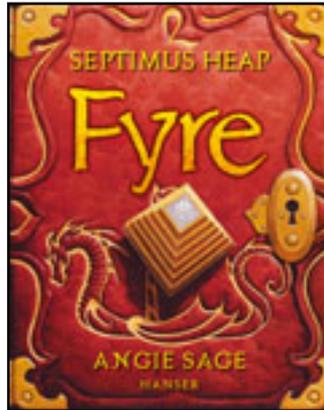


HANSER



Leseprobe

Angie Sage

Septimus Heap - Fyre

ISBN (Buch): 978-3-446-24314-9

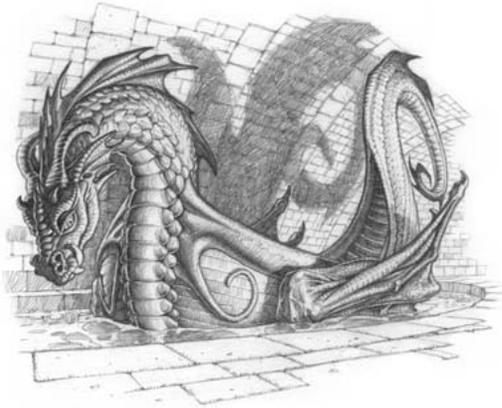
ISBN (E-Book): 978-3-446-24424-5

Weitere Informationen oder Bestellungen unter

<http://www.hanser-literaturverlage.de/978-3-446-24314-9>

sowie im Buchhandel.

PROLOG: VORBOTEN



Eine Flamme brennt um Mitternacht. Auf einer Insel in den wilden Marram-Marschen hält eine junge Frau eine Laterne in die Höhe. Ihre dunklen langen Haare wehen im Wind, der, warm und salzig, vom Meer herüberbläst. Im Schein der Laterne glitzern das goldene Diadem auf ihrem Kopf und die goldenen Borten an ihrer langen roten Robe – der Robe der Burgkönigin.

Die Königin ist nicht allein. Neben ihr steht ein alter Mann mit langen weißen gewellten Haaren und dem Stirnband des Außergewöhnlichen Zauberers. Er sieht prachtvoll aus in seiner reich mit magischen Symbolen bestickten lila Robe. Sein Name ist Hotep-Ra. Er ist der allererste Außergewöhnliche Zauberer.

Die Insel, auf der sie stehen, ist ein alter Lauschposten, und Hotep-Ra lauscht in diesem Augenblick aufmerksam. Reglos wie eine Statue steht er da, ganz versunken in das, was er aus der Ferne vernimmt. Dann legt er die Stirn in noch tiefere Falten. »Es ist, wie ich befürchtet habe«, flüstert er. »Sie haben mich entdeckt.«

Die Königin versteht nichts von Magie, aber sie achtet sie, denn Magie hat einst das Leben ihrer Tochter gerettet. Sie nickt traurig, weil sie weiß, dass Hotep-Ra und sie nun für immer voneinander scheiden müssen.

Eine Flamme brennt eine halbe Stunde nach Mitternacht. Die Königin und Hotep-Ra befinden sich unter der Erde, und die Laterne bescheint eine weiße Wand, die mit Reihen von leuchtenden Hieroglyphen bedeckt ist. Die Königin sucht ein Symbol. Bald hat sie es gefunden: einen blauen Drachen in einem blau-goldenen Kreis. Sie legt die Hand auf den Kreis, und während sie warten, dreht Hotep-Ra an dem Ring, den er am rechten Zeigefinger trägt. Der Ring hat die Form eines goldenen Drachen, der sich in den eigenen Schwanz beißt. Sein Auge ist ein funkelnder Smaragd. Er ist wundervoll gearbeitet, aber das Schönste an ihm ist das warme gelbe Licht, das tief aus seinem Inneren heraus glimmt und im Schatten von Hotep-Ras Hand erstrahlt.

Dann ertönt ein tiefes, leises Rumpeln, und die Hieroglyphenwand schwingt nach hinten auf und gibt den Blick frei auf einen dunklen großen Raum. Die Königin lächelt Hotep-Ra an. Er erwidert das Lächeln ein wenig traurig, und gemeinsam treten sie ein.

