

ANDREW PETERSON

DIE  
WINGFEATHER  
SAGA

BUCH 1

AM RAND DES DUNKLEN  
MEERES DER FINSTERNIS

Aus dem Englischen übersetzt  
von Jessica Wollbach



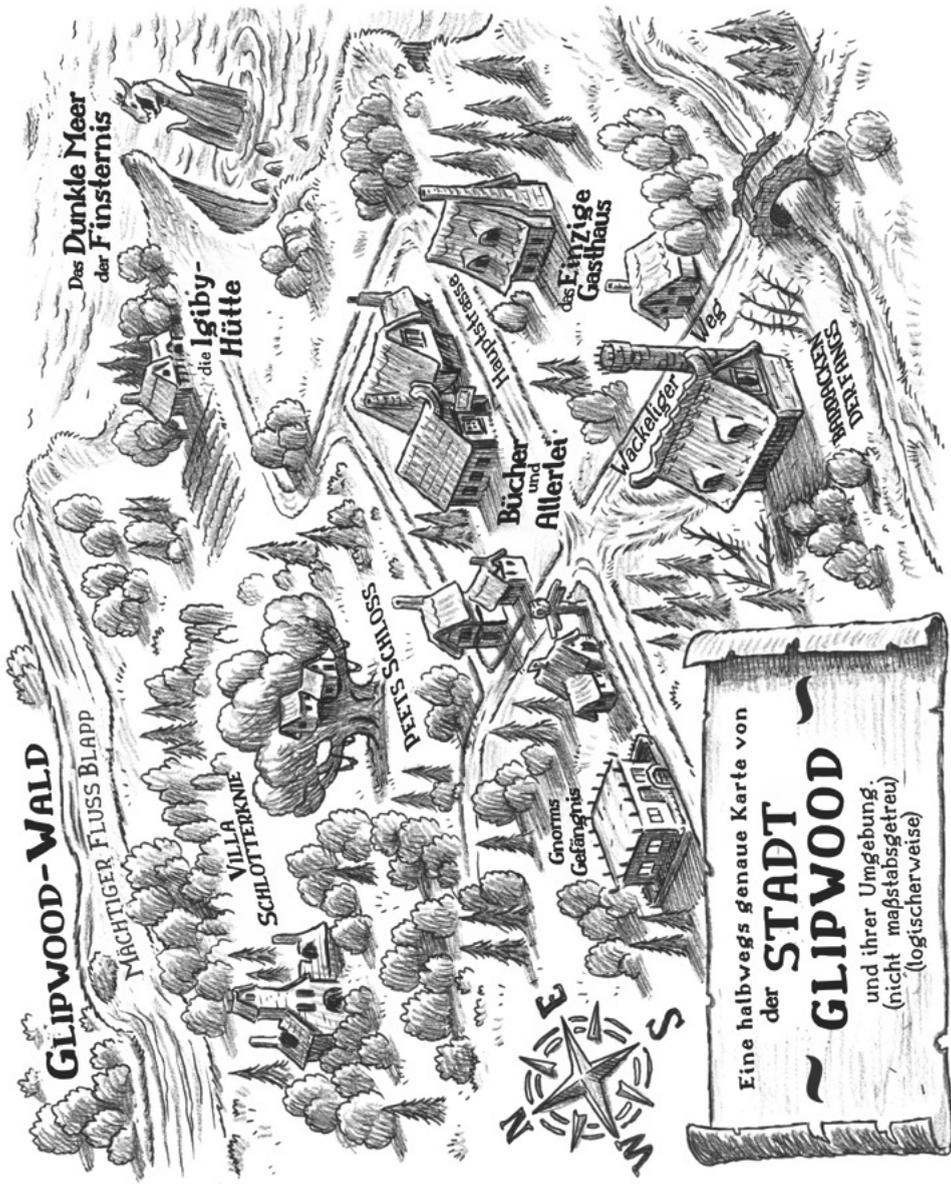
Jotam

# Inhalt

- Eine kurze Einführung in die Welt von Aerwiar • 1
- Eine etwas weniger kurze Einführung in das Land Skree • 3
  - Eine Einführung zur Igiby-Hütte (sehr kurz) • 5
- 1 • Die Kutsche kommt, und die Kutsche ist schwarz • 7
  - 2 • Pferdeäpfel, Hammer und Tomoffeln • 11
    - 3 • Thwaps in einem Sack • 16
    - 4 • Ein Fremder namens Esben • 22
- 5 • Der Buchhändler, der Sockenmann und die Glipwood-Siedlung • 25
  - 6 • Ein Barde auf Dunns Wiese • 35
  - 7 • Barfuß und bettelarm • 41
  - 8 • Zwei geworfene Steine • 45
  - 9 • Der Glipper-Weg • 49
  - 10 • Leeli und das Drachenlied • 53
- 11 • Eine Krähe wird nach der Kutsche geschickt • 60
- 12 • Nicht das Gleiche wie Schiffe und Haie • 67
- 13 • Ein Lied für die Leuchtende Insel • 72
- 14 • Geheimnisse und Käsesuppe • 80
- 15 • Zwei Träume und ein Albtraum • 83
- 16 • Die Buchhandlung Bücher und Allerlei • 89
- 17 • Das Tagebuch von Bonifer Sqoon • 96

- 18 • Über ein Geheimnis gestolpert • 103
- 19 • Kummer, Leid und Sorgen • 108
  - 20 • Im Herrenhaus • 115
  - 21 • Die Gehörnten Hunde • 121
  - 22 • Die Katakomben • 125
- 23 • Der lechzende Geist von Brimney Stupe • 131
  - 24 • Der Weg nach Hause • 134
  - 25 • In der Halle des General Khrak • 137
  - 26 • Ärger in der Buchhandlung • 144
  - 27 • Eine Falle für die Igibys • 152
  - 28 • Im Wald • 156
- 29 • Höhlenratten und Stachel-Diggel • 163
  - 30 • Der verfrühte Tod des Vop • 169
  - 31 • Khraks Medaillon • 172
- 32 • Die Zubereitung eines Madenhackbratens • 179
  - 33 • Brücken und Äste • 185
  - 34 • Peets Schloss • 193
  - 35 • Feuer und Fangs • 204
- 36 • Mit Schattenpferd und Schattenzügeln, mit Schattenfahrer und Krähenflügeln • 211
- 37 • Krallen und eine Steinschleuder • 217
- 38 • Ein unschöner Plan • 226

