

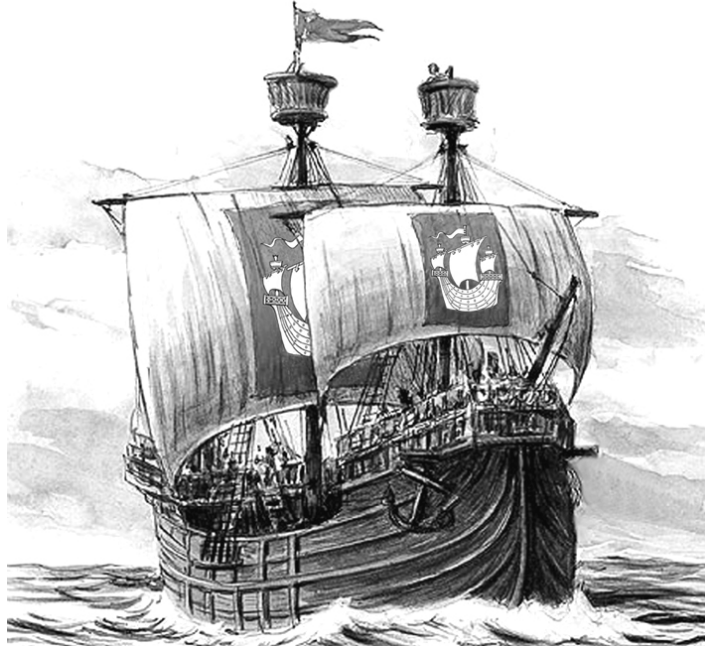
Linda Kronrat
& Harry T. Master

Kathy und die vier Elemente

Fantasy-Roman

FiFa-Verlag München

Es war einmal ...



... ein Schiff mit einer tapferen Besatzung.

*Wir fahren jetzt über das Wasser,
wir segeln jetzt über das Meer
mit unsere'm Schiff Immaculata,
das Segeln das fällt uns nicht schwer.
Hey ho, hey ho, das Segeln das fällt uns nicht schwer.*

*Wir suchen die einsame Insel,
wir suchen den großen Vulkan
und dort den Gnom Pyrhydaērgē,
der uns sicher he-elfen kann.
Hey ho, hey ho, der uns sicher he-elfen kann.*

Auszug aus Kapitel 1 „Hafmeyja“

»Wir suchen die einsame Insel, wir suchen den großen Vulkan und dort den Gnom Pyrhydaērgē, der uns sicher he-elfen kann. Hey ho, hey ho, der uns sicher he-elfen kann.

Ja, wir sind die Heiligen Jungfrau'n, wir sind immer tapfer und rein, sind allzeit bereit Gott zu dienen, so ist es und so soll es sein! Hey ho, hey ho, so ist es und so soll es sein!«

Gabi spielte auf ihrer Ziehharmonika ein paar Takte, ohne dazu zu singen, und überlegte, ob sie mit dem Lied noch einmal von vorn beginnen sollte.

»Kommt, singt mit!« rief sie den auf dem Oberdeck der Immaculata befindlichen Mädchen zu. »Wir fahren jetzt über das Wasser, wir segeln jetzt über das Meer ...«

Sie hielt inne, als sie sah, wie die elfjährige Noemi sich würgend über die Reling beugte, um sich zu übergeben. Die zwölfjährige Miryam legte den Arm um ihre Schwester und meinte:

»Bei diesen hohen Wellen muss man ja seekrank werden.«

»Es sind nicht nur die Wellen«, stöhnte Noemi kreidebleich.

»Es ist auch der grässliche Fraß, den Pilar uns täglich vorsetzt.«

»Genau«, stimmte ihr die dreizehnjährige Valesca zu. »Ich hab' auch genug von diesem stinkenden Fisch, dem gedünsteten Kohl und dem elenden Sauerkraut, das angeblich so nahrhaft ist. Ich würde uns ja was Gutes zu essen besorgen, aber hier auf dem Meer gibt's keinen, dem man was klauen könnte. Es ist zum Kotzen!«

Während Noemi ein weiteres Mal mit dem Inhalt ihres Magens die Fische fütterte, fuhr Valesca fort:

»Ich gehe jetzt runter in die Kombüse und sage Pilar, wenn sie uns nicht endlich was Gescheites kocht, setzen wir sie als Smutje ab. Und dann schlachten wir eins von den Hühnern. Die Eier hängen mir so zum Hals raus; ich will 'ne saftige Hühnerkeule!«

»Schuld an allem ist doch nur der doofe Nocki!« lamentierte Miryam. »Er hat gesagt, dass er weiß, wo die Insel ist, auf der dieser Gnom lebt, und dass er uns hinführen kann. Wir gingen davon aus, dass wir vielleicht drei oder vier Wochen unterwegs sind. Und jetzt sind es schon acht ...«

»Dann schmeißen wir den blöden Kobold über Bord!« rief Valesca. »Der hat uns das alles eingebrockt!«

»Was habt ihr mit meinem Nocki vor?« entrüstete sich die achtjährige Cora, die aus der Kombüse im Unterdeck der Kogge nach oben kam.

»Wir ersäufen ihn, weil er uns auf diese idiotische Seefahrt geschickt hat!« giftete Valesca sie an.

»Wenn du meinem Kobold auch nur ein Haar krümmst, kratze ich dir die Augen aus!« fauchte Cora zurück.