Die Königin trägt die Laterne, deren Licht zwei prächtige weiße Marmorsäulen erhellt, die in der Dunkelheit emporragen. Sie ge-

hen zwischen den Säulen hindurch, schreiten über einen Mosaikfußboden in roten, gelben, weißen und grünen Tönen. Und dann sind sie am Ziel. Die Königin reicht Hotep-Ra die Laterne, und er hält sie hoch, damit ihr Licht das schönste Geschöpf bescheint, das er jemals gesehen hat: sein treues Drachenboot.

Der Rumpf des Drachenboots ist breit und stabil, für die Fahrt auf dem Meer gebaut und unlängst von Hotep-Ra vergoldet worden. Der Rumpf und der Mast mit seinem himmelblauen Segel sind der unbelebte Teil des Bootes. Alles andere ist ein lebendiger weiblicher Drache. Längs des Rumpfes liegen, sauber zusammengefaltet, die grünlich schillernden Flügel. Der Kopf und der Hals der Drachin bilden den Bug, der Schwanz das Heck. Halb Boot, halb Drache, hat das Geschöpf in tiefem Schlaf gelegen, allein in diesem dunklen, alten unterirdischen Tempel, doch beim Öffnen der Wand ist die Drachin erwacht. Träge hebt sie den Kopf und reckt den Hals wie ein Schwan. Die Königin tritt leise näher, um sie nicht zu erschrecken. Die Drachin öffnet die Augen, senkt den Kopf, und die Königin schlingt die Arme um den Hals der Drachin.

Hotep-Ra bleibt zurück. Er betrachtet sein Drachenboot, das auf dem Mosaikboden ruht, als warte es darauf, dass das Wasser steigt und es zu fernen Inseln trägt. Und tatsächlich hat er genau dies mit ihm im Sinn gehabt: Alt, wie er ist, hat er zu einer letzten Reise mit ihm aufbrechen wollen. Doch daraus kann nun nichts mehr werden. Jetzt, da seine Feinde ihn aufgespürt haben, muss Hotep-Ra das Drachenboot in dem geheimen unterirdischen Versteck belassen, denn dort ist es vor ihnen sicher. Er seufzt. Das Drachenboot muss warten, bis ein anderer Drachenmeister es braucht.

Hotep-Ra weiß nicht, wer das sein wird, er weiß nur, dass er ihm eines Tages begegnen wird.

Die Königin verspricht dem Drachenboot, dass sie auf den Tag genau in einem Jahr wiederkommen wird, aber Hotep-Ra verspricht ihm nichts. Er tätschelt der Drachin die Nase, dann dreht er sich um und verlässt schnellen Schrittes den Tempel. Die Königin eilt ihm nach, und zusammen sehen sie draußen zu, wie sich die Hieroglyphenwand rumpelnd wieder schließt.

Bedächtig folgen sie dem sandigen Pfad, der zu einem verborgenen Ausgang am Rand der Insel führt. Dort zieht Hotep-Ra den Drachenring ab. Zum Erstaunen der Königin wirft er ihn auf den sandigen Boden, als ob er ihm nichts bedeuten würde. Sowie der Ring am Boden liegt, erlischt sein Licht.

»Aber das ist doch Ihr Ring«, flüstert die Königin bestürzt.

Hotep-Ra lächelt matt. »Nicht mehr«, sagt er.

Die Königin und der Außergewöhnliche Zauberer sind in die Burg zurückgekehrt. Aber Hotep-Ra reist nicht sogleich ab, obwohl er weiß, dass er dadurch die Aufmerksamkeit seiner Feinde auf all das lenken könnte, was ihm lieb und teuer ist. Doch er möchte noch einige Vorkehrungen treffen, um die Burg und ihre Königin, so gut er kann, abzusichern.

Er legt geschützte Zauberwege an, die der Königin den gefahrlosen Besuch des Drachenboots und anderer Orte, die ihr viel bedeuten, gestatten. Er versieht den Zaubererturm mit allen magischen Kräften, die er entbehren kann, und richtet für die klügsten und besten Außergewöhnlichen Lehrlinge eine Queste ein. Auf diese Weise, so hofft er, wird er regelmäßig Neuigkeiten aus der Burg

erfahren und helfen können, wenn sein Rat benötigt wird. Er bittet die Königin, an jedem Mittsommertag sein geliebtes Drachenboot zu besuchen, und baut tief im Innern der Burgmauern ein Drachenhaus, in dem es Ruhe finden wird, wenn es eines Tages gefahrlos in die Burg kommen kann.

