

Magtkernes tid

KAMPEN OM SKOVEN BOG 4



Skrevet og illustreret af

CRESSIDA COWELL

På dansk ved Mette Stepnicka

ALVILDA

Dette er en historie
med to helte.



Pigen Håb tilhører krigersfolket, MEN
hun besidder en sær og stærk magi,
der virker på jern.



Drengen Xar tilhører magikerfolket,
men på sin hånd har han et heksemærke,
der måske er umuligt at komme af med.



Søvejen til Kæmpens Forpost
KÆMPENS FODSPOR

Søveje

Evighedsklipperne

GIGANTIK
HEKSEBJERGENE

MARSKLANDET
(SUMPEN)

Sjælefangerboijen

Pas på sjælfangerne

MAGIKERNE

Løvhøj (som

De Fortabtes Sp

GORDERUS DEMONENS



Spøgelsesbjergene

Lykkeminen

Vejen til krigerfolkets hovedstad

KRIGER- LANDET

Rolighedsvejen

Krigerfolkets borg

DRONNING HILDURS RIGE

DYBE SKOVE

Magikerfolkets borg

SKUMMEL-
SKOVEN

Uhyggelig lille
Lysning

nu er frosen)
KONG MELCHORS
RIGE

Zigzagfloden



Heksene
var ved
at vinde ...

Prolog

En forbandelse var blevet nedkaldt over de dybe skove.

Heksene var ved at overtage magten i skoven, og heksenes magi var ond, den allermest nederdrægtige, man kunne forestille sig. Det var den slags magi, der flåede vingerne af lærker og slog ihjel for morskabens skyld og kunne gøre en ende på hele verden og alle dens indbyggere.

Det var alt sammen begyndt for længe, længe siden.

Magikerne og heksene havde beboet de dybe skove, så længe nogen kunne huske tilbage, og de havde i sinde at blive boende der til evig tid sammen med alle de andre magiske skabninger.

Men så kom krigerne.

Krigerne invaderede fra søsiden og havde ikke selv magiske evner, men de medbragte et nyt våben, som de kaldte JERN ... og jern var det eneste, magien ikke kunne undertvinge.

Fra det øjeblik brød en indædt krig ud mellem magikere og krigerne og hekse i de dybe skove.

Lige indtil ...

En krigerprinsesse ved navn HILDUR forelskede sig i en magikerprins ved navn MELCHIOR. Men kærlighed mellem magikere

og krigere var UHØRT, og dermed ramte forbandelsen.

Hildur drak en besværgelseseliksir, der skulle få kærligheden i hendes hjerte til at dø. Kærligheden døde ganske rigtigt også ... og Hildur giftede sig med en kriger, som det sig hør og bør.

Og Melchior giftede sig med en magiker, som det sig hør og bør for en magiker.

Forbandelsen burde dermed være ophævet.

Men ...

For 13 år siden fødte dronning Hildur en datter, der fik navnet HÅB.

Og Håb bar på en frygtelig hemmelighed. En rest af magikeren Melchiors kærlighedskys havde givet dronning Hildurs datter magiske evner. Og for første gang i menneskehedens historie var der tale om magiske evner, der virkede på jern.

Og for 13 år siden fik kong Melchior en søn, der fik navnet XAR.

Og Xar bar på en frygtelig hemmelighed. Han havde stjålet magi fra en heks, og det mærke, heksemagien havde efterladt på hans hud, var begyndt at få kontrol over ham.

Så nu hvilede forbandelsen for alvor over de dybe skove.

Håbs usædvanlige og farlige magiske evner havde ved et uheld ført til, at heksenes konge var sluppet ud af den sten, hvor han havde siddet indespærret gennem århundreder. Selvom det var lykkedes Håb at fange ham

igen – denne gang i en jernkugle – havde heksekongen nu indgået en alliance med druiderne, som var et nådesløst og ubarmhjertigt magikerfolk, der regerede i den sydlige del af de dybe skove.

Og heksekongen havde taget et gidsel. Xars søde, lille alf, Dugfnug, der ville dø, hvis ikke Håb og Xar nåede frem til ham i tide.

De havde kun én mulighed.

Xar og Håb og Håbs livvagt, Roar, havde fået fat i ingredienserne til en besværgelse, der efter sigende skulle gøre det af med hekse. Ville de kunne blande ingredienserne til en eliksir og med den udslutte heksene for tid og evighed?

Kun jeg kan se heksekongen, der sidder indespærret i jernkuglen. Kun jeg kan høre, hvad han tænker der i hjertet af druidernes højborg i De Fortabtes Sø. Og det tegner ikke godt for vores helte.