»Dazu bist du zu klein, Schwesterchen!« frotzelte Valesca.

»Ich bin nicht deine Schwester!« schnaubte Cora. »Nur weil mein Papa deine Mama geheiratet hat, sind wir noch lang keine ...«

»Regt euch ab!« forderte Gabi die beiden auf, legte ihre Ziehharmonika weg und trat zwischen die Streithennen. »Niemand wird über Bord geworfen. Wir werden diese Vulkaninsel finden. Sie muss ganz in der Nähe sein.«

»Dein Optimismus hat ja schon krankhafte Züge!« fuhr Valesca die Vierzehnjährige an. »Wir irren seit acht Wochen durch dieses gottverdammte Meer und du glaubst immer noch ...«

»Was ist das für ein Lärm? Mit dem Gekreische habt ihr Arnold und Aurora aufgeweckt!«

Schlagartig endete das Gezanke, als Kathy aus der unter dem erhöhten Achterdeck befindlichen Kapitänskajüte auf das Hauptdeck trat. Die Oberin der Heiligen Jungfrauen trug ihren langen weißen Habit und ihr silbernes Kreuz um den Hals. Ihre sonst immer freundlich lächelnden blauen Augen blickten die Mädchen tadelnd an:

»Nehmt doch bitte etwas Rücksicht auf unsere Kleinen! Sie sind erst vierzehn Monate alt und brauchen ihren Mittagsschlaf.«

»Die motzen mal wieder über das Essen«, teilte Gabi ihrer besten Freundin mit.

»Fisch mit Kohl und Sauerkraut«, maulte Valesca, »Sauerkraut mit Kohl und Fisch und dazwischen mal ein Hühnerei!«



»Das Obst, die Erbsen, die Karotten und die Marmelade habt ihr leider restlos aufgegessen«, erklärte die Oberin. »Aber wenn euch die Fische, die wir aus dem Meer angeln, und Pilars Sauerkraut nicht schmecken, haben wir auch noch etwas Pökelfleisch und Schiffszwieback.«

»Danke, mir ist schon schlecht!« quengelte Noemi.

»Ihr seid so undankbar!« schimpfte Kathy. »Hagios und ich fasten seit Tagen, damit ihr genug zu essen habt. Hagios hat sogar an seinem Geburtstag darauf verzichtet, etwas zu essen. Er sagt, dass ihr die Nahrung dringender braucht, weil ihr noch im Wachstum seid. Ich sehe das genauso, drum faste auch ich so lange, bis wir unsere Nahrungsvorräte aufgefrischt haben.«

»Wo willst du sie auffrischen?« fragte Miryam ratlos. »Wir haben schon so viele Inseln angesteuert. Doch auf keiner gab es einen erloschenen Vulkan, in dem ein Gnom lebt, und auf keiner fanden wir etwas zu essen, außer ein paar vertrockneten Kokosnüssen.«

»Wir fangen täglich ein paar Fische«, entgegnete die Oberin. »Miryam und Noemi, eure Eltern und Großeltern waren Fischer. Als ich vor zwei Jahren zum ersten Mal bei euch am Ufer des Gizára zu Gast war, tischten sie mir Fischsuppe auf. Damals war ich noch die verwöhnte Prinzessin und dachte, es sei unter meiner Würde, etwas so Einfaches zu essen. Aber ausgehungert, wie ich war, aß ich von der Fischsuppe – und je mehr ich davon aß, desto besser schmeckte sie mir.«

»Die Fische im Gizára sind Süßwasserfische«, mäkelte Noemi.

»Die schmecken viel besser als diese ekligen Meeresfische.«

»Vielleicht liegt es ja nur daran, dass Pilar sie nicht richtig zubereitet«, meinte Miryam.

»Es ist nicht nur der Fisch, der uns stinkt«, knurrte Valesca, »sondern auch der schwachsinnige Nocki, der diese gottverdammte Vulkaninsel nicht findet, obwohl er behauptet hat, dass er genau weiß, wo sie ist.«

»Valesca will ihn über Bord schmeißen!« heulte Cora. »Sie ist nur neidisch, weil ich einen Hauskobold habe und sie nicht. Außerdem spielt sie sich immer auf, als wäre sie meine Mama. Dabei ist sie nicht mal meine richtige Schwester, sondern nur ...«

»Ihr da unten«, unterbrach sie die Piepsstimme des Zwergs Leonhard, der im Krähenest an der Spitze des achtundsiebzig Fuß hohen Masts Ausschau hielt, »entschuldigt, wenn ich euer Gespräch störe, aber da drüben im Westen braut sich ein Unwetter zusammen! Eine riesige Welle rast auf uns zu!«

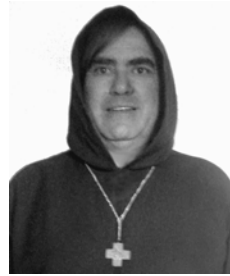
»Ich drehe am besten bei!« rief Rike, die am Heck der Immaculata stehende Steuerfrau, den anderen zu.

Doch bevor das Wendemanöver beendet war, schwappte die Welle über das Schiff. Während die anderen Jungfrauen sich rechtzeitig duckten, wurde Kathy von der Wucht der Wassermassen getroffen und zu Boden geworfen. Als sie sich wieder aufrichtete, mussten die Mädchen unwillkürlich lachen: Das Ordenskleid ihrer Oberin war von oben bis unten durchnässt und klebte an ihrem Körper; aus ihren langen blonden Haaren triefte das Wasser.

