



*Mein besonderer Dank gilt meiner Mutter, die mir stets
und in allen Lebenslagen behilflich ist und mich mit
Hingabe unterstützt. Egal ob es sich um die Prüfung
meiner Manuskripte oder aber um den ganz normalen
Alltag handelt.
Möge sie lange leben, sie ist einfach die beste.*

Sven Icy Kuschmitz

Fremde Welt Nox

Band II

Abenteuer auf Nox



tredition®

www.tredition.de

© 2019 Sven Icy Kuschmitz

<https://fremdeweltnox.de>

Umschlagillustration: Stephanie Männer Illustration,
www.stephanie-maenner.de

Lektorat: Birgit Freudemann, www.schreibwerkstatt-bf.de

Verlag & Druck: tredition GmbH, Hamburg

ISBN

Paperback 978-3-7482-3892-8

Hardcover 978-3-7482-3893-5

e-Book 978-3-7482-3894-2

Das Werk, einschließlich seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlages und des Autors unzulässig. Dies gilt insbesondere für die elektronische oder sonstige Vervielfältigung, Übersetzung, Verbreitung und öffentliche Zugänglichmachung.

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie.

Detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Inhalt

Zurück nach Nox	7
Das Problem mit dem Portstein	12
Auf der Jagd.....	14
Bei Hecuba.....	22
Eisland	33
Das Feuerland	48
Die Herrin des Feuers	54
Der Beginn der Rebellion	63
Die Hochzeit	69
Das Tal des Mondes.....	84
Die Blume mit rosa Blüten	94
Der Rückweg	101
Die Mondsilbertaufe	110
Die Unterwasserwelt.....	117
Faunas Königreich	123
Gräfin Flora.....	129
Das Erblühen der magischen Blume.....	136
Der neue Portstein.....	146
Zurück zur Erde	152

Zurück nach Nox

Es ist Herbst auf der Erde. Die drei Freunde Arthur, Zelda und Pascal fahren nach Hause zu ihren Eltern. Sie studieren Geologie in Sachsen und sind mit dem Zug unterwegs gen Heimat. Zelda, ein großes Mädchen von einundzwanzig Jahren, trägt ganz langes blondes Haar mit einer langen rosa Strähne darin. Außerdem ist sie ein recht hübsches Mädchen. Arthur, ein rothaariger junger Mann von zweiundzwanzig Jahren, ist sehr nett und höflich. Der dritte im Bunde ist Pascal, ein junger Mann mit kurzem schwarzem Haar. Er ist etwas kräftiger gebaut als Arthur und nicht immer gut gelaunt, vor allem, wenn es nicht genug zu essen gibt.

Die Eltern der drei Freunde wohnen alle in Schmölln, im Altenburger Land.

Pascal und Arthur wollten sich heute Abend noch bei Zelda treffen. Sie haben vor, ihre Freundin Sally zu besuchen. Da diese aber arg weit entfernt lebt, ist dies nicht so einfach und bedarf einiger Vorbereitungen. Ihr letzter Besuch bei Sally ist schon über ein Jahr her. Diese Freundin hatten sie auf ihrer unvorhersehbaren Reise nach Nox, einer ihnen vollkommen fremden Welt, kennengelernt.

Damals untersuchten sie einen Spalt, der sich nach einem Erdbeben im Altenburger Land aufgetan hatte, verschwanden dann aber aufgrund mysteriöser Umstände darin. Sie gelangten unverhofft in eben diese Welt Nox, in der es seltsame Wesen gab, etwa Sally, eine

Person halb Mensch, halb Katze. Sally, die Katzenfrau, begleitete die drei auf deren Reise quer durch Nox in der Hoffnung, einen Weg zurück nach Hause zu finden. Das gelang ihnen dann auch nach zahlreichen bestandenen Abenteuern und nach Aufgaben, die sie zunächst lösen mussten. Um wieder in ihre Welt zurückkehren zu können, erhielten sie von Königin Hecuba, einer Herrscherin auf Nox, einen sogenannten Portstein, mit dem man zwischen den Welten umherreisen kann.

Am Abend bei Zelda besprachen sie nun, wann endlich sie mit diesem Portstein zu Sallys Zuhause auf dem Planeten Nox reisen wollten.

„Wir können ja morgen zu ihr reisen“, schlug Zelda vor.