Aber Hotep-Ra ist zu lange in der Burg geblieben.

Neunundvierzig Stunden nachdem er das Nahen seiner Feinde erlauscht hat, steht er auf dem Landungssteg des Palastes und nimmt Abschied von der Königin. Es ist ein gewittriger Tag, und der grau verhangene Himmel spiegelt die Traurigkeit der Königin wider.

Das Boot, das Hotep-Ra nach Port bringen soll, wo ein Schiff auf ihn wartet, ist zum Ablegen bereit. Gerade will er an Bord gehen, als ein lauter Donner ertönt, und die Königin schreit auf. Aber sie schreit nicht wegen des Donners, sie schreit, weil sie aus der dunklen Wolke über ihnen etwas auftauchen sieht – die Zaubererkrieger Schamandrigger Saarn und Dramindonnor Naarn, zwei Meister der schwarzen Künste. Die Mäntel ausgebreitet wie Rabenschwingen, sodass die blaugrün schillernden Rüstungen darunter sichtbar sind, und einen dunklen Schweif hinter sich herziehend, stoßen sie vom Himmel herab wie zwei riesige Raubvögel, die stechenden grünen Augen auf die Beute am Boden gerichtet.

Die Feinde haben Hotep-Ra gefunden.

Beim letzten Mal, als sie ihn aufgespürt hatten, war Hotep-Ra von dem Drachenboot gerettet worden, doch diesmal, das weiß er, muss er ihnen allein entgegentreten. Aber die Königin hat anderes im Sinn. Sie zieht eine kleine Armbrust aus dem Gürtel und lädt sie.

Und dann, gerade als Schamandrigger Saarn und Dramindonnor Naarn zum entscheidenden Stoß ausholen wollten, schießt sie den Pfeil ab.

Er bohrt sich unterhalb der vierten Rippe in Dramindonnors linke Brustseite. Der Getroffene stürzt zu Boden, und der Landungssteg erzittert unter der Wucht des Aufpralls. Aber der Schwarzkünstler zuckt nur kurz, und als Blut aus der Wunde spritzt, versiegelt er sein Herz mit einem Zauber. Unterdessen hat die Königin die Armbrust wieder gespannt und legt einen zweiten Pfeil ein. Große Furcht ergreift Hotep-Ra: Die Königin weiß nicht, mit wem sie sich anlegt. Rasch umgibt er sie – sehr zu ihrem Unwillen – mit einem Schutzschild. Doch es ist zu spät. Schon hat sie auch Schamandrigger ins Herz geschossen. Der Zaubererkrieger fällt, doch auch er versiegelt seine Wunde gerade noch rechtzeitig.

Zum Entsetzen der Königin stehen die Zauberer wieder auf. Sie sind riesengroß – über drei Meter – und greifen zu ihren berüchtigten Explosiven Zauberstäben, von denen ihr Hotep-Ra erzählt hat. Im Gleichschritt – *eins-zwei, eins-zwei* – rücken sie gegen den Schutzschild vor. Sie sprechen abwechselnd:

»Dafür ...«

»... werden wir dich ...«

»... und deine Nachkommen ...«

»... töten.«

»Niemals ...«

»... werden wir ...«

»... das vergessen.«

Unter dem Angriff der Zauberstäbe gerät der Schutzschild der Königin ins Wanken. Hotep-Ra zückt seinen Flug-Charm und

schnellt hoch in die Luft, denn er weiß, dass ihm die Zauberer folgen werden.

Und das tun sie auch.