»Haha, sehr witzig!« schnaufte Kathy und spuckte die salzige Brühe aus, die in ihren Mund eingedrungen war.

Die Mädchen kicherten immer noch.

»Ruhe!« Die sanfte Männerstimme brachte das Gelächter augenblicklich zum Verstummen. Ehrfürchtig richteten die Jungfrauen ihre Augen auf Hagios, der in der Tür der Kapitänskajüte stand. Wie immer trug er seine braune Kutte und um seinen Hals hing an einer schmalen Kette sein goldenes Kreuz.



»Die Lage ist zu ernst für dumme Scherze!« sprach der Weise vom Heiligen Berg. »Der Sturm könnte die Immaculata kentern lassen. Miryam, Noemi, Valesca und Cora, geht in eure Kajüte unter Deck! Rike, steuere die Insel an, die wir vorhin passiert haben! Sie hat auf der Südostseite eine Bucht, die von hohen Felsen umgeben ist; dort sind wir vor dem Unwetter geschützt. Und du, Kathy, zieh dich um, sonst erkältest du dich! Dein Lederkleid ist für solches Wetter ohnehin besser geeignet als der Habit.«

[In der Bucht der Insel begegnet Kathy der Meerjungfrau Hafmeyja, die ihr mitteilt, dass die Vulkaninsel, auf der der Gnom Pyrhydaërgē lebt, gar nicht weit entfernt ist.]

»Wieso haben wir sie dann nicht entdeckt?« fragte Kathy.

»Seht ihr den fahlen Nebel dort drüben, der im Meer steht wie eine graue Wand?« erwiderte die Meerjungfrau. »Habt ihr euch nicht gewundert, dass er sich immer an der gleichen Stelle befindet, dass er sich nie auflöst? Hinter diesem Nebel ist die Vulkaninsel verborgen.«

»Dann müssen wir also nur durch die Nebelwand fahren und schon sind wir auf der Insel«, folgerte die Oberin.

»So einfach ist es leider nicht«, entgegnete Hafmeyja. »Der Nebel dient nur dem Zweck, dass niemand die Insel entdeckt. Das größere Problem ist, dass ein hohes Korallenriff die Insel umgibt. Aufgrund der starken Brandung ist es äußerst gefährlich, sich der Insel zu nähern. Das Schiff wird entweder von den tosenden Wogen gegen das Riff geschleudert und zerschellt, oder es wird von den heimtückischen Strudeln verschlungen, die überall lauern.«

»Gibt es irgendwo eine Lücke im Riff, durch die man auf die Insel gelangen kann?« erkundigte sich Kathy.

»Es gibt eine enge Passage, durch die ein Schiff in die Lagune im Inneren des Riffs fahren könnte. Doch die wird von einem riesigen Meeresungeheuer bewacht, das alles frisst, was in die Reichweite seiner vier Köpfe und seiner acht Fangarme kommt.« [...]



Auszug aus Kapitel 2 „Pyrhydaērgē“

»Ich lotse euch an den Klippen und Strudeln vorbei!« rief Hafmeyja, als die Immaculata auf die Nebelwand zufuhr. »Folgt mir so, dass die Bugspitze immer direkt auf mich gerichtet ist!«

»Ich hoffe, dass ich dich bei dem dichten Nebel erkennen kann«, antwortete Kathy, die zusammen mit Ronia und Olga auf

dem erhöhten Vorderdeck der Kogge stand. Dann richtete sie ihre ganze Konzentration auf ihren Freund und Lehrer: *Hagios, kannst du sehen, was ich sehe?*

Der Weise stand am Heck neben Rike, die mit beiden Händen den Kolderstock umklammerte, mit dem sie das Steuerruder der Kogge bewegte.

Ich sehe Hafmeyja durch deine Augen, vernahm Kathy in ihrem Kopf. *Ich sage Rike, wohin sie steuern soll.*

Als die Immaculata in den feuchten Nebel eintauchte, war schier die Hand vor Augen nicht mehr zu erkennen, geschweige denn die im Wasser schwimmende Meerjungfrau. Doch schon bald lichtete sich der gespenstische Schleier und Kathy erblickte das ringförmige Riff aus dunkelroten Korallen, die schon vor vielen Jahrtausenden abgestorben waren. Nach einigem Suchen entdeckte sie auch Hafmeyja, die eifrig mit der Hand wedelte.

Ein Stück nach rechts! übermittelte Kathy ihrem Freund und Lehrer, der das Kommando sogleich an Rike weitergab.

Die Kogge folgte der Meerjungfrau zu der schmalen Durchfahrt zwischen den Klippen des Riffs. Fast jede Sekunde gab die Oberin ein neues Kommando, damit das Schiff nicht von einem der tückischen Strudel erfasst wurde.

»Ihr da oben«, rief sie Gabi und Leonhard zu, die in den beiden Mastkörben Ausschau hielten, »gebt sofort Bescheid, wenn Gefahr droht!«

»Ay ay, Käpt'n!« schallte es durch das immer stärker anschwellende Tosen der Wellen zurück.