Hør mig, dreng-der-snart-bliver-min, tænker heksekongen ondskabsfuldt i sit trange fængsel. Og bring mig pigen-der-har-magi-som-virker-på-jern, for når først jeg besidder hendes magi, vil jeg være uovervindelig.

Heksekongen kender til besværgelsen, der skal gøre det af med hekse, men han frygter den ikke, og det er ikke noget godt tegn.

Han ønsker alligevel, at de skal komme til De Fortabtes Sø og finde ham.

Så måske virker besværgelsen slet ikke, og i så fald bør de holde sig så langt som overhovedet muligt fra heksekongen, for hvis han får fingrene i den magi, der virker på jern, vil han sprede død og ødelæggelse overalt i de dybe skove.

Jeg kan også – selvom jeg inderligt ville ønske det modsatte – se Dugfnug.

Han sidder på hug helt henne ved den uhyggelige jernkugle med heksekongen indeni, og han er i en sølle forfatning. Han er skrækslagen, og kuldegysningerne sender rystelser gennem hans krop, mens han hvisker for sig selv i det lammende mørke:

”Xar ... kom og red mig ... chef, mig har brug for dig, tiden er ved at løbe ud, kom og red mig, Xar ...”

De må redde stakkels uskyldige, lille Dugfnug, for ingen andre vil gøre det.

Ja, jeg ved virkelig ikke, hvad jeg helst vil have dem til at gøre.

Kan Håb og Xar og Roar redde Dugfnug? Kan de redde Xar? Kan de ophæve den forbandelse, der er blevet nedkaldt over de dybe skove? Og ikke mindst: Hvilke ofre vil det kræve, og hvad er straffen for at ophæve sådan en forbandelse?

For en verden uden hekse har sin pris.

Eller overtager heksene overherredømmet FOR
EVIGT????

Du vil omsider finde ud af,
HVEM JEG ER ...

Jeg er en af figurerne i denne historie.

Jeg ser alt,
jeg ved alt.

Har du gættet, hvem jeg er?

Nu finder du endelig ud af det, for vi nærmer os slutningen.

Men ikke noget med at SNYDE og blade frem, du må følge mig ...

Inden vi begynder, må jeg dog advare dig om, at

Nogen i denne historie
vil dø.

Jeg kan se det, og jeg ved det. Der er intet, jeg kan gøre.

Jeg sagde jo, at der er farligt i skoven.

Den hemmelige fortæller





Første del

Lykkeminen



1. Det her hjælper ikke ligefrem på Håbs angst for små rum

Dybt inde i hjertet af krigerkejsereens territorium lå der en mine. Minen hed Lykkeminen, selvom der nu ikke var meget glæde over det sted. Tværtimod var der rigeligt med elendighed.

Omkring halvanden kilometer under jordens overflade, dybt nede i denne grufulde jernmine, kravlede tre børn gennem gange så snævre, at de måtte mave sig af sted som orme.

Gangene løb lige over grundvandspejlet, og kun børn var små nok til at kunne klemme sig ind på så trange steder. Derfor var det også børn, der lige nu trodsede det gruopvækkende, kulsorte mørke. Det var børn, der med hammer og mejsel bankede de sten ud, der indeholdt den jernmalm, som senere skulle smeltes. Det var børn, der læssede vognene og trak dem efter sig på alle fire mod de højereliggende gange.

I minen var der mørkt. Bælgmørkt. Det var den slags mørke, der lagde sig tungt omkring en, som ville det opluge en.

De tre forpjuskede, sultne børn, der netop nu mavede sig gennem disse væmmelige gange, mens de forsøgte at undertrykke panikken, var den 13-årige magiker og

kongesøn Xar, den 13-årige krigerprinsesse Håb og hendes 13-årige reservelivvagt Roar.

Lad mig fortælle lidt mere om disse tre usædvanlige helte.

Xar var den næstældste søn af magikerfolkets konge. Hans navn blev udtalt 'Zar', spørg mig ikke hvorfor, stavning er noget underligt noget. Xar var typen, der havde hjertet på rette sted, men handlede først og tænkte bagefter, og han var til dels årsagen til, at de tre børn befandt sig i denne suppedas. Magikere bliver ikke født med magiske evner – dem får de først omkring tolvårsalderen. Da Xar endnu ikke havde fået magiske evner, havde han fanget en heks i en fælde for selv at kunne bruge dens magi. Som du nok kan regne ud, var det ikke nogen særlig god plan, og den resulterede da også i, at Xar nu havde et heksemærke på sin hånd, der var ved at få kontrollen over ham.



