



tredition®

www.tredition.de

Sven Icy Kuschmitz

Fremde Welt Nox

Band I



www.tredition.de

© 2015 Sven Icy Kuschnitz

Umschlaggestaltung: Sven Icy Kuschnitz

Lektorat, Layout u. Satz: Schreibwerkstatt Birgit Freude-
mann, Lektorat+Korrektorat; www.schreibwerkstatt-bf.de

Verlag: tredition GmbH, Hamburg

ISBN: 978-3-8495-9639-2 (Paperback)

978-3-8495-9640-8 (Hardcover)

978-3-8495-9641-5 (eBook)

Printed in Germany

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 Information 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

Der mysteriöse Spalt	7
Abstieg in die Tiefe	10
Die Schadanis	13
Beim Häuptling	18
Im Wald	21
Das Gebirge	23
Im Innern der Mine	28
Die Stadt Selanskia	33
Der Weg zur Burg	38
Die Audienz bei Hecuba	48
Im Baumschlangewald	53
Dem Wolfspelz auf der Spur	55
Der Straußeneierschalenwettbewerb	57
Rinde vom Mammutbaum und Bergwasser	60
In der Höhle der Fledermäuse	65
Die Sache mit dem Spinnenblut	70
Zaubertränke und Zaubersprüche	75
Die Reise mit dem Portstein	84
Unter der Burg	90
Haskilia	105
Der Weg nimmt kein Ende	121
Die Waldelfen	125

Der zornige Geist	134
Der verzweifelte Geist	139
Hilfe für die Botin	143
Ruhe in Frieden	151
Der Geist, der Leben spüren will	159
Die Magierin	175
Zwei Wochen später	186
Der Feenwald	190
Wo ist die Königin?	199
Die Verbesserung des Portsteins	207
Zurück im Schadani-Dorf	214
Zelda hat's geschafft	225
Zurück auf der Erde	228
Über den Autor	

Der mysteriöse Spalt

Ein heißer Sommertag. Die Sonne brannte vom Himmel, doch für gelinde Abkühlung sorgte eine leichte Brise. Die Menschen saßen in Cafés oder Eisdielen und suchten Erfrischung im Schwimmbad.

Mit einem Mal gab es im Dreiländereck Thüringen – Sachsen – Sachsen-Anhalt ein Erdbeben der Stärke 4,2 auf der sogenannten Richterskala. Die Menschen schauten sich verwirrt um, denn so etwas kommt hier nicht allzu häufig vor. Alles vibrierte wie wild, Geschirr in Schränken und auf Regalen in den Cafés klirrte und klapperte. Das Ganze dauerte zwar nur ein paar Sekunden, kam einem aber sehr viel länger vor. Als alles vorüber war, zeigten sich nur kleinere Schäden wie etwa von den Wänden abgefallene Bilder oder Vasen und Blumentöpfe, herabgepoltert von Brüstungen und Fensterbänken. Menschen waren jedoch nicht zu Schaden gekommen, wie den Rundfunknachrichten zu entnehmen war.

Nur im Altenburger Land, in einem kleinen Wäldchen, entdeckte man etwas später eine große Spalte – ungefähr fünfundzwanzig Meter lang und zwischen zweieinhalb und dreieinhalb Meter breit, aber wie tief die war, wusste keiner zu sagen. Kurze Zeit darauf erschienen Wissenschaftler unterschiedlichster Fachrichtungen in der Gegend, um sich umzuschauen und zu informieren. Unter ihnen Geologen, die unter anderem Gesteine und deren Zusammensetzung erforschen, so-

wie Seismologen, deren Aufgabe es ist, Erdbeben und ihre Auswirkungen zu untersuchen. Sie machten sich ein Bild vom großen Spalt und berieten das weitere Vorgehen.

Später versuchten sie die Tiefe des Erdspalts auszuloten, aber die Messgeräte zeigten keinen Boden an. *Der Spalt muss sehr tief sein*, vermuteten die Wissenschaftler, nachdem Herr Dr. Müller ein hell leuchtendes Knicklicht in die Schlucht hatte fallen lassen. Das Knicklicht war endlos lange gefallen, und nach einer Weile konnte man das von ihm ausgehende Licht nicht mehr sehen ... Sie fassten einen Beschluss. „Wir sollten Vorsichtsmaßnahmen ergreifen, das Gelände sichern und eine zwei Meter hohe Mauer errichten, damit niemand auf die Idee kommt, da hineinzuklettern, solange wir unsere Untersuchungen nicht beendet haben“, schlug einer der Geologen vor.