In jenen alten Tagen ist die Kunst des Fliegens noch nicht in Vergessenheit geraten. Gleichwohl ist sie noch so ungewöhnlich, dass die Burgbewohner alles stehen und liegen lassen und die Hälse recken, wenn sich am Himmel etwas regt, und schon gleich gar, wenn sich drei mächtige Zauberer einen Luftkampf liefern wie in diesem Augenblick. Doch als die ersten Donnerblitze geschleudert werden und die Häuser in ihren Fundamenten erschüttern, gehen die Burgbewohner in Deckung. Ihnen wird angst und bange. Zwar erinnern sich viele noch an die Zeit, als es weder einen Zaubererturm noch einen Außergewöhnlichen Zauberer gab, doch haben sie Hotep-Ra lieben gelernt. Er ist ein guter Mensch, und keine Not ist ihm zu klein, als dass er mit seiner Magie nicht helfen würde. Als sie nun nervös aus ihren Fenstern spähen, befällt sie große Sorge. Zwei Zauberer gegen einen, das ist ein ungleicher Kampf. Und alles deutet darauf hin, dass er für Hotep-Ra nicht gut ausgehen wird.

Doch Hotep-Ra mag alt und nicht mehr der Stärkste sein, aber er ist immer noch schlau. Er lockt die Schwarzkünstler zu der goldenen Pyramide oben auf dem Zaubererturm, stellt sich auf die Spitze – eine kleine quadratische Plattform aus Silber – und richtet, das Gleichgewicht ausbalancierend, all seine Zauberkräfte auf die letzte Chance, die ihm noch bleibt.

Den Schwarzkünstlern erscheint Hotep-Ra wie ein verwundetes, in die Enge getriebenes Tier. Sie wähen sich dem Sieg nahe und wirken ihren bevorzugten Zerstörungszauber. Sie fliegen um die Pyramidenspitze herum und ziehen einen Feuerring um Hotep-

Ra. Aber darauf hat dieser nur gewartet. Er stimmt einen langen und komplizierten Täuschungszauberspruch an, der, was ihm sehr gelegen kommt, vom Prasseln der Flammen übertönt wird.

Aber der Feuerring zieht sich immer enger zusammen, und die beiden Schwarzkünstler lauern dahinter auf den Augenblick, da er Hotep-Ra erreicht und in seinen Bann schlägt. Dann werden sie sich – mit Unterstützung der einen oder anderen Spinne – einen kleinen Spaß mit ihrem Feind machen.

Hotep-Ra nähert sich dem Ende seines Zauberspruchs. Die Hitze des Feuers wird unerträglich. Er kann riechen, dass es bereits die Wolle seiner Robe versengt, und darf nicht länger warten. Zum Schrecken der Schwarzkünstler schießt er, eine Flammenspur hinter sich herziehend, mitten durch den Feuerring nach oben in die Luft. Dann schreit er die letzten Worte seines Täuschungszaubers hinaus und wird unsichtbar.

Die Täuschung gelingt. Schamandrigger Saarn und Dramindonnor Naarn starren einander entsetzt an – statt des Gefährten sieht jeder der beiden nun Hotep-Ra vor sich und schließt daraus, dass Hotep-Ra den Freund getötet hat. Rasend vor Wut und Trauer fallen sie übereinander her, und Hotep-Ra sieht aus dem Schutz seiner Unsichtbarkeit zu, wie sie sich über den Dächern gegenseitig jagen und bald immer weiter entfernen.

Hotep-Ra würde sie nur zu gern ihrem Schicksal überlassen, doch er muss verhindern, dass sie irgendwann wiederkehren, und so nimmt er die Verfolgung auf. Da hört er ein gewaltiges Krachen und blickt nach unten. Die Spitze der goldenen Pyramide ist in den Hof des Zaubererturms gestürzt – der Feuerring hat sich durch sie hindurchgebrannt wie heißer Draht durch Butter.

Hotep-Ra verfolgt die Zaubererkrieger bis zum Finsterbach. Dort beobachtet er, wie sie einen Tag und eine Nacht lang miteinander kämpfen – sie sind einander so ebenbürtig, dass keiner die Oberhand gewinnt. Schließlich umkreisen sie sich gegenseitig immer schneller und schneller, stürzen in ihrer Raserei aufs Wasser hinab und erzeugen unmittelbar vor der Mündung des Baches einen tiefen dunklen Strudel. Die Kraft des Strudels ist so gewaltig, dass sie, heulend vor Wut, von ihm in die Tiefe gezogen werden.