„Gut, dann treffen wir uns doch morgen bei Arthur“ – Arthur wohnte im letzten Haus in der Eigenheimsiedlung –, „da können wir im Garten mit dem Portstein starten, ohne zu viel Aufmerksamkeit auf uns zu lenken“, schlug Pascal vor. Das Trio erklärte sich damit einverstanden und beschloss, früh am Morgen zu starten. Für dieses Vorhaben mussten sie sich immer Orte suchen, die nicht öffentlich waren, um möglichst unentdeckt zu bleiben.

Arthur erkundigte sich bei Zelda, ob sie den Portstein und ihr Zauberzepter überhaupt noch hatte. Sie reagierte genervt. „Ja klar. Ich schmeiße doch so etwas nicht weg. Außerdem müssen wir sowieso und unbedingt nach Nox reisen, weil meine magischen Fähigkeiten langsam schwinden, ich sie aber auf Nox wieder aufladen kann.“ Kopfschüttelnd begab sie sich zu einem ihrer Kleiderschränke, holte sowohl das Zepter als auch

den Portstein aus dem Versteck und zeigte ihnen beides. Zelda hielt es anderen Menschen gegenüber geheim, dass sie eine Magierin war; hier würde es ihr eh keiner glauben, vielmehr würde man sie für nicht recht bei Verstand halten.

„Wir haben da aber noch ein Problem mit dem Portstein“, gab sie sich besorgt.

„Ja was denn? Funktioniert er nicht mehr richtig?“ Arthur zeigte sich entsetzt.

„Nein, er funktioniert prima, habe ich selbst zwischendurch ausprobiert. Aber wir haben Königin Hecuba doch versprochen, dass wir ihn ihr zurückgeben werden. Tun wir das aber, können wir nicht wieder zurück zur Erde reisen, sondern müssten für immer auf Nox bleiben. Wir könnten nie mehr zurück.“ Zeldas Klang sehr bekümmert.

„Ich glaube nicht, dass die Königin uns den Portstein wegnehmen wird. Sie ist doch unsere Freundin und würde uns das bestimmt nicht antun“, beruhigte sie Pascal.

Die Jungs begaben sich nach Hause, ihre Rucksäcke zu packen, um für die Reise optimal ausgerüstet zu sein.

Der Abreisetag erwies sich als ziemlich windig. Der Wind blies die bereits bunten Blätter von den Bäumen. Zelda und Pascal verabschiedeten sich von ihren Eltern und machten sich auf den Weg zu Arthurs Zuhause.

„So, habt ihr alles, was ihr mitnehmen wollt?“

„Also, Zelda, ich habe alles beieinander. Du auch, Arthur?“

„Ja, ich denke schon.“

„Gut, da können wir ja los“, bestimmte Zelda und

hielt den Portstein hoch. Arthur und Pascal legten jeweils eine Hand darauf und konzentrierten sich auf ihr Reiseziel. Der Stein begann zu leuchten – und die Reise ging los. Sie rasten mit extremer Geschwindigkeit an Sternen und Planeten vorbei, ans andere Ende der Galaxie. Dennoch dauerte die Reise nicht länger als etwa eine Viertelstunde. Alles ging derart schnell vonstatten, dass ihnen nicht mal übel wurde.

Im Land Mo selbst und in den benachbarten Ländern herrschte gerade Winter. Kühle Luft strich sanft über das ganze Land des Tiermenschen-Volkes.

Sally stand am Dorfeingang und hielt Wache. Na ja, von wegen Wache, sie schien eher eingeschlafen zu sein. Sie lehnte am Tor, Augen geschlossen, und schnurrte leise vor sich hin. Aber viele andere umstehende Tiermenschen erkannten die Freunde wieder und begrüßten sie auf das Herzlichste. „Wisst ihr, wo wir Sally finden können?“, fragte Zelda eine der Frauen, die Sally ziemlich ähnlich sah.

„Aber natürlich. Sally ist meine Nichte.“

„Ihr seid Sallys Tante? Aha, das wusste ich nicht.“

„Gut zu wissen. Aber wo ist Sally denn nun, etwa zu Hause oder auf der Jagd? Oder hält sie Wache irgendwo im Dorf?“ Arthur ließ seine Ungeduld spüren. Sallys Tante aber erklärte ihnen seelenruhig, dass Sally am Dorfeingang Wache hielt und sie sich bestimmt sehr freuen würde, ihre Freunde wiederzusehen; Sally hätte sie sehr vermisst.