- 39 • Das Geschenk von Buzzard Willie • 234
  - 40 • Verrat • 240
- 41 • Ein Rumpeln und ein Kreischen • 246
- 42 • Auf Wiedersehen, Iggyfings • 254
- 43 • Ein Geist im Wind • 257
- 44 • Podo hinterher • 261
- 45 • Eine lange Nacht • 267
- 46 • Wasser aus dem Ersten Brunnen • 274
  - 47 • Alte Wunden • 280
  - 48 • Der Unterschlupf • 284
- 49 • Die Juwelen von Anniera • 287
- 50 • Die Thronwächter • 291
- 51 • Ein Brief aus der Heimat • 298
  - Anhang • 303
  - Leseführer • 311
  - Über den Autor • 312



# GLIPWOOD-WALD

Das Dunkle Meer  
der Finsternis

die Igiby-  
Hütte

MÄCHTIGER FLUSS  
BLAPP

VILLA A

SCHLOTTERKNE

PETR'S  
SCHLOSS

Hauptstrasse

Bücher  
und  
Allerlei

das Einzigste  
Gasthaus

Veg

Vackeliges

BRÖCKER  
KEBERLEIN'S  
BÄCKEREI

Gnomms  
Gefängnis



Eine halbwegs genaue Karte von

der **STADT**

**GLIPWOOD**

und ihrer Umgebung.  
(nicht maßstabgetreu)  
(logischerweise)

# Eine kurze Einführung in die Welt von Aerwiar

**D**ie alten Geschichten besagen, dass der erste Mensch, der am ersten Morgen in der Welt, in der diese Geschichte spielt, aufwachte, gähnte und zu dem ersten Ding, was er sah, sagte: „So, da wären wir.“ Der Name des Mannes war Dwayne, und das Erste, was er sah, war ein Felsen. Neben dem Felsen stand eine Frau namens Gladys, mit der er sich sehr gut verstehen würde. In den vielen Zeitaltern, die folgten, wurde dieser erste Satz den Kindern ihrer Kinder und den Cousins der Eltern ihrer Kinder und so weiter beigebracht, bis alle sprechenden Wesen die Welt um sie herum ganz versehentlich als Aerwiar bezeichneten.

Auf Aerwiar gab es zwei Hauptkontinente, die durch einen Ozean mit dem Namen „Das Dunkle Meer der Finsternis“ getrennt waren. In der Vierten Epoche war das raue Land östlich des Meeres unter dem Namen „Dang“ bekannt und hat wenig mit dieser Geschichte zu tun. (Abgesehen von dem großen Übel, das dort entstand, und abgesehen davon, dass das Land einen Krieg gegen so ziemlich jeden führte.)