Xar havde selskab af sine trofaste følgesvende: seks alfer og to dun-alfer, der summede langsomt og sørgmodigt omkring Xar, mens han mavede sig fremad. Skæret fra deres spinkle insektkroppe lyste en anelse op i mørket. Men det her var en jernmine, og magi er allergisk over for jern. Så jernet, der omgav alferne og dun-alferne, fik dem til at flyve sløvt og trist, det gjorde deres vinger så tunge og deres hoveder så forvirrede, at Ariel, som var den største af Xars alfer, slet ikke var i stand til at flyve og derfor hoppede af sted efter de andre som en skriggrøn græshoppe med de smukke, bladformede vinger slæbende efter sig gennem mudderet.





Xar havde også en talende ravn ved navn Araflux. Det var Araflux' opgave at holde Xar ude af problemer, men de mange bekymringer, der var forbundet med denne umulige mission, havde resulteret i, at fjerene regnede af ham.

Xar havde også andre følgesvende, men de var for store til at deltage i denne hemmelige mission, og derfor skjulte tre snekatte, en varulv og en langskridtende højvandreerkæmpe ved navn Knuser sig lige nu i skoven uden for minen, og de ventede utålmodigt på at se de tre helte igen.

Den sidste af Xars følgesvende, som også var hans favorit, var en ivrig, lille dun-alf ved navn Dugfnug. Men han var blevet taget til fange af heksekongen, så ingen vidste, hvor *han* var nu.

Alfernes øjne lyste grønt som smaragder og blinkede konstant, mens de hvædede "fare, fare, fare" for sig selv og sommetider varierede det med "flygt, flygt, flygt" eller endnu mere panikslagent og med skingre stemmer "vi er fanget! Vi er fanget! VislipperaldrigudHERFRA!". Som du nok kan forestille dig, gjorde det ikke ligefrem situationen bedre. Det var svært at bevare roen.



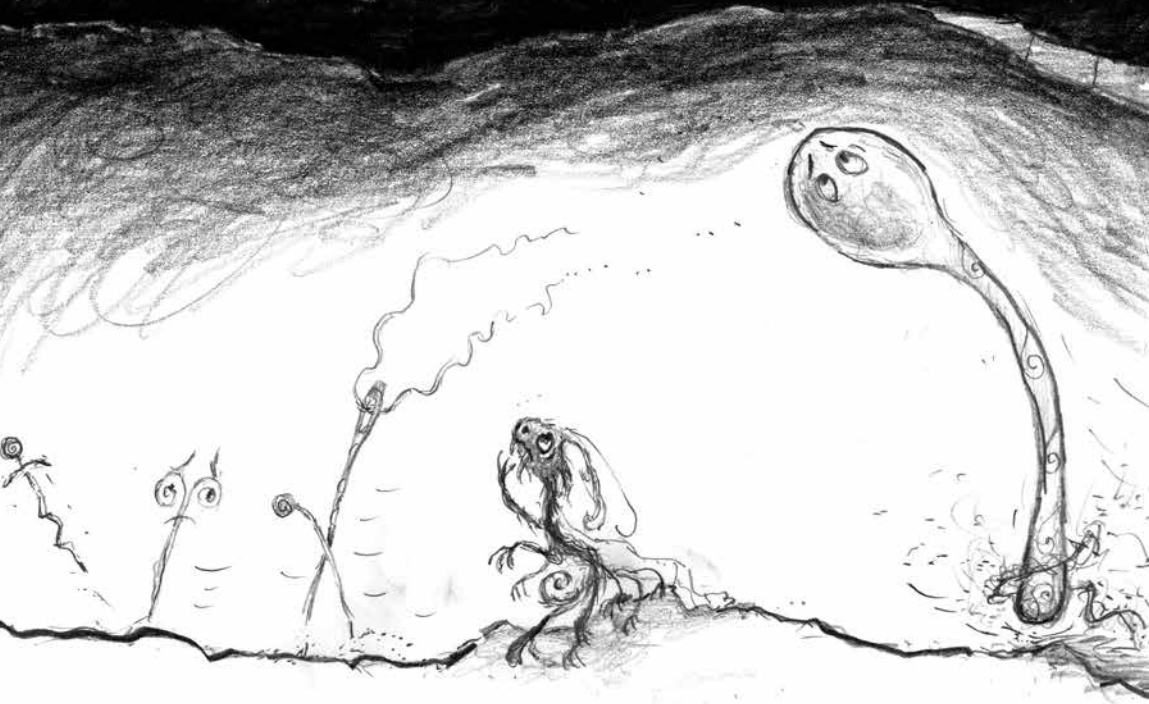
Xar fløjtede i et forsøg på at lade, som om han ikke var spor bange.