Die drei begaben sich an besagte Stelle im Osten des Dorfes und sahen die schlafende Sally am Torrahmen lehnen. Sie näherten sich ihr vorsichtig. Zelda kitzelte

sie an der Nase, so lange, bis sie niesen musste. Mit einem herzhaften *hatschi* wachte sie zwar auf, musste aber erst mal zu sich kommen. Wegen ihres Nickerchens wirkte sie etwas orientierungslos.

„Hallo Sally, wir sind’s!“ , rief Zelda ihr zu und lächelte sie an.

„Zelda, Arthur, Pascal! Seid ihr es wirklich?“ Sally war total verwundert.

„Ja, ich denke schon“, entgegnete Arthur, indem er an sich und den anderen herabschaute. Sally umarmte alle drei auf einmal.

„Ich habe euch so vermisst“, schluchzte sie überglücklich, Tränen liefen ihr vor Freude über die Wangen. „Ich freue mich ja so, dass ihr da seid, und hoffe, ihr bleibt nicht nur ein paar Tage, sondern für länger.“

„Wir werden eine Weile hierbleiben. Aber wie lange genau, das wissen wir auch noch nicht“, sagte Pascal.

„Schön, dann kommt mit. Es gibt Schweinesteak zum Mittagessen. Mir knurrt auch schon der Magen, denn seit heute früh habe ich nichts gegessen.“ Mit diesen Worten lud Sally sie alle ein.

So machten sie sich auf den Weg zu Sallys Heim.

Das Problem mit dem Portstein

Während Sally die Steaks zubereitete, packten die Freunde ihre Rucksäcke aus. Sie war ganz aus dem Häuschen vor Freude darüber, dass die drei wirklich zu Besuch gekommen waren. Nachdem die ihre Sachen verstaut hatten und nun in die Küche gekommen waren, servierte Sally die Steaks. Sie hatte diese auf einen großen Holzteller getan und für ihre Gäste Teller auf den Tisch gestellt, dazu Messer und Gabeln gelegt.

Als sie sich über dieses und jenes unterhielten, kam Zelda auf den Punkt und offenbarte Sally, weswegen sie vor allem hierhergekommen waren. „Na ja, wir haben Hecuba doch versprochen, ihr den Portstein zurückzubringen. Wenn wir den aber zurückgeben, können wir nicht mehr zu uns nach Hause zurückreisen. Und nun wissen wir nicht so recht, was wir machen sollen.“

Sally verstand das Problem. „Oh, ich habe ja ganz vergessen dass wir den Stein zurückbringen sollen“, und meinte noch: „Das Einzige, was wir tun können, ist, zu ihr zu reisen und mit ihr zu sprechen. Vielleicht überlässt sie euch ja den Portstein ... oder weiß eine andere Lösung.“

„Du hast recht, Sally. Wir müssen die Königin besuchen und sie um Rat fragen“, stimmte Arthur zu, und Zelda fügte an: „Ja, aber heute nicht mehr. Morgen haben wir genügend Zeit und auch noch den Portstein, um zu ihr zu reisen.“

Nachdem das geklärt war, verzehrten sie mit Genuss, was Sally aufgetischt hatte, und beratschlagten, was

man mit dem angebrochenen Tag noch anstellen könnte. Sally schlug vor, sich gemeinsam an der Jagd zu beteiligen, die heute stattfinden würde. Da wären sie dankbar für jede helfende Hand, denn der Fleischvorrat im Lager sei aufgebraucht. Überdies würde man das aus der Haut der Tiere hergestellte Leder üblicherweise verkaufen oder bei den Nachbarn eintauschen gegen andere Ware.

„Für mich ist es übrigens auch das erste Mal, dass ich mit auf die Jagd darf“, verriet Sally und blickte ihre Freunde erwartungsvoll an.

„Wir können wirklich bei der Jagd mitmachen?“ Die drei waren bass erstaunt.

„Ja, ich muss bloß beim Jägerhauptmann Bescheid geben.“

Gesagt, getan. Sally ging nach dem Mittagessen zum Jagdleiter, um ihn zu fragen, ob ihre Freunde mithelfen dürften. Der freute sich über die unerwartete Unterstützung. „Wir werden heute im Hinteren Land jagen, da gibt es zu dieser Jahreszeit viel Wild.“

„Gut, dann sage ich meinen Freunden Bescheid.“ Sprach's und kehrte zu ihnen zurück; sie mussten sich ja noch auf ihren Ausflug vorbereiten.

Auf der Jagd

Am späten Nachmittag setzte sich der Jagdtross mit dreißig Teilnehmern in Richtung Jagdgebiet in Bewegung. Aus der Waffenkammer hatten sich alle mit Pfeil und Bogen oder mit Armbrüsten ausgerüstet. Sally steckte sich noch ein kleines Jagdmesser ein.