Hotep-Ra folgt ihnen. Er beherrscht viele Schwarzkünste, sieht normalerweise aber von ihrem Gebrauch ab. Doch nun taucht er mittels der Schwarzkunst der Unterwassersuspension den beiden nach, um ihnen ein Ende zu machen. Doch auf dem Grund des Strudels muss er feststellen, dass die wirbelnden Wasser das Flussbett durchbrochen haben und in eine Höhle der Finsterhallen eingedrungen sind, die ein alter Zufluchtsort für alles Böse ist. Hotep-Ra zerrt die Zauberer vom Eingang zu den Finsterhallen fort. Sie setzen sich zur Wehr, aber die Verzweiflung macht Hotep-Ra stark. Mit allerletzter Kraft zieht er die beiden in Richtung Oberfläche, und wie ein Korken aus der Flasche flutscht er, die Schwarzkünstler im Schlepp, aus der Tiefe nach oben.

Die Barke der Königin erwartet ihn. Sie ist ihm zum Finsterbach nachgefahren, und während die Besatzung im Kreis rudert, steht die Königin im Bug und späht nervös in den Strudel: Sie weiß, dass Hotep-Ra irgendwo dort unten im Wasser ist. Doch als er auftaucht, erschrickt sie – sie kann nur die beiden Schwarzkünstler sehen.

Hotep-Ra ist so entkräftet, dass er seine Zauber nicht länger aufrechterhalten kann. Zuerst erlischt der Täuschungszauber, dann

der Unsichtbarkeitszauber. Schamandrigger Saarn und Dramin-donnor Naarn sehen einander wieder, zum ersten Mal seit vierund-zwanzig Stunden – und dann bemerken sie Hotep-Ra, der neben ihnen im Wasser strampelt. Ein paar Sekunden lang starren sich die drei Zauberer entgeistert an. Dann ergreift Hotep-Ra den Flug-Charm und schießt aus dem Wasser. Saarn und Naarn bekommen seine Robe zu fassen, und alle drei landen als wirres Knäuel auf der Königinnenbarke.

Die Königin erkennt, dass Hotep-Ra zu schwach ist, um den Kampf zu gewinnen. Also zieht sie den goldenen Zauberring vom Finger, den er ihr zum Schutz vor ihren Feinden geschenkt hat – und den nur reines alchemistisches Feuer zerstören kann. »Sperrten Sie sie ein«, ruft sie und reicht Hotep-Ra den Ring. »Rasch!«

»Er gehört Ihnen«, flüstert er und gibt ihr den Ring zurück. »Sie müssen den Einsperrzauber sprechen. Wissen Sie ihn noch?«

Die Königin nickt – natürlich weiß sie ihn noch. Wie könnte sie etwas vergessen, was eigens für sie geschaffen wurde? (Tatsächlich ist es der einzige Zauberspruch überhaupt, den sie sich gemerkt hat.)

Die Königin beginnt, den Spruch aufzusagen, und die Worte legen sich wie ein Schatten auf die Schwarzkünstler. Sie bäumen sich auf, doch sie sind zu schwach, um sich zu wehren. Nervös horcht Hotep-Ra auf jedes Wort, doch seine Sorge ist unbegründet – wenn die Königin sich an etwas erinnern möchte, dann tut sie es auch. Schließlich gelangt sie zu dem entscheidenden Wort: »Hathor«. Ein lila Blitz zuckt auf, und die Königin wirft den Ring in das blendende Licht. Es wird dunkel. Die Königin spricht die letzten sieben Worte der Zauberformel und dann die beiden allerletzten:

»Schließ ein«. Die Zeit wird aufgehoben. Sieben Sekunden lang steht die Welt still.

Aus der Dunkelheit dringen zwei qualvolle Schreie wie von verwundeten Tieren. Ein Sturm fegt über alle hinweg, übertönt die Schreie der Ringzauberer mit seinem Heulen und wirft die Königin und Hotep-Ra aufs Deck. Drei Mal dreht sich der Sturm im Kreis, dann ist er fort und hinterlässt eine verwüstete Königinnenbarke, verstörte Ruderer, die bäuchlings auf den Planken liegen, und eine schaurige Stille, die nur ein leises *Pling!* durchbricht. Ein goldener Ring, in den zwei grüne Gesichter eingeschlossen sind, fällt auf die Planken und kullert in eine schmutzige Pfütze.