Wenige Tage darauf stand die Schutzmauer. Währenddessen hatten sich drei Studenten eingefunden, sie stammten alle aus dem Altenburger Land, und sich bereit erklärt, in die Spalte hinunterzuklettern, um sie zu erforschen. Ihre Namen: Arthur, Pascal und Zelda.

Arthur, ein Meter achtzig groß, hat lange rote Haare und blaue Augen. Er hat sich leichte Kleidung ausgewählt und trägt ein hellblaues T-Shirt und eine dunkle Stoffhose. Pascal, ein Meter fünfundachtzig groß, hat mittellange schwarze Haare und braune Augen. Bekleidet ist er mit seiner geliebten Jogginghose und einem grünen T-Shirt. Zelda, mit einem Meter sechsundsiebzig, trägt ihr ganz langes blondes Haar offen und hat

himmelblaue Augen. Für ihre Reise in die Unterwelt entschied sie sich für ein blaues T-Shirt und Jeans.

Alle drei haben für diese ungewöhnliche Reise entsprechendes Schuhwerk, fest und robust, gewählt.

Abstieg in die Tiefe

Nachdem sie ihre Ausrüstung untersucht und Vorsichtsmaßnahmen getroffen hatten, wollten die drei nun in die Schlucht absteigen. Beim ersten Versuch gelangten sie jedoch nur zehn bis zwölf Meter weit, denn ab da führten die Wände des mächtigen Spalts steil in den Abgrund. Also beschloss man nach kurzer Beratung, den weiteren Abstieg mit einer Art Seilzug zu versuchen, an dem ein Behälter befestigt werden sollte.

Das gesamte Material wurde zum nächsten Tag hin organisiert und der Abstieg noch einmal in Angriff genommen. Das Seil, eine extralange Spezialanfertigung an einem Seilzug, wies eine Länge von fünfhundert Metern auf. Am Seilende war mit drei Seilverbindungen ein großer runder schüsselartiger Korb angebracht. Ein wenig sah diese Konstruktion aus wie halb Förderkorb, halb Kinderschaukel.

Arthur, Pascal und Zelda kletterten in das Gebilde hinein; nennen wir es der Einfachheit halber Korb. Dieses Mal hatten sie große Rucksäcke dabei, vollgestopft mit Essbarem und Getränken, dazu einen Fotoapparat, Taschenlampen und Schreibsachen.

Die Konstruktion wurde von einem Kran hochgehoben und über der Spalte positioniert. Als alles nochmals überprüft worden war, ließ man den Korb samt Insassen und Gepäck langsam in die Tiefe hinab. Da vorab verabredet worden war, dass man die Sache langsam ange-

hen und die Spalte sorgfältig untersuchen sollte, hielt man den Seilzug alle zehn Meter für zwei, drei Minuten an. Über eine Stunde waren die drei nun schon unterwegs, doch einen Grund konnten sie noch immer nicht sehen. Einzig so etwas wie Nebel ließ sich erahnen. „Was ist das denn?“, rief Zelda verwundert aus.

„Keine Ahnung. Vielleicht Bodennebel?“, sinnierte Arthur. „Vielleicht ist ja der Boden der Spalte nicht mehr weit.“ Pascal gab sich hoffnungsvoll.

Sie tauchten in diesen Nebel ein, aber unverändert keine Spur vom Grund der Spalte. Den dreien wurde langsam mulmig zumute.

„Wie weit können die uns eigentlich noch runterlassen?“, überlegte Pascal gerade laut, da hielt der Korb unerwartet mit heftigem Ruck an. Das Seil knarzte an den Stellen, an denen es fest mit dem Korb verbunden war ... und riss, vielleicht zwei Meter über ihnen, einfach ab. Samt Korb und allem Inhalt stürzten sie in die Tiefe. Sie umklammerten die Halteseile im Korb und schrien voller Panik in einem fort. Pascal versuchte sich selbst und seinen Freunden Mut zu machen und rief: „Beruhigt euch! Wir können nur hoffen, dass der Boden nicht mehr fern ist.“ Aber da täuschten sie sich gewaltig. Sie fielen immer weiter.