Die Immaculata hatte die Einfahrt zu der Passage erreicht. Sie war in der Tat nicht viel breiter als die Kogge. *Maximal fünfzig Fuß*, meldete Kathy an Hagios und ließ ihren Blick über das Hauptdeck schweifen, auf dem Traudl, Khalisah, Agnes und Valesca mit gezückten Waffen auf den Angriff des Ungeheuers warteten. Pilar, Miryam, Noemi und Cora befanden sich mit Nocki und den Zwillingen unter Deck in Sicherheit.

»Achtung!« ertönte Gabis Warnruf.

Nun sahen auch die anderen, wie das grässliche Ungetüm unmittelbar vor der Passage aus dem Wasser auftauchte, seine vier Köpfe auf die Seefahrer richtete und seine acht langen Fangarme

nach dem Schiff ausstreckte.

Im nächsten Moment durchbohrte ein brennender Pfeil ein Auge des Monsters, gleich darauf schlug ein zweiter in das andere Auge des ersten Kopfes ein. Während Kathy der im Mastkorb stehenden Gabi anerkennend zuwinkte, hatten Traudl und Khalisah ihre Bögen und Agnes ihre Armbrust gespannt. Valesca entzündete die Spitzen der Pfeile. Sekunden später zerstörte eine Salve brennender Geschosse die restlichen Augen des Meeresungeheuers. Die nun blinde Kreatur ließ ihre langen glitschigen Tentakel ziellos durch die Luft peitschen in der Hoffnung, etwas Fressbares zu erhaschen.

»Passt auf, dass kein Mast getroffen wird!« schrie Rike und bemühte sich, den Kurs zu halten und zu verhindern, dass die Kogge links oder rechts gegen das Riff prallte.

»Schlagt ihm die Köpfe ab!« rief Hagios. »Wenn alle vier Köpfe ab sind, ist das Ungeheuer tot.« Er selbst hieb mit Rikes Degen auf einen Fangarm ein, der sich in die Reling gekrallt hatte. Valesca schlitzte einen anderen Tentakel mit ihrem Dolch auf.

Kathy, Ronia und Olga stellten sich in Position. Das blinde Ungeheuer tat genau das, was sie erwartet hatten: Es versuchte, seine Opfer mit dem Gehör und dem Geruchssinn aufzuspüren. Die Jungfrauen stießen laute Schreie aus – und prompt kamen drei der vier Köpfe mit weit aufgerissenen Mäulern auf sie zugeschossen. Mit schnellen wuchtigen Schlägen trennten Kathy mit dem Schwert, Olga mit der Berdysch und Ronia mit der Halmbarthe die Köpfe von den Hälsen. Dunkles Blut spritzte heraus und besudelte das Vorderdeck. Ein weiterer von Gabis Pfeilen bohrte sich in den Körper des Ungetüms. Bevor Traudl, Khalisah und Agnes ihre Geschosse auf den Hals des vierten Kopfes abfeuern konnten, tauchte das Ungeheuer ab und verschwand unter der Wasseroberfläche. Der Weg zur Insel war frei.

»Es hat genug!« lachte Olga und wischte angewidert das Blut von ihrem Brustharnisch mit dem eingepprägten Doppeladler, dem Wappen Rawninas.

»Hoffentlich wachsen die Köpfe nicht nach«, äußerte Rike, während sie die Immaculata vorsichtig in die Passage steuerte. »Wir müssen hier noch einmal durch, wenn wir die Insel verlassen.«

»Wir sind noch nicht dort«, mahnte Hagios, als er merkte, dass das Schiff plötzlich an Fahrt verlor.

»Sind wir irgendwo angestoßen?« fragte Rike betroffen

»Nein«, antwortete der Weise, »aber etwas hält uns fest.«

Er hatte den Satz noch nicht zu Ende gesprochen, da schlangen sich mehrere Tentakel um die Kogge. Ein Fangarm krachte mit Wucht gegen die Schiffswand, ein anderer zertrümmerte eine Planke an der Reling. Sofort droschen Ronia und Olga mit den scharfen Klingen ihrer Waffen auf die Tentakel ein.

Ein weiterer Fangarm fegte über das Deck der schwankenden Kogge und verfehlte Valesca, die sich in letzter Sekunde zu Boden geworfen hatte, nur um Haaresbreite.

Hinter dem Heck der Immaculata tat sich ein riesiger Strudel auf. Dann schoss der verbliebene Kopf des Ungeheuers aus dem Wasser und öffnete sein furchterregendes Maul, aus dem lange säbelartige Zähne herausragten.

»Es greift von hinten an!« schrie Hagios gegen das Tosen des Meeresstrudels an.

Eilends sprang Kathy mit erhobenem Schwert auf das Achterdeck zu. Voll Schrecken sah sie, wie sich einer der schleimigen Fangarme um den Körper des Weisen wickelte und ihn in die Höhe riss.

»Du musst ihm den vierten Kopf abschlagen!« rief Hagios, während er durch die Luft gewirbelt wurde.

»Ich komme nicht ran!« hallte der verzweifelte Schrei der Oberin zurück.

Das Ungeheuer spürte, dass es etwas Fressbares erwischt hatte, und bewegte den Tentakel mit seiner Beute auf sein Maul zu.

»Nein!« brüllte Kathy die widerwärtige Kreatur an und überlegte fieberhaft, was sie tun könnte.