Die vier Freunde fuhren in einer von vier Pferden gezogenen Kutsche mit.

„Ich bin ganz schön aufgeregt, denn das ist meine erste Jagd. Sonst stehe ich immer nur am Tor und halte Wache, was ziemlich langweilig ist. Ich sehe dann die Jäger immer nur, wenn sie mit ihrer Beute zurückkommen.“

„Ja, wir sind genauso aufgeregt wie du, weil wir so etwas auch noch nicht mitgemacht haben“, warf Pascal ein.

Sie fuhren durch die Steppe von Mo – eine weite, hügelige Ebene, nur von wenigen Baumgruppen aufgelockert. Danach durchquerten sie einen nicht allzu großen Wald, fuhren dahinter an einem Dorf, bewohnt von Menschen, vorbei und erreichten endlich ihr Ziel.

Arthur wollte wissen, ob es Probleme mit den Bewohnern des Dorfes gebe, wenn sie auf deren Land jagten. Jedenfalls nahm er an, dass das der Fall sei. Doch der Jagdleiter erklärte ihm, dass hier kein Besitzrecht an Wald, Wild, Wasser und Sonstigem existiere. Hier gehöre alles allen und jeder dürfe auf die Jagd gehen, wo immer es ihm beliebe. Lediglich die von den Leuten im

jeweiligen Dorf bestellten Felder seien Eigentum, das es zu respektieren gelte.

Erst stiegen die Tiermensen-Jäger aus dem Wagen, danach die Freunde. Dann sondierten die Jäger das Gelände, legten sich auf die Lauer und versuchten ein paar Rehe und Hirsche ausfindig zu machen, die sich vermutlich ganz in der Nähe, im Wald, aufhielten.

„Wir müssen jetzt ruhig sein, damit wir die scheuen Tiere nicht vertreiben“, raunte der Jägerhauptmann den Freunden zu. Die vier Neulinge ahmten dann auch nach, was die Jäger taten. Sie hockten sich in Erdmulden oder gingen hinter Büschen oder Bäumen in Deckung. Nachdem das Wild jedoch zu weit entfernt zu sein schien, pirschten sie sich allesamt vorsichtig näher. Das bedeutete für die Jäger, dass sie weiter in den Wald hinein mussten. Was nicht so einfach für einige war, denn ... schleicht *ihr* mal leise durchs Unterholz!

Aber die vier Freunde versuchten so ruhig wie nur möglich voranzukommen. Nachdem sie tiefer in den Wald vorgedrungen waren, entdeckten sie ein Rudel Hirsche – ungefähr zwanzig Tiere.

„Wir brauchen mindestens fünf von denen“, flüsterte einer der Jäger ihnen zu. Der Jägertrupp schlich unentdeckt weiter und postierte sich um das Rudel herum.

„Psst, seid still, sonst flüchten sie“, raunte jetzt ein anderer Jäger. Die Freunde und die Jäger spannten nun ihre mitgebrachten Waffen und schossen auf die größten der Hirsche.

Sally, Zelda, Arthur, und Pascal schossen zwar daneben, die Jäger aber hatten ein paar Tiere erlegt. Die Beute musste nun zum Wagen gebracht werden. Eigentlich eine mühselige Angelegenheit, da dieser doch in

ziemlicher Entfernung abgestellt war. Da zückte Zelda ihr Zepter und ließ die erlegten Tiere schweben. So musste sich niemand damit abschleppen. Die Umstehenden staunten nicht schlecht, was man mit so einem Stock alles anstellen konnte. Die Tiermenschen kennen solche Dinge nicht, die das Zaubern ermöglichen, und waren froh, die Hirsche zumindest heute nicht schleppen zu müssen – sechs Tiere und somit genug Hirschfleisch für ein paar Wochen.

„So, nun sind noch die Wildschweine dran, da müssen wir besonders aufpassen. Die Schweine sind groß, stark und gewitzt“, erklärte ihnen der Jägerhauptmann. Als die Jagdbeute auf dem Wagen verstaut war, fuhren sie in die Steppe des Hinteren Landes.

Sie durchquerten diese und hielten nach Wildschweinen Ausschau.