Dieses Übel war ein namenloses Übel, ein Übel mit dem Namen „Gnag der Namenlose“. Er herrschte hoch oben im Todesgebirge in der Burg Throg, und von allen Dingen, die Gnag in Aerwiar verachtete, hasste er den Hochkönig Wingfeather von der Insel Anniera am meisten. Aus irgendeinem Grund, den niemand erraten konnte, waren Gnag und seine elenden Horden nach Westen marschiert und hatten die Leuchtende Insel Anniera verschlungen, wo der gute König, sein Haus und sein edles Volk fielen.

Unzufrieden baute das namenlose Übel (namens Gnag) eine Flotte, die seine monströse Armee nach Westen über das Dunkle Meer der Finsternis zum Kontinent Skree brachte. Und er verwüstete dieses weite Land neun lange Jahre, bevor unser Abenteuer beginnt.

# Eine etwas weniger kurze Einführung in das Land Skree

Das gesamte Land von Skree war grün und flach. Bis auf die Steinigen Berge im Norden, die überhaupt nicht flach waren. Und grün waren sie auch nicht. Sie waren weiß von all dem Schnee, aber wenn der Schnee schmelzen würde, könnte dort vielleicht etwas Grünes wachsen.

Ah, doch weiter südlich bedeckten die Ebenen von Palen Jabh-J den Rest von Skree mit ihrem weiten (und ausgesprochen grünen) Grasland. Natürlich mit der Ausnahme vom Glipwood-Wald. Direkt südlich der Ebenen befand sich das Linnard-Waldland, das auf keiner Karte zu finden war außer auf den Karten der Menschen, die in diesen fernen Ländern lebten.

Die Menschen, die ihr Zuhause in den Ebenen, an den Waldrändern, hoch in den Bergen und entlang des großen Flusses Blapp hatten, lebten in dauerhaftem Frieden. Das heißt, bis auf den bereits erwähnten Großen Krieg, den sie ziemlich kläglich verloren und der das Leben, wie sie es kannten, zerstört hatte.

In den neun Jahren, nachdem der König von Skree und all seine Fürsten – eigentlich alle, die Anspruch auf den Thron hatten – hingerichtet worden waren, hatte das Volk von Skree gelernt, unter der Besatzung der Fangs zu überleben. Die Fangs liefen wie Menschen umher und sahen sogar genauso aus wie Menschen, bis auf die grünlichen Schuppen, die ihren Körper bedeckten, die echsenartige Schnauze und die zwei langen, giftigen Zähne, die aus ihren knurrenden Mäulern nach unten ragten. Außerdem hatten sie Schwänze. Seit Gnag der Namenlose die freien Länder von Skree erobert hatte, besetzten die Fangs alle Städte, verlangten Steuern und waren böse zu den freien Skreeanern. Oh ja, die Menschen in Skree waren ziemlich frei, solange sie um Mitternacht in ihren Häusern waren. Und solange sie keine Waffen bei sich trugen und sich nicht beschwerten, wenn ihre Mitbürger gelegentlich auf Nimmerwiederssehen über das Meer verschleppt wurden. Aber abgesehen von den grausamen Fangs und der ständigen Bedrohung durch Tod und Folter gab es in

Skree nicht viel zu befürchten. Außer in den Steinigen Bergen, wo haarige Bomnubbel mit ihren langen Zähnen und hungrigen Bäuchen über das Land stapfen und in den gefrorenen Einöden der Eisprärien, wo die wenigen, die dort ihr Zuhause hatten, täglich gegen Snickbuzzards kämpften. Weiter südlich waren die Ebenen von Palen Jabh-J ebenso sicher wie schön, abgesehen von den Rattenstinktieren, die durch das hohe Gras huschten. (Ein Bauer aus Süd-Torrboro behauptete, eines gesehen zu haben, das so groß war wie ein junger Meep, also etwa so groß wie ein ausgewachsener Chorkney, ein Tier, das in etwa so groß ist wie ein Flabbit.)

Bevor der Fluss Blapp über die Fingap-Fälle rauschte, war er breit und friedlich, klar wie eine Quelle und die Fische, die man dort fangen konnte, waren köstlich und zahm, abgesehen von den vielen Fischen, deren Haut Gift enthielt, und den Dolchfischen, die dafür bekannt waren, dass sie in Boote sprangen und den stärksten Fischer aufspießten.