Der Tentakel hatte das Maul erreicht. Jeden Augenblick würde Hagios darin verschwinden.

Ohne zu zögern nahm Kathy ein paar Schritte Anlauf, stieß sich kräftig vom Achterdeck der Kogge ab und wagte einen Sprung, wie sie ihn zwei Jahre zuvor im Kampf mit dem Hamtimansisk erfolglos versucht hatte. Damals hatte sie sich unter dem aufputschenden Einfluss der Tolma-Pilze eingebildet, fliegen

zu können. Mit Schauern sah sie in ihrer Erinnerung, wie sie den letzten Kopf des Monsters verfehlt hatte. Doch die Angst um ihren Freund und Lehrer gab ihr die Hoffnung, diesmal das Unmögliche zu schaffen.

Am höchsten Punkt ihrer Flugbahn streckte sie den Arm mit dem Schwert so weit aus, wie sie konnte. Sie ahnte, dass sie den Kopf nicht erreichen würde. Da geschah das Wunder: Entgegen den Gesetzen der Schwerkraft fiel sie nicht nach unten zurück, sondern wurde wie durch Magnetkraft vom Maul des Meeresungeheuers angezogen. Blitzschnell krallte sie sich mit der linken Hand am geöffneten Unterkiefer fest und trennte mit dem Schwert in ihrer rechten das Ende des fleischigen Fangarms ab, in das Hagios wie eine Roulade eingewickelt war. Klebriger Schleim spritzte durch die Luft, als der Weise auf dem Deck aufschlug.

Hoffentlich hat der Tentakel den Aufprall etwas gedämpft, dachte die Oberin und beobachtete erfreut, wie Ronia mit ihrer Halmbarte Hagios aus dem Fangarm befreite, das wulstartige Gebilde aufspießte und es über Bord schleuderte.

Das Ungeheuer hatte inzwischen gemerkt, dass es Kathy mit seinen Zähnen nicht verletzen konnte. So schwenkte es seinen Schädel ruckartig hin und her, um die an seinem Unterkiefer hängende Jungfrau abzuschütteln.

Kathy war klar, dass sie sich nicht mehr lange festhalten konnte. Darum drosch sie mit aller Energie, die sie noch aufbrachte, auf den Hals der Kreatur ein. Mit dem *Schwert des Siegers* hätte sie den Kopf bestimmt beim ersten Schlag abgehackt; mit Hagios' altem Schwert benötigte sie drei Schläge. Dann ließ sie erschöpft den Unterkiefer los und stürzte gleichzeitig mit dem Kopf des Monsters hinter dem Heck der Immaculata ins Meer. Die Tentakel erschlafften und gaben das Schiff frei, das sofort wieder Fahrt aufnahm und durch die enge Passage auf die Insel zu steuerte.

Kathy wollte der Kogge hinterherschwimmen, aber sie fühlte, wie ihre Kräfte erlahmten. Schemenhaft sah sie, wie erst der Kopf und dann der Körper des Ungeheuers von dem Meeresstrudel verschlungen wurden. Hektisch versuchte sie, dem immer stärker werdenden Sog zu entkommen, doch den unerbittlichen Natur-

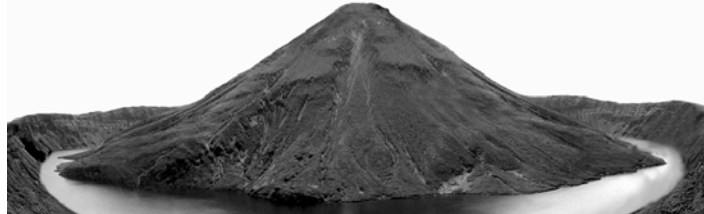
gewalten hatte sie nichts entgegenzusetzen. Der Strudel hatte sie erfasst und würde sie nicht mehr freigeben.

»Lieber Gott, bitte lass mich nicht ertrinken!« stieß sie hervor, während sie immer weiter nach unten gezogen wurde und das salzige Wasser in ihre Nase drang. »Meine Freunde brauchen mich doch ...« Dann brachen die Wellen über ihr zusammen.

Im Versinken spürte sie, wie zarte Hände mit Schwimmhäuten zwischen den Fingern unter ihre Achseln griffen und sie zurück an die Oberfläche zogen.

»Halt dich gut an mir fest!« hörte sie ein helles Stimmchen.

Mit allerletzter Kraft klammerte sich Kathy an die Meerjungfrau. Dann verlor sie das Bewusstsein.



Als sie wieder zu sich kam, fiel ihr erster Blick auf den erloschenen Vulkan in der Mitte der Lagune und sie wusste, dass sie das Ziel ihrer Reise erreicht hatten. Der zweite Blick galt ihrer Retterin, die fröhlich im seichten Wasser am Ufer der Insel hin und her schwamm.

»Du hast mir das Leben gerettet«, sagte Kathy dankbar. »Das werde ich dir nie vergessen. Ich nehme dich hiermit in unseren Orden auf. Du bist die erste Heilige Meerjungfrau.«

»Es freut mich, zu den Heiligen Jungfrauen zu gehören«, erwiderte Hafmeyja. »Ihr seid die besten Freundinnen, die ich mir vorstellen kann. Nur weiß ich nicht, ob ich bei euch im Kloster leben kann. Ich bin ein Meeresbewohner und schlafe nachts in Wasserhöhlen ...«

»Unser Kloster liegt direkt am Meer. Eine Wasserhöhle, in der du wohnen kannst, gibt es dort bestimmt. Doch zuvor müssen wir den Gnom treffen, der in diesem Vulkan lebt.« ...