Den anden helt var Håb, som var krigerdronningen Hildurs 13-årige datter. Håb var et nysgerrigt, tændstiktyndt lille pigebarn med et venligt, men utrolig stædigt ansigtsudtryk. Hun havde langt, pjustet hår, der strittede til alle sider, som om hun fik elektrisk stød, og hendes ene øje var skjult bag en sort klap. Krigere har i sagens natur ikke magiske evner, men Håb bar på en hemmelighed. Bag sin øjenklap havde Håb et usædvanligt kraftfuldt magisk øje, og øjet mestrede magi, der virkede på jern. Håb havde en stor fremtid foran sig, for ingen var før blevet født med denne form for magi, og heksene ønskede brændende at få fingrene i den, for så ville de blive uovervindelige.

Håb havde også følgesvende.

Håbs magiske evner var så kraftige, at de vækkede ting omkring hende til live, og hun havde netop nu selskab af en hel flok fortryllede genstande, der alle var lavet af jern. En fortryllet ske, som havde været hendes ældste, og faktisk *eneste* ven, mens hun havde boet i sin mors krigerborg. Den fortryllede ske hoppede af sted ved siden af dun-alfen Brumle, som den puffede videre, og fra tid til anden måtte den også skovle små alfer op, som var sakket bagud.

Der var også en fortryllet nøgle og en fortryllet gaffel, der begge var forelskede i skeen. Og en håndfuld fortryllede knappenåle, der skiftevis spredtes og samledes, mens de hoppede og slog vejrmøller efter de andre i små, stikkende skyer.



Håb led af angst for små rum, så hun var særligt udfordret af deres nuværende situation. Mens hun mavede sig fremad, sang hun lavmælt ”Krigernes vandringsang” for at berolige sig selv. Derfor overdøvede hendes ”FRYGT EJ! Det er krigernes vandringsang!

FRYGT EJ! Vi synger, når vor vej er lang!” næsten alfernes alt andet end beroligende, skingre ord ”vi er fanget! Vi er fanget! VislipperaldrigudHERFRA!”.

Jeg befinder mig slet ikke i en gang halvanden kilometer under jorden, forsøgte Håb at sige til sig selv, mens mørket sneg sig ind på hende. Hun skrabede knæene, mens hun krablede fremad, og hendes strittende hår strøg mod loftet. Håb kunne mærke den ru stenoverflade over sig, fordi hendes magi gjorde, at hendes hår havde nerver ligesom fingre, særligt når hun som nu var ængstelig.

Jeg er slet ikke så bange, at jeg er ved at kaste op ... tænkte Håb. Jeg er i et stort, stort rum ... solen skinner ... alt er godt ... i skønneste orden ...

Den tredje, og måske mest usædvanlige helt, var Roar, Håbs 13-årige reservelivvagt.

Roar var en høj og ranglet fyr, der gik meget op i at følge krigerfolkets regler, hvilket havde vist sig at være lidt af et problem, for i løbet af det seneste år havde han brudt så mange krigerregler, at han dårligt kunne tælle dem. Han burde ikke have ladet Håb mødes med Xar, for Xar var magiker, og regel nummer et for krigere lød, at magikere og krigere aldrig kunne være venner. Og han burde slet ikke hjælpe Håb og Xar med at stikke af fra deres forældre og kravle ned i miner.

Roar var faktisk kun blevet udnævnt som Håbs livvagt, fordi han havde fået topkarakter til sin eksamen

i Beskyttelsens Ædle Kunst, og fordi Håbs faste livvagt havde pådraget sig en fæl efterårsforkølelse. Fra tid til anden, såsom når de stod midt i en hårrejsende mareridtssituation som denne, kunne Roar ikke lade være med i sit stille sind at ønske, at han aldrig havde fået tjansen.

Jobbet som livvagt blev heller ikke ligefrem lettere af, at Roar havde en uheldig tendens til at falde i søvn i de allerfarligste situationer, og selvom han på det seneste havde gjort store fremskridt på det område, måtte han stadig anstrenge sig for at holde øjnene åbne. En af Håbs knappenåle hjalp ham med at holde sig vågen ved at stikke ham i rumpen, hver gang han gable.

”Kom nu, alle sammen!” sagde Xar utålmodigt og så sig over skulderen fra sin plads som fortrup i deres kravlende karavane. ”I sakker bagud! Følg efter mig ... Jeg er lederen ...”

”Vi burde altså ikke være hernede ... Her er fuldt af farlige væsener ...” jamrede Roar. I samme øjeblik fik han øje på det flakkende skær fra et stearinlys ... der sad på en hjelm. Han tog hjelmen på og fortsatte efter Xar og Håb. ”Hvad, hvis her er blåhætter? Eller bankere? Og hvad med tatzelwurmen?”