## Eine Einführung zur Igiby-Hütte (sehr kurz)

**E**twas außerhalb der Stadt Glipwood, am Rande der Klippen über dem Dunklen Meer, stand eine kleine Hütte, in der die Familie Igiby lebte. Die Hütte war eher schlicht, aber trotzdem gemütlich und schön gebaut und es sah sehr ordentlich dort aus trotz der drei Kinder, die dort lebten, und nachts leuchtete Liebe wie ein Feuerschein aus den Fenstern.

Und was war mit der Familie Igiby?

Abgesehen davon, dass sie immer bis spät in die Nacht am Kamin saßen und Geschichten erzählten, sie im Garten sangen, während sie die Ernte einbrachten, und der Großvater, Podo Helmer, auf der Veranda saß und Rauchringe blies, und abgesehen von all den guten, schönen Dingen, die ihre Tage dort erfüllten wie warmer Apfelwein in einem Becher während einer Winternacht, waren sie ziemlich unglücklich. Sie waren tatsächlich ziemlich unglücklich in dem Land, in dem die Fangs aus Dang lebten.

## Die Kutsche kommt, und die Kutsche ist schwarz

Janner Igiby lag zitternd in seinem Bett, die Augen fest geschlossen, und lauschte dem furchtbaren Geräusch der Schwarzen Kutsche, die im Mondlicht vorbeiratterte. Sein jüngerer Bruder Tink schnarchte in der Koje über ihm, und am Atem seiner kleinen Schwester Leeli konnte er erkennen, dass auch sie schlief. Janner wagte es, die Augen zu öffnen, und sah, wie der Mond, weiß wie ein Totenkopf, durch das Fenster auf ihn herabgrinste. So sehr er sich bemühte, nicht daran zu denken, ging ihm der Kinderreim, der die Kinder im Land Skree seit Jahren in Angst und Schrecken versetzte, nicht aus dem Kopf. Im fahlen Mondlicht lag er da und bewegte seine Lippen kaum.

Seht, jenseits des großen Flusses Blapp  
Kommt die Kutsche und die Kutsche ist schwarz,  
Mit Schattenpferd und Schattenzügeln,  
Mit Schattenfahrer und Krähenflügeln.

Kind, bete zum Schöpfer, dass er dich verschont,  
Wenn die Kutsche den Weg zu dir hinaufkommt,  
Damit du aus deinem Albtraum erwachst,  
Während sich die Kutsche auf den Weg zu dir macht.

Um dich aus deiner Koje zu reißen  
In tiefster Nacht, wie es ist geheißен,  
Über das Meer hin zum gefrorenen Turm,  
Wo der Namenlose dich quält wie einen Wurm.