[Kathy, Gabi, Ronia und Olga besteigen den Vulkanberg und bauen am Kraterrand einen Aufzug aus einem Flaschenzug, einer Seilwinde und einer aus Brettern zusammengenagelten Gondel.]

Kathy und Gabi stiegen in die Gondel, die gerade so groß war, dass die beiden nebeneinander darin stehen konnten.

»Lasst uns ganz langsam runter!« schärfte Kathy Ronia und Olga ein. »Habt immer beide Hände an der Kurbel! Denkt daran: Wenn wir in dreitausend Fuß Tiefe aufschlagen, ist nicht mehr viel von uns übrig.«

»Macht euch keine Sorgen!« beruhigte Ronia die beiden. »Wir kriegen euch schon heil runter.«

»Euch wieder raufzuholen wird schwerer«, fügte Olga hinzu. »Da werden wir unsere gesamten Kräfte mobilisieren müssen. Aber für den Fall, dass wir es nicht schaffen, habt ihr die zwei magischen Mispelkerne. Mit denen könnt ihr euch hier herauf versetzen – oder noch besser direkt auf die Immaculata.«

»Einen der drei Kerne, die Eilenna uns geschenkt hat, haben wir schon verbraucht, um in den Besitz der Immaculata zu kommen«, erwiderte Kathy. »Ich hoffe nicht, dass wir die beiden anderen hier verwenden müssen. Wir wissen nicht, ob wir sie anderswo vielleicht dringender benötigen.«

»Wir schaffen das schon«, versicherte Ronia. »So viel wiegt ihr nun auch nicht. Also los, Olga: Ab geht's!«

Langsam senkte sich der Aufzugkorb in die Tiefe. Kathy hatte vermutet, dass es immer dunkler würde, je näher sie dem Boden des Vulkankraters kamen. Doch erstaunlicherweise drang genug Sonnenlicht durch das Kraterloch, dass man auch ganz unten noch sehr gut sehen konnte. Kathy und Gabi erblickten eine große nahezu kreisrunde Fläche, aus deren erdigem Grasboden eine Vielzahl von Pflanzen spross.

Inmitten dieser bunten Pracht stand ein nicht mal zwei Fuß großer Wicht mit einer braunen ledrigen Haut, fast bis zum Boden reichenden Armen und breiten Plattfüßen. Von seinem im Vergleich zum Körper etwas



zu großen Kopf standen seitlich spitze Ohren ab. Aus seinem bartlosen Gesicht ragte eine fleischige Knollennase. Seine winzigen Äuglein beobachteten neugierig, wie die beiden Jungfrauen aus ihrer Gondel stiegen.

»Grüß Gott, kleiner Freund!« sprach ihn die Größere der beiden an und reichte ihm die Hand. »Ich bin Kathy, die Oberin der Heiligen Jungfrauen aus dem Kloster in Kathármia, und das ist meine beste Freundin Gabi. Wir sind gekommen, um dich aus deinem Gefängnis zu befreien.«

»Ich heiße euch willkommen in meinem Paradies«, begrüßte sie der Gnom mit einer sonoren Quäkstimme, »und ich danke euch für die Absicht mich zu befreien; aber mein Domizil ist für mich kein Gefängnis, sondern der schönste Ort der Welt. Seht euch um! Ich habe im Inneren dieses Vulkankraters einen herrlichen Garten angelegt. Vulkanerde ist äußerst fruchtbar. Hier wachsen fast alle Obst- und Gemüsesorten, exotische Früchte, die keiner von den anderen Gnomen je gegessen hat, denn die leben tief unter der Erde und ernähren sich fast ausschließlich von Wurzelknollen, Würmern und Insekten. Der Brunnen, den ich gegraben habe, versorgt mich mit frischem Grundwasser. So glücklich und zufrieden wie hier war ich in meinem langen Leben noch nie. Ich bin über tausend Jahre alt und möchte nirgendwo anders meinen Lebensabend verbringen.«

»Tausend Jahre sind selbst für einen Gnom ein stolzes Alter«, erwiderte Kathy. »Wenn ich richtig informiert bin, hast du einmal die magischen Steine der vier Elemente besessen, Pyrhydaërgē.«

»Das stimmt«, bestätigte der Gnom. »Mein Name setzt sich aus vier Wörtern aus der alten Sprache der Weisen zusammen: *Pyr* ist das Feuer, *Hyd* das Wasser, *Aēr* die Luft und *Gē* die Erde. Aber nennt mich einfach Phag, das ist für euch leichter auszusprechen! Die Steine waren viele Jahrzehnte in meinem Besitz, bis zwei Menschen sie mir gestohlen haben.«

»Ein großer hagerer Mann mit einem rötlichen Krausbart und eine junge Frau mit Zauberkraften.«

»Richtig! Woher wisst ihr das?«

»Die Steine sind der Grund für unseren Besuch bei dir«, eröffnete ihm die Oberin der Heiligen Jungfrauen. »Der Mann, der

sie dir gestohlen und dich danach hierher gebracht hat, benützt sie, um alle Menschen seiner Herrschaft zu unterwerfen.«

»Es gibt eine Prophezeiung, dass ein kleiner Wicht die Macht der Elemente brechen kann«, ergänzte Gabi. »Wir nehmen an, dass du dieser Wicht bist.«

»Ich habe mich fast mein ganzes Leben mit den vier Elementen beschäftigt«, quakte Phag. »Lasst euch zunächst einiges dazu erklären! Kommt mit!«

Er führte die beiden Jungfrauen zur Innenwand des Kraters, an deren unterem Ende sich eine Zeichnung befand. Kathy und Gabi mussten sich auf den Boden knien, um sie erkennen zu können.

