopia hat einen Drachen?«

Marcy nickt.

»Und Menschenfresser?«

Sie nickt noch einmal. »Die sprechen.«

»Ich finde, das klingt echt super.«

In Marcys Gesicht kehrt ein Lächeln zurück. »Sag ich doch.«

Während der Bus weiter durch die Stadt rumpelt, schaue ich aus dem Fenster und drehe dabei meine Eulenkette zwischen den Fingern. Das ist so eine Angewohnheit von mir. Manche kauen an den Nägeln oder nagen an ihren Haaren rum. Ich hab meine Kette. Der Anhänger ist eine kleine Eule. Die Sonne lässt den spitzen Schnabel und die runden Augen aufleuchten.

Die Kette war ein Geschenk von meinem Dad. Das letzte, was ich von ihm bekommen habe.

Als der Bus um eine Kurve schwankt, rutscht mir die Eule aus den Fingern. Plötzlich taucht draußen vor dem Fenster das Legendtopia auf. Glaub mir, das Ding ist echt

nicht zu übersehen. Es soll wie eine alte Burg aus Europa wirken, auch wenn ich nicht weiß, ob es in Europa Burgen mitten in Einkaufszentren gibt, eingezwängt zwischen einer Bank und einem Elektronikmarkt.

Unsere Klasse steigt aus dem Bus und folgt Mrs Olyphant in Richtung Restaurant. Künstliche Steintürme erheben sich schief und krumm über den Parkplatz. Eine Mini-Zugbrücke, die einen Goldfischteich überquert, führt zum Eingang.

Dort werden wir von einer Ritterrüstung begrüßt. Ich zucke zusammen, als die Rüstung plötzlich die Arme ausbreitet und anfängt zu sprechen. »Wruppmmh umphh lummmphha worrggh lummmph ummpphemummmph.«

»Wie bitte?«, fragt Mrs Olyphant.

Der Mensch in der Rüstung hebt seinen quietschenden Handschuh und schiebt das Visier hoch. Unter dem Helm steckt ein pickliger Teenager. Er wiederholt, was er unter der Blechklappe gesagt hat, und diesmal ist er ein ganzes Stück besser zu verstehen:

»Willkommen im Legendtopia, wo Legenden auferstehen.«

Der Typ führt uns in das Restaurant. Es ist schwer zu verstehen, was er sagt – die meisten Geräusche kommen von seiner Rüstung.

»Meine edlen Damen und Herren, folgen Sie mir in eine andere Welt.« *SCHEPPER! QUIETSCH!* »Eine verzau-

bernde Welt ...« RUMMS! »... voller Magie.« KNIRSCH!
KLACK! »Zu Ihren Tischen geht es hier lang.«

Wir folgen dem Ritter durch einen gewölbten Eingang,
wo sich verstaubte Plastikranken an den Wänden empor-
winden. Wir kommen an einem Schild vorbei, auf dem
steht:

VORSICHT
MENSCHENFRESSER KREUZEN

Marcy stößt Trevor an. »Siehst du, hab ich dir doch gesagt,
dass es hier Menschenfresser gibt.«

»Oooh, schlotter. Ich krieg echt Angst.«

»Wart's ab«, antwortet Marcy. »Mit Menschenfressern
willst du dich bestimmt nicht anlegen.«

Ihr kleiner Streit verstummt, als sich plötzlich quiet-
schend eine verborgene Tür öffnet. Heraus schießt ein
Menschenfresser. Selbst Marcy würde zugeben müssen,
dass das Ding nicht sehr angsteinflößend aussieht. Schon
wegen der Drähte, die ihm aus den Ohren ragen, und der
Wattefüllung, die aus den aufgerissenen Nähten quillt.

Aber zumindest in einem hat Marcy recht: Der Men-
schenfresser spricht.

Mehr oder weniger jedenfalls.

»GRRR! ICH WERDE EURE KNOCHEN FRESSEN!«,
knurrt das Monster. Seine Stimme ist so elektronisch ent-

stellt, dass sie eher wie ein Toaster klingt, der nicht mehr richtig funktioniert.