Det sidste fik alferne til at udstøde et skrig af rædsel og flyve panisk rundt og rundt i cirkler som natsværmere, der bliver tiltrukket af lyset. Den fortryllede ske blev så

bange, at den tog et hovedspring ned i jorden i den naive tro, at hvis *den* ikke kunne se andre, ville andre heller ikke kunne se *den*.

”Nævn ikke det navn!” hviskede Håb vredt. ”Du skræmmer jo alle!” Og så tilføjede hun lidt højere: ”Der er intet som helst bevis på, at de væsener overhovedet findes ...”

Alferne faldt lidt til ro igen, og gaffen og nøglen gravede skeen op af jorden og hjalp den op at stå igen. Den stakkels ske var dybt chokeret og skælvede ukontrolleret.

”Okay, okay,” sagde Roar, ”men forklar mig lige igen, hvad det egentlig er, vi laver her. Og hvorfor det er så vigtigt at være her.”

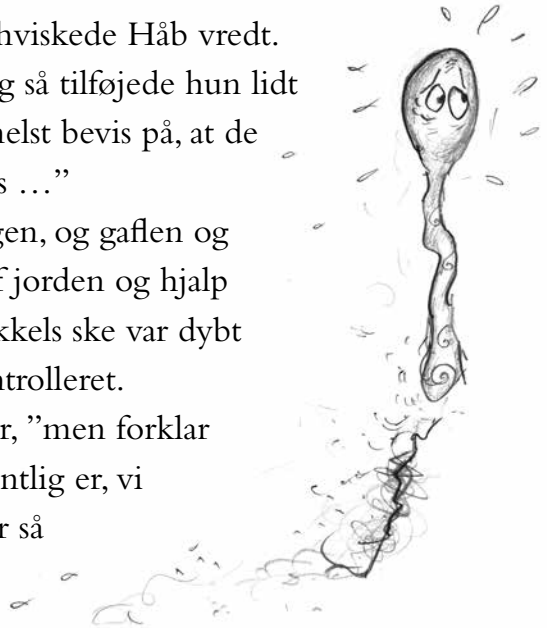
”Åh, for hede hule hængepil!” eksploderede Xar.

”Jeg sagde jo til jer, at vi ikke burde være kravlet herved, men I nægtede at lytte til mig! Nu, hvor vi er her, må vi bare få det bedste ud af det og komme ud herfra i en fart og ...”

Xar blev afbrudt af Brumle, der skreg skingert som en kat, der bliver trukket i halen. Skriget fik det til at løbe koldt ned ad ryggen på Håb.

”STOP!” skreg Brumle. ”STOP!”

Alle standsede brat op.



Brumle var en nuttet, lille dun-alf, der sværmede dovent rundt som en humlebi.

”Jeg tror ...” hviskede Brumle og holdt sig rædselsslagent for øjnene med fem af sine otte ben, ”... at vi er faret vild ... bzzz ...”

Hun afsluttede den dystre bekendtgørelse med et halvhjertet forsøg på en summen.

Gafflen sprang op på Håbs hoved, slog sine tænder omkring hendes hår og klamrede sig så hårdt fast, at Håb skreg af smerte. Alfene Strit pilede rundt om sig selv og skreg ”ingen grund til panik! Ingen grund til panik! Ingen grund til panik!” så hysterisk, at han endte med at pile op ad væggen, hen over loftet med hovedet nedad og ned ad væggen på den anden side.

”Brumle har ret ...” hvædede Hvirvelvind og trak en spidset torn op af sit pilekogger, som om et lillebitte nålestik ville kunne beskytte hende mod en blåhættes grusomheder. ”Jeg kan næssten ikke høre de andre længere ...”

Det var rigtigt nok.



Minen var fuld af arbejdende børn og magiske væsener, og for få minutter siden havde lyden af hakker mod sten givet genlyd i gangene. Melankolske strofer sunget af nisser, gnomer og små elverfolk, der sørgede over deres manglende magiske evner og nådesløst hårde arbejde, havde bølget sørgmodigt gennem de underjordiske mineskakter.

Nu var lydene dæmpede og fjerne.

Håb og Roar stod bomstille og anstrengte ører og øjne i håbet om, at lydene i det tætte mørke ville være højere, end de i virkeligheden var.



Jeg tror, vi er
faret vild...

Xar vendte om og kravlede tilbage til resten af gruppen.

”Vi kan ikke være faret vild,” sagde Xar gnavent.
”Jeg er lederen, og jeg er en fantastisk leder, ikke sandt, Brumle?”