»Das Bild habe ich gemalt, nachdem der Mann mich hier ausgesetzt hat«, berichtete der uralte Gnom. »Es zeigt die miteinander verwobenen Elemente und ihre Eigenschaften.

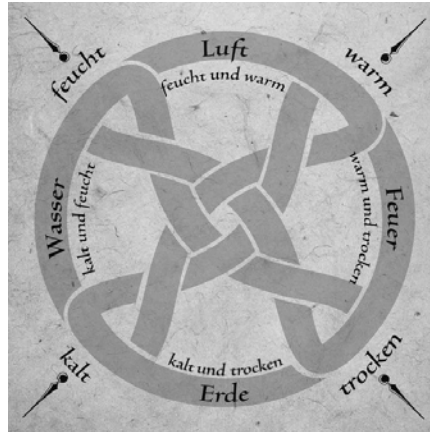
Unten seht ihr die Erde; sie ist kalt und trocken. Das Element Erde ist den Gnomen zugeteilt. Wenn man

den braunen Stein der Erde reibt, kann man sich an jeden Punkt der Erde versetzen. Und wer den richtigen Spruch kennt, kann mit dem Stein fürchterliche Erdbeben erzeugen.«

Kathy erinnerte sich an die Worte, die Tinus Rap bei der Entscheidungsschlacht an der Gizára-Brücke gerufen hatte:

*Gnomen, die ihr drunten lebt,
macht, dass hier die Erde bebt!*

»Oben seht ihr die Luft; sie ist feucht und warm«, fuhr Phag fort. »Das Element Luft wird beherrscht von den Sylphen, den Luftgeistern. Wenn man den weißen Stein der Luft reibt, wird man unsichtbar. Und wer den richtigen Spruch kennt, kann mit dem Stein verheerende Wirbelstürme entfesseln.«



Auch die Worte, mit denen der Großkanzler von Rawnina den Sturm erzeugt hatte, der Prinz Husseins Soldaten von ihren Pferden geblasen hatte, waren Kathy im Gedächtnis geblieben:

*Ihr Sylphen, so eilet herbei ganz geschwind,
entfesselt sofort einen stürmischen Wind!*

»Auf der linken Seite der Zeichnung seht ihr das Wasser; es ist kalt und feucht«, erläuterte Phag. »Über das Element Wasser wachen die Undinen, die Wassergeister. Wenn man den blauen Stein des Wassers reibt, kann man in seinem Inneren sehen, was anderswo geschieht. Und wer den richtigen Spruch kennt, kann mit dem Stein riesige Fluten und Überschwemmungen auslösen.«

Der Spruch, mit dem Tinus Rap die Flutwelle hervorgerufen hatte, von der viele Soldaten aus Khayal in den Tod gerissen wurden, hatte sich ebenfalls in Kathys Erinnerung eingepägt:

*Undinen, lasst euch nicht mehr hemmen,
die Flut soll alles überschwemmen!*

»Rechts seht ihr das Feuer; es ist warm und trocken«, beendete der Gnom seinen Vortrag. »Die Hüter des Elements Feuer sind die Drachen. Wenn man den roten Stein des Feuers reibt, erzeugt er einen Blitz. Und wer den richtigen Spruch kennt, kann mit dem Stein eine alles verbrennende Feuersbrunst entfachen.«

Die Worte, mit denen Tinus Rap die Schlacht am Gizára zu seinen Gunsten entschieden und später Hedobolicas Tempel, Zocks Spielcasino und Dollys Freudenhaus in Schutt und Asche gelegt hatte, klangen Kathy noch in den Ohren:

*Feuer des Drachen, lodernd vor Wut,
brenn alles nieder mit gleißender Glut!*

»Danke für die ausführliche Erklärung!« sagte die Oberin der Heiligen Jungfrauen. »Doch nun zu der entscheidenden Frage: Gibt es eine Möglichkeit, die Macht der Steine zu brechen?«

»Die gibt es«, antwortete Phag. »Man braucht dafür das Salz der Erde, das Wasser des Lebens, den Lufthauch des Todes und die Feuerzunge des Kristalldrachen.«

»Was muss man damit machen?« erkundigte sich Kathy.