Wir gehen weiter. Marcy wirft einen enttäuschten Blick über die Schulter. »Was für ein Menschenfresser war *das* denn?«

»Ein öder Menschenfresser!«, sagt Trevor mit triumphierendem Grinsen. »Genau wie ich gesagt hab.«

»Vergiss es.« Ich packe Marcys Arm und führe sie von Trevor weg. »Hör nicht auf ihn.«

»Er hat ja irgendwie recht«, grummelt Marcy vor sich hin.

»Ach, weißt du ... Ich wette, der Rest vom Legendtopia ist besser.«

Doch als ich mich in dem Restaurant umschaue, bin ich mir da nicht so sicher. Alles wirkt total wie Attrappe. Der Königsthron ist aus Styropor. Das Einhorn ist ein ausgestopftes Pferd, dem mit Klebeband ein Horn am Kopf befestigt wurde.

Das Legendtopia ist wirklich legendär.

Ein legendärer Reinfall.

Aber Marcy hat noch nicht ganz aufgegeben, was den Laden betrifft. Als ein wildes Brüllen den Gang entlangdröhnt, muntert sie das wieder auf.

Vorn bleibt der Ritter scheppernd stehen. »Was ist das für ein Geräusch, das ich vernehme? Es klingt nach ... *dem Drachen!*«

Marcy wirft mir ein aufgeregtes Grinsen zu. »Ich wusste doch, dass es hier einen Drachen gibt.«

Wir beide zucken zusammen, als es erneut brüllt. Rauch wabert in den Raum. Der Schauer des Unbekannten liegt schwer in der Luft. Die Atmosphäre des Bedrohlichen. Das muss es sein, was Marcy so an den Fantasy-Geschichten reizt. Dass alles möglich ist.

Ein dunkler Schemen zeichnet sich im Rauch ab. Auch wenn ich weiß, dass alles nur Fake ist, schlägt mein Herz plötzlich doch ein Stück schneller. Ich packe Marcys Ellenbogen etwas fester. Die dunkle Gestalt windet sich durch den Dunst näher und näher auf uns zu, bis wir – endlich – einen Blick auf das Ding erhaschen ...

Und es sieht überhaupt nicht nach Drache aus.

Mehr wie ein übergroßes Huhn.

Marcy stampft mit dem Fuß auf. »Das ist doch kein Drache!«

Der Einzige, der Angst vor dem großen purpurnen Huhn zu haben scheint, ist unser pickliger Ritter. Er zieht sein Plastikschwert und fuchtelt damit herum.

»Schnell, lasst uns von hier verschwinden!« *SCHEPPER!*
PLONK! »Bevor uns der Drache verschlingt!«

»Ja, lasst uns vor dieser grausigen Hühner-Attrappe die Flucht ergreifen«, jöhlt Trevor, während wir weiterlatzen.

Marcy zuliebe hoffe ich, dass das Ganze besser wird,

sobald wir unseren langen Holztisch erreicht haben. Aber keine Chance. Als wir sitzen, tritt torkelnd eine Frau mit spitzem Hut und weitem Mantel heran.

»Seid willkommen«, verkündet sie. »Ich heiße Gerlaxia, und ich bin die mächtigste Hexe im ganzen Land! Doch für heute bin ich eure Kellnerin!«

Der Hut der Frau hat lauter Senfflecken, und unter dem Mantel blitzen ihre Converse-Schuhe vor.

»Macht euch auf phantastische Hexenwerke und packende Zaubereien gefasst. Aber als Erstes – darf ich euch die Karte präsentieren.«

Gerlaxia wirbelt einmal mit den Händen, und schon fallen mehrere Menükarten aus ihrem Ärmel.

»Upps«, murmelt die Hexe.

Nachdem sie die Karten vom Boden aufgesammelt hat, geht sie um den Tisch herum und fragt, was wir trinken wollen. Zu mir kommt sie zuletzt. Als sich Gerlaxia vorbeugt, verhakt sich die Krempe ihres spitzen Huts an meiner Eulenkette. Als sie sich umdreht und gehen will, reißt der Verschluss ab. Die Kette löst sich von meinem Hals und hängt an ihrem Hut fest.

Gerlaxia stolziert davon, und ich bin am Tisch eingekellt. Während ich sehe, wie die unechte Hexe aus meinem Blickfeld verschwindet, macht sich in mir das Gefühl breit, den letzten kleinen Fitzel von meinem Vater, den ich bisher noch besaß, verloren zu haben.