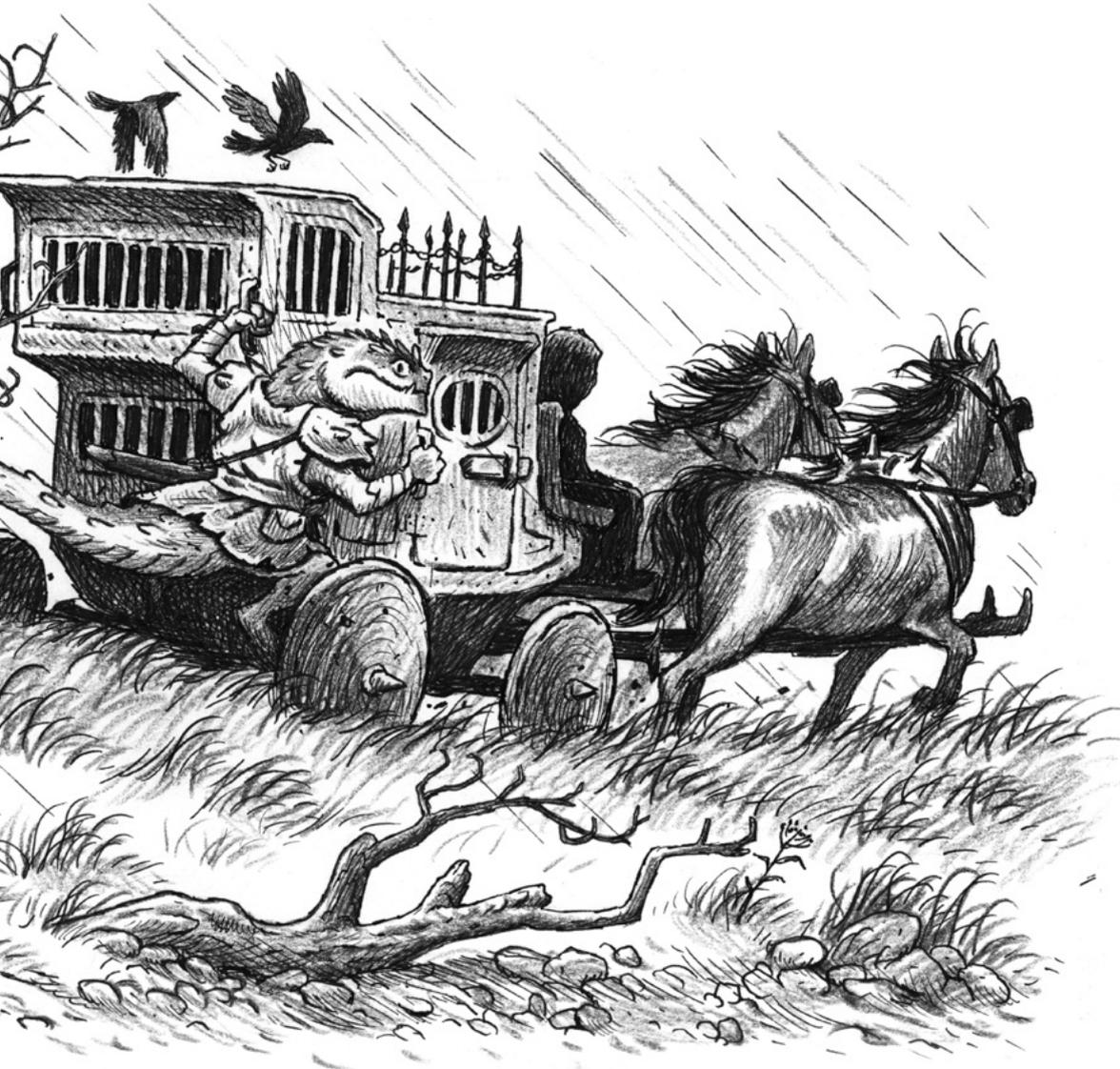
Auf Schloss Throg, jenseits des Landes,  
Weit weg von Familie und dem, was du kanntest,  
Wirst du weinen darüber, wie alles geschah  
In der dunklen Nacht mit der Krähenschar.

Weit weg, jenseits des Flusses Blapp,  
Kam die Kutsche, und die Kutsche ist schwarz.  
Das Schattenpferd, es rennt im Galopp  
Und es nimmt dich mit, für immer fort.



Kein Wunder, dass Janner nur schwer einschlafen konnte, sobald er das dumpfe Geräusch von Hufen und das Klirren von Ketten hörte. Im Geiste sah er die Krähen, die die Kutsche umkreisten und auf ihr hockten, er hörte die Schnäbel krächzen und die schwarzen Flügel schlagen. Er redete sich ein, dass er sich die Geräusche nur einbildete. Doch er wusste, dass die Schwarze Kutsche in dieser Nacht irgendwo auf dem Land vor dem Haus einer armen Seele halten würde und die Kinder dort auf Nimmerwiedersehen verschwinden würden.

Erst letzte Woche hatte er mitbekommen, wie seine Mutter geweint hatte, weil ein Mädchen aus Torrboro verschleppt worden war. Sara Cobbler war im gleichen Alter wie Janner, und er erinnerte sich daran, sie einmal getroffen zu



haben, als ihre Familie durch Glipwood gereist war. Aber jetzt war sie für immer weg. Eines Abends hatte sie in ihrem Bett gelegen, genau wie er jetzt. Wahrscheinlich hatte sie ihren Eltern einen Gute-Nacht-Kuss gegeben und ein Gebet gesprochen. Und die Schwarze Kutsche war gekommen, um sie zu holen.

War sie wach gewesen?

Hatte sie das Schnauben der schwarzen Pferde vor ihrem Fenster gehört oder den Dampf aus ihren Nüstern aufsteigen sehen?

Hatten die Fangs aus Dang sie gefesselt?

Hatte sie sich gewehrt, als sie in die Kutsche gebracht wurde, als würde sie in das Maul eines Monsters gesteckt werden?

Wie auch immer sie versucht hatte, sich zu wehren, es war zwecklos. Sie war ihrer Familie entrissen worden, und das war's. Saras Eltern hatten eine Totenwache für sie gehalten. Von der Schwarzen Kutsche verschleppt zu werden, war wie sterben. Es konnte jeden treffen, jederzeit, und man konnte nichts dagegen tun, außer zu hoffen, dass die Kutsche weiterfuhr, wenn sie durch die eigene Gasse ratterte.