”Jo,” hviskede Brumle modvilligt med spag og ikke videre overbevisende stemme. ”Du er fantasstissk ...”

I samme øjeblik udstødte musikhornet i Xars rygsæk en lavmælt, men ikke mindre hånende lyd.

Trut!

”Jeg ER fantastisk!” indvendte Xar.

TRUT! svarede hornet lidt højere og endnu mere flabet.



Xar sukkede. Det fortryllede horn var en gave fra Petruska i Løvhøj, og det havde for vane at trutte aldeles ubehøvlet, hver gang nogen løj eller pralede eller blot overdrev en lillebitte smule. Det var virkelig irriterende, for Xar elskede at spille på horn, men han havde også en tendens til at pynte på sandheden. Hvis det modbydelige horn blev ved med at gøre ham til grin på den måde, ville han være nødt til at skille sig af med det.

Det er præcis derfor, jeg savner Dugfnug sådan, tænkte Xar længselsfuldt. DUGFNUG ville sige, at jeg var fantastisk helt uden at behøve at lyve. Dugfnug ville mene hvert et ord ... Jeg SAGDE jo til dem, at vi hellere skulle redde Dugfnug, men lyttede de til mig? Næh nej ...

Tanken om Dugfnug styrkede Xars beslutsomhed.

De kunne ikke strande her, de måtte tilbage efter Dugfnug.

”Se her,” sagde Xar hurtigt. Han kunne kun lige akkurat sidde oprejst i gangen. Han tog sin besværgelsesbog frem og holdt den, så de andre kunne se med. Besværgelsesbogen var en magisk bog med over én million sider, og på første side trykkede Xar på de bogstaver, der fik bogen til selv at bladre frem til kapitlet med forskellige kort.

”Jeg har altså fulgt kortet helt præcist. Se selv,” sagde Xar og fandt frem til de sider, der viste de bugtede gange gennem Lykkeminen. Deres egen rute var ganske

nyttigt markeret med en gyldent lysende streg, og det så tydeligt, at de bevægede sig i den helt rigtige retning. Der var endda små, animerede tegninger af dem selv, der smilende kravlede gennem de tegnede gange.

Det var alt sammen meget beroligende.

”Åh, gudskelov,” sagde Håb, som havde fulgt med hen over Xars skulder. ”Kortet viser, at vi er på rette vej ...”

”Godt, jeg ikke gik i panik,” sagde Strit til de andre alfer, der alle åndede lettet op.

”Selvfølgelig er vi på rette vej,” sagde Xar. ”Det sagde jeg jo også. Jeg er ekspert i at følge kort, fordi jeg har været på flugt så mange gange i mit liv og ...”

Xar tav. Ikke kun fordi hornet i hans rygsæk udstødte en hel række flabede trut, men også fordi han mærkede en pludselig, skærende smerte i sin højre hånd, som var den med heksemærket.

Hånden var konstant øm, som om han havde brændt den, og levede på en skræmmende måde ligesom sit eget liv. Et eller andet i fingrenes nerver forsøgte at trække ham i en helt bestemt retning, og det var mildt sagt foruroligende.

En af Xars kvaliteter var, at han så godt som aldrig beklagede sig over fysisk smerte, så han havde forsøgt at ignorere de tilbagevendende jag i hånden. Så de andre var slet ikke klar over, hvor vanskeligt det var at undertrykke smerten, og hvor meget den pinte ham.