Sie fallen gefühlte einhundert Kilometer in die Tiefe. Wie tief tatsächlich und wie lange es dauerte, können die drei hinterher nicht mehr sagen. Als die Schlucht enger und immer enger und die rasante Fahrt ihres Korbes von den Wänden abgebremst wird, schöpfen sie

Hoffnung, den Absturz heil zu überstehen. Da krümmt sich die Schlucht, der Korb gerät in eine beängstigende Schiefelage, aber ihr Fall wird auch spürbar langsamer. Am endlich erreichten Boden prallen sie deshalb nicht ganz so hart auf.

Alles bleibt ruhig. Nichts ist mehr in Bewegung. Eine Weile verhalten sie sich still, um das gerade Erlebte zu verarbeiten, rappeln sich dann aber auf und klettern aus dem Korb. „Wahnsinn, wie tief wir gefallen sind!“, stellte Arthur fest. „Sehr tief“, meinte auch Pascal.

Arthur ging zu Zelda, die wie Espenlaub zitterte. „Beruhige dich, Zelda, ist ja schon gut. Wir sind heil unten angekommen. Nun kann uns erst mal nichts mehr passieren.“ Zelda, ganz weiß im Gesicht, schlotterte am ganzen Körper. Als sie sich etwas beruhigt hatte, begannen sie sich umzuschauen, ob es einen Weg zurück gäbe. Besonders gut erschienen ihre Aussichten nicht. Doch sie fanden etwas ganz Merkwürdiges – einen Tunnel, gemacht wie aus purem Licht. „Was ist das denn ...?“ Zelda war verwundert. *Keine Ahnung*, sagten Pascal und Arthur wie aus einem Mund und bestaunten, was sie sahen. Sie gingen los, um sich das Gebilde aus der Nähe anzuschauen. Was sie dann entdeckten, war eine gigantisch hohe Tür aus Holz, rechts wie links von je einer riesigen Fackel beleuchtet. Die Tür mochte sieben bis acht Meter in der Höhe messen, war aber offensichtlich nicht verschlossen, denn es gab weder Schloss noch Riegel. Die beinahe zwei Meter hohen Flammen der Fackeln ließen alles noch größer erscheinen. Stauend traten die Freunde näher.

Die Schadanis

Sie berührten diese Tür, stießen sie auf ... Und es verschlug ihnen die Sprache angesichts dessen, was sich dahinter offenbarte – eine weite grüne Ebene und ein kleines Dorf mittendrin. Die Sonne schien hell von einem azurblauen Himmel.

Die drei berieten kurz, was sie jetzt tun sollten und gingen dann den Weg hinunter zum Dorf. Als sie den Bereich der großen Tür verlassen hatten, schloss sich diese wie von Geisterhand bewegt und der Durchgang verschwand. Erschrocken blickten sie sich um. „Wie sollen wir denn jetzt zurückkommen?“, fragte Zelda ängstlich. „Ist doch egal, ob die Tür nun da ist oder nicht. Wir kämen doch eh über diesen Weg nicht mehr nach Hause“, meinte Arthur schulterzuckend. „Genau, lasst uns lieber schauen, was für ein Dorf das ist und wer hier wohnt.“ Pascal trieb die Neugierde und erreichte beiden die Hände.

Als sie das Dorf fast erreicht hatten, schauten sie es sich aus sicherer Entfernung erst mal genauer an. Das gesamte Areal war von einem Palisadenzaun umgeben, der zwei Tore hatte. Innerhalb des Zauns standen nicht etwa Häuser, sondern zeltähnliche Behausungen. Zelte, die nicht wirklich vergleichbar waren mit solchen der Indianer in unserer Welt, nein, viel größere; hauptsächlich aus Holz errichtete, einige von ihnen zweistöckig, mit Fenstern ohne Glas. Überrascht entdeckten sie, dass in dem Dorf keine Menschen lebten, aber den Menschen ähnliche Tierwesen.

„Wo sind wir denn hier gelandet?“, flüsterte Pascal verblüfft. „Weiß ich auch nicht“, entgegnete Arthur staunend. „Kommt, schauen wir mal nach“, schlug Zelda vor und ging langsam voran. Arthur und Pascal schauten sich verwundert an und folgten ihr. Sie betraten das Dorf durch das nächstgelegene große Tor. Im Dorf betrachteten sie die Zelte aus der Nähe und entdeckten auch einige der Bewohner, die in einem großen Topf vermutlich gerade ihr Mittagessen zubereiteten – eine brodelnde übel riechende Fischsuppe.