Das Rattern, Klirren und die Hufschläge hallten durch die Nacht. Kam die Schwarze Kutsche näher? Würde sie in die Gasse zum Igiby-Haus abbiegen? Janner betete zu seinem Schöpfer, dass es nicht so wäre.

Nugget, Leelis Hund, hob seinen Kopf am Fußende ihres Bettes und knurrte die Nacht hinter dem Fenster an. Janner sah, wie sich eine Krähe auf einem knochigen Ast niederließ, der vom Mond beschienen wurde. Er zitterte, griff nach seiner Bettdecke und zog sie hoch bis zu seinem Kinn. Die Krähe drehte ihren Kopf und schien in Janners Augen zu blicken. Sie lächelte den Jungen höhnisch an, dessen Augen das Mondlicht reflektierten. Doch der Vogel flatterte davon. Der Mond verdunkelte sich, und das dumpfe Geräusch der Hufschläge und das Rattern der Kutsche verstummten schließlich.

Janner merkte, dass er den Atem angehalten hatte, und atmete langsam wieder aus. Er hörte, wie Nuggets Schwanz gegen die Wand schlug, und fühlte sich viel weniger allein, weil er wusste, dass der kleine Hund auch noch wach war. Bald schon schlief Janner fest, begleitet von unruhigen Träumen.

## 2.

# Pferdeäpfel, Hammer und Tomoffeln

**A**m nächsten Morgen waren die Träume verschwunden.

Die Sonne schien, die Kühle des Morgens wich der Hitze der heißen Sommersonne, und Janner stellte sich vor, dass er fliegen könnte. Er beobachtete die Libellen, die über die Wiese schwebten, und versetzte sich gedanklich in eine der Libellen hinein, um zu sehen, was sie sah, und zu fühlen, was sie fühlte. Er stellte sich vor, wie sie mit einer leichten Drehung ihres Flügels über die Wiese schwirrte, nach links und nach rechts peitschte, sich im Wind über die Baumkronen erhob und den zerklüfteten Abhang zum Dunklen Meer herabstieg. Er stellte sich vor, dass er beim Fliegen lächeln würde, wäre er eine Libelle (obwohl er nicht sicher war, ob Libellen lächeln konnten). Er müsste sich dann nämlich keine Sorgen machen, dass der Boden ihn stolpern ließ. Janner hatte den Eindruck, dass er in den letzten Monaten die Kontrolle über seine Gliedmaßen verloren hatte; seine Finger waren länger und seine Füße größer geworden, und seine Mutter hatte kürzlich gesagt, dass er nur noch aus Ellbogen und Knien bestand.

Nachdem Janner sich vergewissert hatte, dass ihn niemand beobachtete, griff er in seine Tasche und zog ein gefaltetes Stück Papier heraus. Sein Magen flatterte wie in dem Moment, als er das Papier eine Woche zuvor beim Fegen des Schlafzimmers seiner Mutter entdeckt hatte. Jetzt faltete er es auseinander und betrachtete die Skizze eines Jungen, der am Bug eines kleinen Segelbootes stand. Der Junge hatte dunkles Haar und schlaksige Gliedmaßen und sah Janner unverkennbar ähnlich. Der Himmel auf der Zeichnung war mit dicken, wogenden Wolken bedeckt, und die Gischt der Wellen schien so echt und nass, dass Janner die Befürchtung hatte, er würde das Bild verschmieren,

wenn er es berührte. Unter der Zeichnung stand geschrieben: „Mein zwölfter Geburtstag. Zwei Stunden allein auf dem offenen Meer und der beste Tag meines bisherigen Lebens.“

Es stand kein Name auf dem Bild, doch tief in seinem Inneren wusste Janner, dass es sich bei dem Jungen um seinen Vater handelte.

Niemand sprach je über seinen Vater – weder seine Mutter noch sein Großvater; Janner wusste wenig über ihn. Aber dieses Bild zu sehen, war, als würde er eine Tür zu einem dunklen Ort tief in seinem Inneren öffnen. Es bestätigte seinen Verdacht, dass das Leben mehr zu bieten hatte, als in der Glipwood-Siedlung zu leben und zu sterben. Janner hatte noch nie ein Schiff aus der Nähe gesehen. Er hatte sie von den Klippen aus beobachtet, kleine Flecken, die sich langsam wie Bänder durch die fernen Wellen schlängelten, gesteuert von einer Mannschaft, die auf irgendeiner abenteuerlichen Reise unterwegs war. Er stellte sich vor, auf seinem eigenen Schiff zu stehen und den Wind und die Gischt zu spüren, genauso wie der Junge auf dem Bild.