Den
Store
Bog om
besvær-
gæiser

Alt om magiens verden

Den store bag om besværgelser



Hyggehulen



Gemyt: Gnyedens Grotte



Henrykkelseshullet



Nelstandens Hvelving

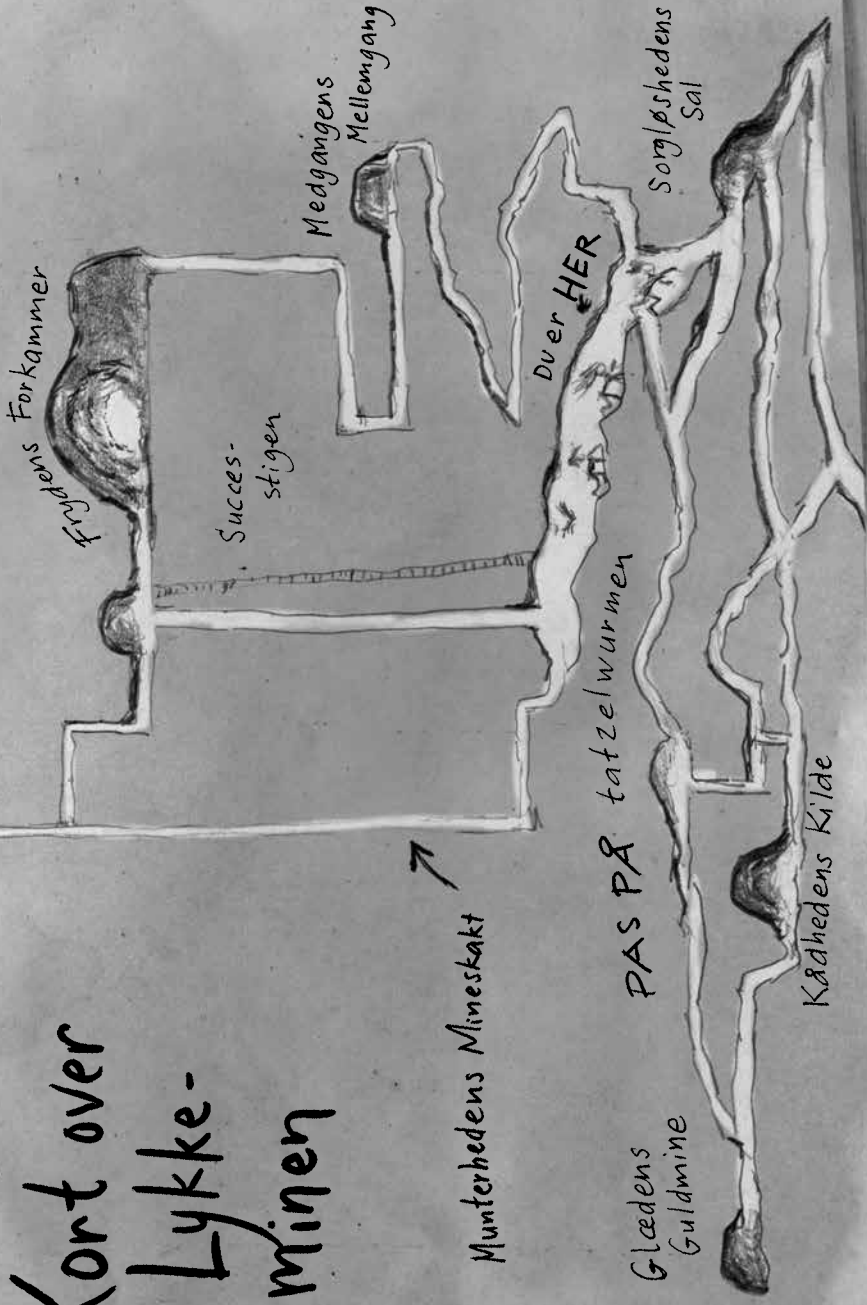


Kejserens
Skatkammer



Den store bog om besværgelser

Kort over Lykke- minen



Den store bog om besværgelser

Kæbetrolde (også kaldet kampsvin)

Kæbetrolde lever i marsklandet. De er kendt for deres brutale, krigeriske gemyt og for deres enorme savlproduktion. De er ligeglade med, hvilken side de kæmper på, hvis bare de får betaling.



Side 3,810, 588

Den store bog om besværgelser

Bankere

Bankere er rutinerede minearbejdere. Man ser dem kun sjældent, og de er kendt for deres evne til at advare deres makkere om sammenstyrtningssfare ved at lave særlige bankelyde. Fornærm aldrig en banker – de bærer nag.

Bank!
Bank!
Bank!



Side 3,810, 589

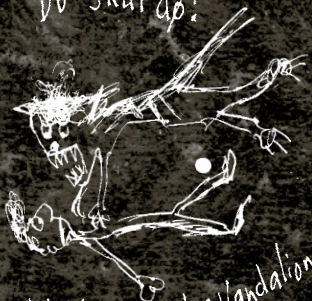
Tak, fordi du læste i Den store bog om besvær-
gelser. Slutteligt vil vi minde dig om, at tingene

jo som regel løser sig

TIL SIDST.

(Forhåbentlig)

Du skal dø!



Nateblek, som æder Vandalion



Snekatte styrer

Når jeg lærer at bruge
magi, bliver jeg
den bedste troldmand
i hele

UNIVERSET

Jag skeer



Denne bæg er lånt
til maj, Haab

Men nu dunkede en usædvanlig voldsom og skærende smerte i Xars håndflade. Han så ned og blev pludselig klar over ...

... at mens han havde kigget på kortet, havde han holdt besværgelsesbogen i den hånd med heksemærket!

Åh nej.

Åh nej, åh nej, åh nej, åh NEJ.

Xar sank en klump.