Eine Frau kam jetzt, misstrauisch guckend, auf sie zugelaufen. Auf den ersten Blick wirkte sie wie eine ganz normale Frau, aber dann ließen sich Züge und Merkmale einer Katze erkennen ... braune Haare, eine etwas dunklere, getigerte Haut, regelrechte Katzenaugen und vier spitze Eckzähne. In der Hand hielt sie eine Art Speer.

Sie fragte die drei etwas in einer ihnen völlig unbekanntem Sprache, an ihrem Tonfall aber spürten sie ihr Misstrauen. Zelda versuchte mit Händen und Füßen zu erklären, was ihnen passiert war und wer sie sind. Doch die Katzenfrau schüttelte nur mürrisch den Kopf, gab ihnen zu verstehen, da genau stehen zu bleiben, drehte sich um und betrat eines der Gebäude. Nach kurzer Zeit kehrte sie mit einer Handvoll leicht rosa schimmernder Blätter zurück und bedeutete ihnen, diese zu essen.

Die drei sahen sich an, wussten nicht so recht, wie sie sich verhalten sollten. Pascal gab zu bedenken: „Was ist, wenn sie uns vergiften will?“ „Aber sie hat doch

einen Speer; damit wäre es doch viel einfacher, uns umzubringen“, stellte Zelda ganz logisch fest. Und Arthur? „Ich werde die Blätter als Erster essen; geht es mir hinterher noch gut, wissen wir, dass sie uns nicht vergiften will.“ *Okay* ..., nickten seine Freunde zustimmend.

Zögernd legte sich Arthur zwei der Blätter auf die Zunge und kaute sie vorsichtig durch; da sie aber gut schmeckten, fast wie Gummibärchen, kaute er so lange, bis er sie runterschlucken musste. Und nun geschieht etwas Sonderbares: Er kann diese Frau und andere hinzugekommene Mischwesen plötzlich verstehen. „Cool!“, meint er, grinst breit und fordert Zelda und Pascal auf, seinem Beispiel zu folgen. Die tun das, verspüren die Wirkung und können diese fremden Wesen nun auch verstehen.

Die Katzenfrau wandte sich, immer noch argwöhnisch, wieder an sie: „Was wollt ihr hier und wo kommt ihr her?“

„Wir ... äm... sind von oben heruntergefallen“, versuchte Arthur erschrocken zu erklären.

„Wer seid ihr?“, fragte die Katzenfrau noch einmal, diesmal in schärferem Ton.

„Ich bin Zelda, das ist Arthur und der hier, das ist Pascal. Wir sind aufgrund eines Unfalls, sozusagen, hierher geraten. Und wer bist du?“ Zelda gelang es sichtlich, ihr argwöhnisches Gegenüber etwas zu besänftigen.

„Ich bin Sally!“, stellte sich die Katzenfrau vor, noch immer ein bisschen misstrauisch.

„Wo sind wir hier?“, erkundigte sich Zelda höflich. „Ihr seid im Schadani-Dorf“, lautete die knappe Antwort. „Aha, und wie heißt das Land, in dem wir uns befinden?“ „Wir befinden uns hier in Schadanimo, und wir Dorfbewohner gehören zum Schadani-Volk“, erklärte Sally, die nun auch etwas neugieriger geworden war und mehr über sie erfahren wollte. „Kommt mit in mein Haus!“, forderte sie die drei auf. Als sie an ein Zelt in der Mitte des Dorfes gelangten, begegneten ihnen weitere Bewohner, die allesamt aussahen wie Mischwesen. Sie hatten Körperformen wie Menschen, aber Haut, Augen, Zähne, Ohren und zum Teil auch die Haare waren ähnlich wie bei Tieren.

In Sallys Haus angekommen schlug sie ihnen vor: „Ruht euch aus, ihr scheint ziemlich erschöpft zu sein. Ich organisiere erst mal was zu essen und zu trinken für euch.“ Sie bedankten sich bei ihr und legten sich in einer Kammer auf Tierfellen zum Schlafen nieder. Unterdessen ging Sally zum Häuptling des Dorfes, um zu berichten, dass Fremde ins Dorf gekommen seien und momentan bei ihr im Haus schliefen.