Janner wurde aus seinem Tagtraum gerissen und fand sich auf eine Heugabel gestützt bis zu den Knien in kratzendem Heu wieder. Statt den Wind vom Meer zu spüren, sah er sich einer Wolke aus Spreu und Staub gegenüber, die von ihrem Zugpferd Danny aufgewirbelt wurde. Dieser war an einen Wagen angespannt, der halb voll mit Heu war, und wartete ungeduldig darauf, ihn zur Scheune zu bringen. Janner hatte seit Sonnenaufgang gearbeitet und war bereits dreimal hin- und hergefahren, um seine Arbeit endlich hinter sich zu bringen.

Heute war das Drachentagsfest und der einzige Tag im Jahr, an dem Janner froh war, in der ruhigen Stadt Glipwood zu wohnen.

Das gesamte Dorf wartete das ganze Jahr über auf den Drachentag, an dem ganz Skree nach Glipwood hinabzusteigen schien. Es gab Spiele und Essen, seltsam aussehende Menschen aus fernen Städten und die Drachen selbst, die sich aus dem Dunklen Meer der Finsternis erhoben.

Soweit er wusste, hatte Janner mit seinen zwölf Jahren Glipwood noch nie verlassen. Das Fest war also das, was er am ehesten vom Rest der Welt sehen konnte – und ein guter Grund, sich mit dem Heu zu beeilen. Er wischte sich den Schweiß von der Stirn und schaute wehmütig über die Schulter zu einer

Libelle, die davonschwirrte. Dann schnappte er sich mit einem Grunzen das Heu und warf es auf den Wagen. Dabei blieb er mit dem Fuß an einem Stein hängen, der unter dem Heu versteckt war, und taumelte mit dem Gesicht voran in einen frischen Haufen Pferdeäpfel von Danny dem Zugpferd.

Janner sprang spuckend auf und wischte sich das Gesicht mit einer Handvoll Heu ab. Danny sah ihn an, schnaubte und biss ein Büschel Gras ab, während Janner schnell wie eine Libelle zum Wassertrog rannte, um sich das Gesicht zu säubern.

Auf der anderen Seite des Feldes, hinter dem Zaun, grätschte Janners Bruder Tink (der eigentlich Kalmar hieß), mit zwei Nägeln zwischen den Lippen und einem Hammer in der Hand, breitbeinig auf dem Dach der Hütte. Tink versuchte, eine lockere Schindel zu befestigen, doch da er so sehr zitterte, war das gar nicht so einfach. Als er noch jünger gewesen war, war er schon nervös geworden, wenn er auf den Schultern seines Großvaters gesessen hatte. Obwohl er dabei immer gelacht hatte, waren seine Augen jedes Mal vor Angst geweitet gewesen, bis er wieder festen Boden unter den Füßen gespürt hatte.

Podo, sein Großvater, beauftragte stets Tink mit der Reparatur des Daches, weil er glaubte, es würde ihm helfen, sich seiner Angst zu stellen. Doch Tink, mittlerweile elf Jahre alt, war immer noch so ängstlich wie eh und je. Zitternd wie Espenlaub zog er einen Nagel zwischen den Lippen hervor und hämmerte ihn so zaghaft in das Dach, als würde er in sein eigenes Gesicht hämmern. Er schaute über das Feld und sah, wie Janner kopfüber in den Wasserkrug stolperte, und wünschte sich, er wäre bereits mit seiner Arbeit fertig, damit er mit seinem großen Bruder bei den Drachentagsspielen eine Partie Zibzy<sup>1</sup> spielen könnte.

---

1 Zibzy gewann im Jahr 356 der Dritten Epoche in Skree an Popularität. Es handelt sich um ein Rasenspiel, das mit riesigen Darts (die von der angreifenden Mannschaft hoch in die Luft geschleudert werden), einem Whacker (einem flachen Brett mit Griff) und drei Steinen gespielt wird. Es kam jedoch häufig zu Verletzungen, und aufgrund des öffentlichen Aufschreis wurde das Spiel verboten. Im Jahr 372 entdeckte man, dass man eine harmlosere Version des Spiels spielen konnte, indem man die riesigen Darts durch Besen ersetzte. Die vollständigen Regeln und einen tieferen Einblick in die faszinierende und blutige Geschichte von Zibzy findest du in *Wir spielten, wir bluteten, wir fegten* von Vintch Trizbeck (Drei Gabeln Verlag, Valberg, 3/423).