”Øh, venner ...” sagde Xar. ”Jeg beklager virkelig, men jeg tror, vi har et problem.”

Håb og Roar kiggede hen over Xars skulder.

Xar flyttede besværgelsesbogen over i den anden hånd.

Det gik, som han havde forventet. I samme øjeblik han fik besværgelsesbogen i venstre hånd, den *uden* heksemærket, flyttede de små, animerede figurer på kortet over Lykkeminen sig for øjnene af dem.

Nu så det ud til, at de små figurer kravlede den helt forkerte vej, og de simple gengivelser af Håb, Xar og Roar så ikke længere glade ud, men skrækslagne. Den lysende markering af deres rute virkede pludselig som en flugtrute, og der var endda blevet tilføjet en advarende tekst lige bag dem.

Roar læste teksten højt. ”Pas på ... *tatzelwurmen!* ... Åh, du gode grantræ!!!” Roar flåede besværgelsesbogen ud af hånden på Xar for bedre at kunne se. Der stod det,



sort på hvidt. *Pas på tatzelwurmen.* ”Hvorfor lod vi også Xar styre kortet???” jamrede Roar.

”For at gøre ham glad,” klynkede Håb.

Men der var ikke tid til at bebrejde hinanden.

”Hvad er det for en sssær lugt?” hvæsedede Hvirvelvind.

Hendes lille hjerte lyste så kraftigt af ængstelse, at den spinkle, lille brystkasse blev transparent.

En stank så giftig, at det vendte sig i Håb, bølgede ud af gangen bag dem.

Den blev ledsaget af et skrig så højt og gennemtrængende, at det skar gennem trommehinderne som en kniv.

I gangen bag dem kom to lysende øjne til syne.

Det var tatzelwurmen. Et uhyre, der var halvt kat, halvt drage og helt igennem ondskabsfuldt. De kunne høre dens kløer skrabe mod stengulvet, mens den kolossale slangelignende krop gled dovent gennem gangene.

”Lad os komme væk!” skreg Håb og gav sig febrilsk til at kravle af sted på alle fire. Roar fulgte efter, mens Xar råbte efter dem: ”Nej, venner, I skal ikke løbe jeres vej. Vi må da konfrontere den!”

”Vi løber ikke. Vi kravler,” stønnede Roar. Han var så ude af sig selv af rædsel, at han slet ikke lagde mærke til, at de gange, Håb førte ham ind i, blev smallere og smallere, så han måtte bøje sig mere og mere forover, indtil han til sidst skubbede sig på maven gennem skidt og jord, mens loftet pressede sig mod ham, og han ... åh, du godeste ...

... ikke kunne komme længere. Han sad fast. Han forsøgte desperat at mave sig forlæns. Og at skubbe sig baglæns. Umuligt. Han sad fast som en prop i en flaske. Håb var mindre, og om muligt endnu mere spinkel end Roar, og havde derfor kunnet komme gennem den snævre passage. Nu hev og sled hun og Araflux, alt hvad de kunne, i Roars arme.



Men lige lidt hjalp det. Roar rokkede sig ikke ud af stedet.

Nu gik Roar for alvor i panik. Bag ham havde panikken også ramt Xar, der forsøgte at skubbe Roar fremad. ”Flyt dig!!!” skreg Xar. Men Roar kunne ikke flytte sig.

Om Xar ville det eller ej, var han altså nødsaget til at møde det uhyre, der var på vej mod dem gennem gangene.

Den forfærdelige lugt var nu så kvalmende nær, at Xar måtte lægge hånden over sit ansigt for at beskytte sine næsebor mod den vederstyggelige stank.



Pludselig blev der død stille.
Og så med ét skød en enorm klo ud af mørket og
fangede Xar under sig.

Ariel



Dugfnug

Babyalf

Strit

Brumle

Xabrs alfer



Peberpot

A black and white illustration of a winged, humanoid figure with a large, dark, bat-like wing. The figure has a long, thin neck and a small head. It is shown in a dynamic, flying pose, with its wings spread wide. The background is dark and textured.



Hvirvelvind

A black and white illustration of a winged, humanoid figure with a long, thin neck and a small head. It is shown in a dynamic, flying pose, with its wings spread wide. The background is dark and textured.



Cosmo

A black and white illustration of a winged, humanoid figure with a long, thin neck and a small head. It is shown in a dynamic, flying pose, with its wings spread wide. The background is dark and textured.



Fordumsalfen

A black and white illustration of a large, detailed bird of prey, possibly a falcon or hawk, in flight. The bird has a long, curved beak and a sharp talon. It is shown in a dynamic, flying pose, with its wings spread wide. The background is dark and textured.