Als Hotep-Ra in den Zaubererturm zurückkehrt, berichtet ihm sein Lehrmädchen Talmar Ray Bell, dass die abgefallene Spitze der Pyramide geschrumpft ist. Sie hat keine Ahnung, warum.

Aber Hotep-Ra kennt den Grund. Er weiß, dass er nur mit knapper Not dem gefürchtetsten aller Schwarzzauber entgangen ist. Ein Schwarzzauber tötet den Gegner nicht auf der Stelle, sondern lässt ihn schrumpfen, sodass er zur Beute der grauenerregendsten aller Kreaturen wird: der Insekten. Seit alters her vergnügen sich Schwarzkünstler damit, das Opfer eines solchen Zaubers in ein Spinnennetz zu setzen und durch eine magische Lupe zu beobachten, was geschieht. Hotep-Ra läuft ein Schauer über den Rücken. Er fürchtet sich vor Spinnen.

Die winzige Spitze der goldenen Pyramide steckt auf dem Grund eines großen, pyramidenförmigen Kraters fest – ein gold glänzendes Etwas auf roter Burgerde, das weiterhin schrumpft. Eine Gruppe besorgter Zauberer bewacht es. (Der gute Ruf des Zaubere-

rerturns hat sich herumgesprachen, sodass er inzwischen dreizehn Gewöhnliche Zauberer beherbergt.) Talmar Ray Bell steigt in den Krater hinab, holt die winzige goldene Pyramide und reicht sie Hotep-Ra.

Hotep-Ra hebt den Schrumpfzauber mit einem Stoppzauber auf. Die kleine Pyramide liegt nun schwer in seiner Hand und schimmert feurig in der Sonne. Hotep-Ra lächelt. »Du wirst der Schlüssel sein«, sagt er zu der Pyramide.

Wieder steht Hotep-Ra auf dem Landungssteg des Palastes und nimmt Abschied von der Königin. Diesmal ist er nicht allein. Talmar Ray Bell hat darauf bestanden, ihn zu begleiten – vom Kampf mit den Schwarzkünstlern ist Hotep-Ra so geschwächt, dass Talmar befürchtet, er könnte die Reise alleine nicht durchstehen.

Hotep-Ra überreicht der Königin ein Abschiedsgeschenk. Es handelt sich um ein kleines Buch mit dem Titel *Die Königinnenregeln*. Es ist in weiches rotes Leder gebunden, mit goldenen Ecken und einer komplizierten Schnalle versehen, und in den Deckel ist die Zeichnung eines Drachenboots geprägt. Es ist nicht seine Schuld, dass rund tausend Jahre später der Einband zerschissen ist, Seiten herausfallen und der Einsperrzauber verloren gegangen ist. Kein Buchbinder, auch kein magisch veranlagter, kann ein Buch herstellen, das länger hält. Aber Erinnerungen überdauern, wenn sie von Generation zu Generation weitergegeben werden.

Hotep-Ra fährt mit der Königinnenbarke nach Port. Dort erwartet ihn ein Schiff, das unverzüglich in See sticht. Das Meer ist ruhig, und die Sonne scheint. Hotep-Ra verbringt die meiste Zeit an Deck

und genießt noch einmal den Aufenthalt im Freien und die Seeluft. Die Erinnerung daran soll ihm über die lange Zeit des Eingeschlössenseins im Foryxhaus, seiner letzten Ruhestätte, hinweghelfen.

Die Nacht bricht herein, und das Schiff nähert sich den verwunschenen – und äußerst gefürchteten – Sireneninseln. Hotep-Ra sieht die Lichter der vier Leuchttürme, deren Spitzen einem Katzenkopf ähneln. Er wartet, bis das Schiff sie unbeschadet passiert hat und alle anderen schlafen gegangen sind. Dann wirft er den Ring mit dem Doppelgesicht ins Meer. Als der Ring im Wasser nach unten trudelt, blinkt sein Gold im Vollmondlicht auf, und ein hässlicher Kofferrfisch verschluckt ihn.

Und damit beginnt die lange Reise des Rings mit dem Doppelgesicht zurück in den Zaubererturm. Wo er heute liegt. Und wartet.