Nach einer Weile entdeckten sie dann auch tatsächlich eine Rote Schweine. Da diese sich aber auf freier Flur befand – und Wildschweine schnell und ausdauernd rennen können –, dürfte die Jagd auf sie wohl nicht so einfach werden. Der Hauptmann und die Truppenführer besprachen die Taktik. Sie wollten sich aufteilen. Ein Teil der Jäger sollte in Richtung Süden vorausfahren, oberhalb der dortigen Sandgrube in Stellung gehen, und der restliche Teil versuchen, die Schweine in die Sandgrube und auf die dort Wartenden zuzutreiben.

Zelda erkundigte sich danach, wie weit es bis zu dieser Grube sei, um besser entscheiden zu können, wo sie dabei sein wollte. Doch als von etwa drei Kilometern die Rede war, beschloss sie, bei denen zu bleiben, die vorausfahren würden. Arthur, Pascal und Sally schlos-

sen sich ihr an. Denn wer ist schon so sportlich, einer Rotte von Wildschweinen zu Fuß hinterherzujagen. Und was wäre, würde sich eines der Schweine entschließen umzukehren und seinerseits die Jäger zu jagen? Das schien ihnen dann doch alles zu vage und zu gefährlich.

Nachdem sich der Jagdtrupp aufgeteilt hatte, fuhren diejenigen, die sich oberhalb der Sandgrube in Stellung bringen wollten, in großem Bogen um die Rotte herum, zum geplanten Standort.

Die anderen legten erst mal eine Pause ein, aßen etwas und ruhten sich aus, denn diese Jagd auf die Wildschweine schien kräftezehrend und anstrengend zu werden. Nach etwa einer halben Stunde erhoben sie sich – sie waren ja nun die Treiber – und machten sich bereit, die Tiere zur Sandgrube hin zu treiben. Sie ließen ihre Ausrüstung zurück; später würden sie sowieso wieder hier vorbeikommen und dann ihre Sachen abholen. Das Einzige, was sie mitnahmen, waren ihre Waffen, die sie sowieso brauchten. Aber auch, weil man immer damit rechnen musste, dass sie von einem Schwein angegriffen werden könnten, falls es plötzlich die Richtung änderte. Da mochte keiner ohne Verteidigung dastehen.

Der Trupp mit unseren Freunden benötigte ungefähr eine Viertelstunde, um ans Ziel zu gelangen. Die vier schauten sich erst mal um. Die Sandgrube erwies sich als sehr groß, fiel zur Steppe hin sanft ab, stieg jedoch auf der gegenüberliegenden Seite steil auf. Hier würden sich die Jäger postieren, um die Schweine von oben herab zu erlegen.

Die Wagen stellten sie etwas abseits ab, damit diese nicht von den fliehenden Schweinen beschädigt werden

konnten. Dann brachten sich alle in Stellung. Die Freunde nahmen ihren Platz ganz oben auf der Kuppe, neben dem Hauptmann, ein. Er hatte ihnen erklärt, dass dies der sicherste Platz für Jagdneulinge sei, denn hier oben würde sie ganz sicher kein Schwein erreichen und womöglich angreifen.

Es dauerte auch nicht lange, da vernahmen sie ohrenbetäubendes Getrampel. Zuerst sahen sie nur eine Staubwolke, dann die Schweine kommen – an die zehn Tiere. Die Jäger legten an und schossen, was die Bögen hergaben. Für die vier dauerte es eine gefühlte Ewigkeit, bis auch das letzte Schwein sich seinem Schicksal ergeben hatte und gestorben war. Dabei hatte die ganze Aktion gerade mal eine Viertelstunde gedauert.

Die erlegten Wildschweine waren wirklich sehr groß und schwer – im Vergleich zu den Tieren auf der Erde vielleicht so groß wie eine Kuh. Zelda zog, wie schon bei den Hirschen, ihr Zepter und ließ damit die Schweine auf den dafür vorgesehenen zweiten Wagen schweben. Einer der Jagdhelfer war neugierig und erkundigte sich, woher sie diesen Stock habe und ob sie sich den bei der nächsten Jagd ausleihen könnten. Zelda aber musste ihn enttäuschen und ihm erklären, dass nur sie allein das Zepter bedienen könne, sonst keiner.

Der junge Mann, der danach gefragt hatte, sah aus wie ein Wolf, die Zeichnung seines Fells erinnerte aber eher an eine Katze. Er war graubraun getigert.

Nachdem nun sämtliche Wildschweine mühelos aufgeladen waren, begab sich die Gesellschaft auf den Heimweg.