Der Häuptling sah einem Wolf sehr ähnlich und brummte mit tiefer Stimme: „Woher kommen sie denn?“ „Das weiß ich noch nicht so genau, aber sie schlafen jetzt erst mal bei mir, denn sie waren sehr erschöpft.“

„Wenn sie wach sind, gibst du mir Bescheid, damit

ich mit ihnen reden kann. Ich will herausfinden, woher sie kommen und außerdem wissen, ob sie eine Bedrohung für uns darstellen oder nicht.“

Es war bereits Abend, als die drei mehr oder weniger erholt munter wurden. Sally bat den Häuptling, sie doch erst am Morgen zu empfangen. Dann bereitete sie ein Essen für die Freunde zu; zum Glück nicht diese übelriechende Fischsuppe, sondern einen Braten mit Soße. „Passt auf, die Soße ist sehr scharf!“, warnte sie eindringlich, aber wohl zu spät. „Ach, keine Soße ist zu scharf für mich“, prahlte Pascal und nahm kurzerhand einen ganzen Löffel davon. Mit einem Mal lief er rot an wie eine Tomate und schnappte nach Luft.

Die anderen lachten. Zelda holte die Kamera heraus und fotografierte ihn. Sie nannte diese Aufnahme *Erinnerung an die scharfe Soße*.

Beim Häuptling

Am nächsten Morgen, gleich nach dem Frühstück, begaben sie sich zum Häuptling. Er wohnte auf einem Hügel, im hinteren Teil des Dorfes, in einem großen Zelt-Haus.

Sie traten durch den Haupteingang ein. Auch hier gab es verschiedene Räume; Sally geleitete die drei in den vermutlich größten davon. Dieses 'Gebäude' schien nicht nur die Wohnung des Häuptlings zu sein, sondern auch als Rathaus zu dienen. In diesem 'Ratssaal' stand ein Podest; beidseits hatten sich viele der Dorfbewohner versammelt, die nun voller Neugierde die Fremden beäugten. Gegenüber des Eingangs, genau in der Mitte des Podests, saß der Häuptling auf einer Art großem Thron; der war geschmückt mit Fellen und Federn.

Die drei Freunde gingen auf den Häuptling zu und verbeugten sich höflich.

Der Häuptling fragte sie in ziemlich scharfem Ton: „Wer seid ihr?“

„Wir sind Pascal, Arthur und Zelda“, antwortete Pascal gleich für alle drei. „Und wo kommt ihr her?“, begehrte der Häuptling ungeduldig zu erfahren. „Wir sind durch eine Schlucht aus unserer Welt hierher herabgefallen“, versuchte Arthur ihm zu erklären. „Herabgefallen? Und wie seid ihr nun wirklich hierhergekommen?“ Der Häuptling wirkte jetzt ziemlich ungeduldig. Da fasste Zelda sich ein Herz und begann die ganze

Geschichte von Anfang an zu erzählen. Zuerst vom Erdbeben, dann von der Entdeckung der großen Spalte, dem Abseilen, dem plötzlichen tiefen Fall und davon, wie sie schließlich auf den Boden der Spalte krachten. „... als wir dann einen Weg nach oben suchten, aber keinen fanden, folgten wir einem Tunnel aus Licht und standen vor einer großen Tür – durch die sind wir hierhergekommen“, beendete sie ihre Ausführungen.

„Hm... So ist das also“, brummelte der Häuptling nachdenklich. „Ihr kommt also aus einer anderen Welt, und die ist uns unbekannt“, stellte er interessiert fest.

Zelda fügte noch hinzu: „Eigentlich wollen wir nur wieder zurück in unsere Welt, doch wissen wir nicht, wie wir das anstellen sollen. Könnt ihr uns dabei vielleicht helfen?“

Da sprach der Häuptling in fast väterlichem Ton „Ihr müsst dafür zur Burg von Hecuba reisen; sie ist eine mächtige Königin und kann euch bestimmt helfen. In den Ländern auf Nox kann man mit Portsteinen reisen; so einen müsst ihr euch dort holen. Aber der Weg ist weit und nicht sehr sicher, denn unterwegs lauern viele gefährliche Kreaturen.“

Die drei blickten gleich ganz erschrocken drein und fragten sich, ob sie je wieder nach Hause kommen würden. „Wie sollen wir dorthin reisen? Wir kennen uns hier doch nicht aus.“ Zelda schaute ihn fragend an. „Sally wird euch begleiten; sie ist eine Schadani-Kriegerin und wird euch unterwegs beschützen. Auch ihr drei werdet Waffen erhalten, damit ihr euch selbst verteidigt.“

gen könnt.“ Mit einer Handbewegung bedeutete der Häuptling ihnen zu gehen – und damit war die Audienz beendet.