Auf dem Dach taugte Tink nichts, doch wenn seine Füße auf festem Boden standen, konnte er rennen wie ein Hirsch.

Mit dem ersten Hammerschlag glitt der Nagel aus Tinks Fingern. Er versuchte, ihn zu fangen, griff daneben und beugte sich ihm nach, wobei er sich an beiden Seiten des heißen Dachs festhielt. Nagel und Hammer klapperten in entgegengesetzter Richtung das Dach hinunter und über die Kante. Tink stöhnte auf, denn das bedeutete, dass er sich über die Kante und die Leiter wieder nach unten hangeln musste. Es bedeutete auch, dass es noch viel länger dauern würde, bis sie zum Fest in die Stadt gehen konnten.

„Hast du was verloren?“

Tinks Angst verwandelte sich in Gereiztheit. „Wirf ihn einfach wieder hoch, ja?“

Tink hörte Gelächter, dann flog der Hammer hoch und landete einige Meter vor ihm. Er nahm all seinen Mut zusammen und griff mit zitternder Hand nach dem Hammer, bevor er wieder nach unten rutschte. „Danke, Leeli“, rief er und versuchte, dabei viel netter zu klingen.

Leeli setzte sich wieder auf die Stufen an der Rückseite der Hütte und schälte weiter Tomoffeln, während sie vor sich hin summte. Nugget lag schwanzwedelnd zu ihren Füßen und hechelte im angenehm kühlen Schatten. Schon bald hievte Leeli sich mit einer kleinen Holzkrücke auf die Beine und klopfte sich die Tomoffelschalen von der Vorderseite ihres Kleides. Mit dem Eimer in der Hand humpelte sie ins Haus, dicht gefolgt von Nugget.

Ihr rechtes Bein war unterhalb ihres Knies in einem unnatürlichen Winkel nach innen gebogen, und die Zehen dieses Beines schleiften leicht über den Holzboden. Schon als Kleinkind hatte sie gelernt, mit einer winzigen Krücke unter dem Arm zu gehen, und ihr Großvater hatte ihr jedes Jahr eine größere Krücke gebaut, die noch kunstvoller und stabiler war als die davor. Ihre jetzige war aus Eibenholz gefertigt und hatte kleine violette Blumen von oben bis unten eingraviert.

Leeli ließ den Eimer mit den geschälten Tomoffeln auf den Tisch hinter ihrer Mutter Nia plumpsen, die gerade Zutaten für einen Eintopf in einen großen Topf gab.

„Ah, danke, mein Schatz.“ Nia wischte sich die Hände an ihrer Schürze ab

und schob sich dann ein paar lose Haarsträhnen hinter die Ohren. Sie war groß und anmutig, und Leeli fand ihre Mutter so hübsch, dass das schlichte Kleid, das sie trug, an ihr wie eine königliche Robe aussah. Nias Hände waren stark und schwielig von jahrelanger harter Arbeit, jedoch sanft genug, um Leelis Haare zu flechten oder die Gesichter der Jungs zu streicheln, wenn sie ihnen einen Gute-Nacht-Kuss gab.

„Würdest du deinen Großvater für mich holen?“, fragte sie. „Er ist seit mindestens einer Stunde im Garten, um Kräuter zu sammeln, was nur eines bedeuten kann.“

Leeli lachte. „Die Thwaps sind zurück?“

„Ich fürchte, ja.“ Nia wandte sich gerade wieder ihrem Eintopf zu, als über ihnen ein weiteres Klirren ertönte. Ihre Augen folgten dem Geräusch über die Decke bis zum Fenster, wo sie und Leeli sahen, wie Tinks Hammer auf den Rasen fiel. Ein dumpfes Stöhnen kam vom Dach.

„Ich hole ihn.“ Leeli humpelte zur Hintertür und warf Tink den Hammer erneut zu.

Janner trottete zur Hütte, klatschnass von der Hüfte aufwärts, mit einem schrecklichen Geruch und einem Schwarm fetter grüner Fliegen im Schlepptau, die um seinen Kopf schwirrten.

Als Leeli zur Vorderseite der Hütte humpelte, um ihren Großvater zu suchen, hörte sie, wie ihre Mutter kreischte und Janner aus dem Haus scheuchte, wo er prompt von einem herabfallenden Hammer auf den Kopf getroffen wurde.