Im Dorf wurden sie schon sehnsüchtig erwartet, auch

von den Gerbern, die ungeduldig auf die Häute der Tiere warteten, um sie zu Leder zu verarbeiten. Mithilfe von Zeldas Magie und ihres Zepters ging auch das Abladen zügig vonstatten. Die Fleischer entfernten zunächst die Innereien, anschließend häuteten die Gerber die Beute. Danach wurden die Körper zerlegt und das Wildbret in die kühlsche Kammer des Vorratslagers gebracht.

„Sehen wir uns heute beim gemeinschaftlichen Abendessen?“, erkundigte sich einer der Jäger. Sally versprach ihm, dass sie ganz bestimmt kommen würden.

„Was hat es denn mit so einem gemeinschaftlichen Abendessen auf sich?“

„Pascal, solche Essen gibt es immer nach erfolgreicher Jagd“, erklärte ihnen Sally. „Da gibt’s Gebratenes und Wein, es wird Musik gespielt, gesungen, getanzt und gelacht. Es ist jedes Mal sehr schön.“

„Und wir dürfen da auch mitmachen, obwohl wir keine Dorfbewohner sind. Das ist toll“, meinte Arthur.

„Natürlich dürft ihr. Wir haben manchmal auch Menschenfreunde bei uns, außerdem findet das gemeinschaftliche Essen ja auch nur einmal im Monat statt – nach der großen Jagd. Außerdem wart ihr doch auch bei der Jagd dabei.“ Sally zeigte ihnen, wo das Essen stattfinden würde.

Die Schadanis hatten ein großes ledernes Zelt in der Dorfmitte errichtet – ähnlich einem Gemeindesaal auf der Erde –, in dem sämtliche Bewohner und deren Gäste Platz finden konnten.

Als die Sonne am Horizont versank, trafen sich die

Tiermenschen in dem Zelt. Um zu diesem Anlass schick auszusehen, hatten sie sich in Umhänge gekleidet, die von den Elfen Zylta und Lia aus dem Nadelwald stammten.

Es dauerte nicht allzu lange, da waren alle Tiermenschen versammelt. Der Häuptling hielt eine kurze Ansprache, begrüßte die Gäste Arthur, Pascal und Zelda und eröffnete sodann das Essen. Mitten im Zelt, auf felsigem Untergrund, befand sich eine Feuerstelle, über der ein Wildschwein am Spieß brutzelte. Einige der Dorfbewohner schnitten unterschiedlich große Bratenstücke heraus und verteilten diese an die Anwesenden. Zusätzlich zum Fleisch gab es verschiedene Früchte und Gemüse. Die Tiermenschen waren natürlich neugierig, wollten so manches über die Erde in Erfahrung bringen und fragten die drei regelrecht aus. Zum Beispiel wollten sie wissen, ob es auf der Erde auch Leute gebe wie sie oder wie andere auf Nox lebende Wesen. Pascal versuchte einer Wolfsfrau sogar zu erklären, was Strom ist, ein Fernseher und ein Computer ... denn so etwas kannten die Tiermenschen nur vom Hören und Sagen.

Nach dem Essen spielte eine Band zum Tanzen auf. Alle unterhielten sich angeregt, lachten, tanzten ausgelassen und hatten viel Spaß. Arthur holte seine Digitalkamera hervor und demonstrierte einigen Dorfbewohnern, was so eine Kamera alles kann. Er erklärte ihnen, dass man damit Fotos machen könne. „Das Ding macht Fotos? Was sind Fotos?“, fragte ein einem Fuchs ähnlicher Mann überrascht. Nun, meinte Arthur, das wären Bilder, die von der Kamera in einem kurzen Moment festgehalten würden – Bilder, die man sich dann immer

wieder anschauen könne. Er fotografierte eine Gruppe Umstehender und zeigte ihnen das Bild auf dem Display. Sie gaben sich zwar schwer beeindruckt von diesem kleinen Kasten, doch war das allem Anschein nach trotzdem nichts wirklich Besonderes für sie.

Es war spät geworden, die Nacht weit fortgeschritten, und unsere Freunde waren todmüde, wollten nur noch rasch ins Bett. Sally zeigte ihnen die Betten, in denen sie schlafen konnten. Arthur und Pascal schliefen in einem Zimmer weiter unten im Haus; von dort aus konnten sie gerade auch den Mond durchs Fenster sehen. Zelda schlief bei Sally im Zimmer. Sie zog sich aus und ging, nur in Unterwäsche, ins Bett. Draußen in der Nacht war's wohl ziemlich frisch, doch dank des Kamins in diesem Zimmer angenehm warm.