Sally, Zelda, Pascal und Arthur verließen das Zelt und begaben sich zur Waffenkammer des Dorfes. Darin lagerten viele unterschiedliche Waffen. Vom Messer bis zum Schwert, von Pfeil und Bogen über Speere bis hin zu Keulen und Morgensternen gab es alles, was das Herz eines Kriegers begehrte. Pascal war begeistert von dieser Vielfalt und nahm sich gleich das größte der verfügbaren Schwerter; er konnte es nicht einmal tragen, so schwer war es, und so fiel er gleich beim ersten Versuch nach vorne über. Die anderen konnten sich ein Lachen nicht verkneifen. „Immer musst du die größten und schwersten Dinge nehmen, du holder Rittersmann, selbst wenn du sie nicht mal tragen kannst“, bemerkte Zelda amüsiert.

„Hier, nimm dieses Schwert, es ist leichter“, schlug Sally vor und warf ihm ein handlicheres Modell zu. Geschickt fing er es auf – und in der Tat: Dieses Schwert war wirklich leichter. Zelda und Arthur bewaffneten sich mit je zwei Messern und einem kleinen, nicht allzu schweren Morgenstern.

Auf diese Weise gut ausgerüstet, begaben sie sich zu Sallys Haus, packten alle ihre Sachen und Proviant zusammen und machten sich, nunmehr zu viert, auf den Weg zu Königin Hecuba. Zuerst mussten sie den hinter dem Dorf gelegenen Wald durchqueren.

Im Wald

Der Wald schien, von Weitem betrachtet, undurchdringlich, sehr dicht und feucht. Und wegen seines üppigen Blätterdachs wirkte er arg duster. Der Wind ließ das Laub rascheln, und in der Ferne vernahmen die Reisenden lautes Stöhnen und Ächzen, sodass sie sich erschrocken umsahen.

„Was war das denn?“, flüsterte Zelda ängstlich. „Das sind die Waldgeister“, erklärte Sally ganz ruhig, „sie stöhnen immer so laut.“ „Sind die gefährlich?“, wollte Arthur wissen. „Nein, nicht dass ich wüsste.“ Sie drangen immer tiefer in den Wald hinein. Liefen stundenlang über Hügel, durch Senken und unwegsames Gelände, bis sie schließlich an einen Fluss gelangten. An dessen Ufer errichteten sie ihr Lager – in der Mitte eine Feuerstelle, um sich etwas zum Abendessen zu kochen. Es war mittlerweile schon sehr spät und alle waren ziemlich müde geworden. „Morgen müssen wir dem Fluss folgen“, informierte Sally sie noch kurz vorm Einschlafen.

Sally hatte ein paar Fische für das Frühstück gefangen. Der Fluss leuchtete blau, als die Sonne aufging. Sein Wasser war so klar und sauber, dass man es sogar trinken konnte; es schmeckte ausgezeichnet.

Nach dem Frühstück wanderten sie nun am Fluss entlang, bis der Wald in eine große Wiese überging. Von dort aus schauten sie sich erst einmal erfreut um, denn hier war es natürlich viel heller als im Wald.

Auf der Wiese tummelten sich viele Tiere, die aber plötzlich davonrannten. „Vor irgendetwas haben die Angst“, stellte Sally fest. „Da hinten ... was ist das?“, fragte Arthur aufgeregt und deutete in die Richtung einer kleinen Anhöhe. „Das sind Löwen, gefährliche Tiere; wenn sie uns wittern, kann es bedrohlich für uns werden. Holt eure Waffen raus!“, befahl Sally. Diese Löwen ähnelten den unseren eigentlich nur in der Farbe ihres Felles. Ansonsten waren sie kleiner, etwa so groß wie Luchse, und sie sahen auch eher wie solche aus.

Sie wollten den Weg am Waldrand entlang gehen, aber zu spät, die Löwen hatten sie schon entdeckt und stürmten auf sie zu. Vier Tiere. „Macht euch kampfbereit!“, schrie Sally und zog ihre Krallenwaffen.

Sie kämpften verbissen mit Schwertern, Messern und Morgenstern, um sich die Löwen vom Hals zu halten, bis diese genug hatten und die Flucht ergriffen. „Wow, war das super! Noch nie habe ich gegen Löwen gekämpft.“ Pascal war stolz auf ihren gemeinsamen Erfolg. „Ja, gehen wir weiter, bevor sie zurückkommen“, meinte Sally kopfschüttelnd, denn sie fand es nicht wirklich toll, gegen Löwen oder andere Tiere kämpfen zu müssen.