»Nun ja«, quäkte der Gnom und kratzte sich am Kopf. »Wie ich durch meine langjährigen Studien herausgefunden habe, muss man einen Brocken Salz der Erde in einen Tiegel legen, etwas

Wasser des Lebens dazugeben, den Brei mit der Feuerzunge des Kristalldrachen anzünden und das Feuer danach mit dem Lufthauch des Todes ausblasen. So erhält man einen kleinen schwarzen Stein, der den vier anderen Steinen ihre Zauberkraft nimmt.«

»Wo finden wir die Dinge, die wir benötigen?« fragte Gabi und griff in die Brusttasche ihres aus rotbraunem Hirschleder geschneiderten Kleides. »Gut, dass ich immer mein Notizbüchlein dabei habe! Ich weiß nicht, ob wir uns das alles merken können.«

»Also schreib mit!« forderte Phag die Vierzehnjährige auf. »Es gibt ein paar Gnomen, die wissen, wo das Salz der Erde zu finden ist. Die meisten von ihnen hassen die Menschen und werden es nie einem Menschen verraten. Am besten sucht ihr die Urenkel meines Bruders auf. Richtet ihnen herzliche Grüße von mir aus und sagt ihnen, dass ich dringend einen Brocken vom Salz der Erde brauche und dass sie euch bei der Suche helfen sollen!«

»Das machen wir«, versprach Kathy. »Wo leben die Enkel deines Bruders?«

»Nicht die Enkel«, quäkte der Gnom, »die Urenkel! Sie sind kleine Wurzelgnomen und furchtbar verspielt. Sie sind erst um die hundert Jahre alt. In achtzig Jahren werden sie allmählich erwachsen. Segelt nach Osten bis zum Festland! Überquert die Moderberge, dann kommt ihr ins Tal der Irrlichter! Dort leben sie versteckt unter der Erde. Ihr werdet sie nicht finden, aber bestimmt finden sie euch.« Er lachte verschmitzt und wandte sich an Gabi: »Gib mir das Notizbuch! Ich zeichne euch einen Plan des Tals.«

Er kitzelte eine Skizze und ein paar Wörter in das Büchlein und gab es Gabi zurück.

»Wo das Wasser des Lebens zu finden ist, wissen vermutlich die Undinen«, setzte Phag seine Rede fort. »Allerdings habe ich keine Ahnung, wo sie sich rumtreiben. Sie reiten auf den Meereswellen und ruhen sich in Felsgrotten aus. Man findet sie in Nebelschwaden, Eiskristallen, Schneeflocken, Regen- und Tautropfen.

Wo der Lufthauch des Todes weht, müssten die Sylphen wissen. Sie schweben irgendwo in den Wolken, manchmal auch in den Wipfeln hoher Bäume im Elbenwald. Man begegnet ihnen am ehesten früh am Morgen im Aufwachtraum.«

»Das ist alles ziemlich vage«, meinte Gabi.

»Da hast du leider Recht«, bestätigte der Gnom. »Aber wo der Kristalldrache haust, kann ich euch ganz genau sagen: in einer Eishöhle auf einer großen Insel im nördlichen Eismeer. Die Insel ist leicht zu finden, doch es macht keinen Sinn, jetzt dorthin zu fahren. Sobald ihr die Höhle des Drachen betretet, würde er euch mit seinem glühenden Atem verbrennen. Die gute Nachricht ist, dass ich weiß, wie ihr euch davor schützen könnt.«

»Wie?« fragten die beiden Jungfrauen gleichzeitig.

»Jeder, der die Höhle betritt, muss vollständig in das Fell eines großen Pelztieres gekleidet sein. Dieses Fell muss zuvor in eine Mixtur getaucht werden, die folgende Zutaten enthält: das Gift der großen Weißkopfschnecke, das Sekret der gelbgrünen Sumpfschildkröte, das Eiweiß von Schlangeneiern, zehn getrocknete und zerriebene Myrtenblätter, sieben Brocken Weihrauchharz, eine Hand voll gemahlene Oryzanüsse, eine kleingehackte Alraunenwurzel, eine Flasche Essig aus hochprozentigem Zirbengeist und eine kleine Amphore voll Felsenblut.«

»Ich bin unverwundbar«, erwähnte Kathy. »Muss ich mir auch so ein präpariertes Fell umhängen?«

»Ob dir der Atem des Drachen etwas anhaben kann, kann ich nicht beurteilen«, erwiderte Phag. »Aber ein einzelner Mensch dürfte kaum in der Lage sein, eine Feuerzunge zu erbeuten. Zu zweit müsst ihr mindestens sein. Außerdem dient das Fell auch der Tarnung. Wenn der Drache denkt, dass ein Tier seine Höhle betritt, ist er weniger misstrauisch als bei einem Menschen.«

»Ich habe ein paar Fragen«, äußerte Gabi, die alles notiert hatte. »Erstens: Was ist Felsenblut? Zweitens: Was ist Zirbengeist? Drittens: Was sind Oryzanüsse? Viertens: Wo finden wir die Zutaten?«

»Felsenblut ist Blut, das aus einem Felsen tropft«, antwortete der Gnom. »Zirbengeist ist ein Schnaps, der aus den Zapfen der Zirbelkiefer hergestellt wird. Zwerge kennen sich mit solchem Gebräu aus. Oryzanüsse sehen aus wie Walnüsse, haben in der Schale aber keinen Kern, sondern viele kleine reisartige Körner. Zu deiner vierten Frage kann ich nicht viel sagen. Die Alraunenwurzel wächst tief in der Erde; die Wurzelgnomen können sie euch besorgen. Alles andere müsst ihr selber finden.«

Willst du wissen, wie die Geschichte weitergeht?

Werden Kathy und ihre Freundinnen das Salz der Erde, das Wasser des Lebens, den Lufthauch des Todes und die Feuerzunge des Kristalldrachen finden? Welche Rätsel müssen sie dabei lösen und welche Gefahren lauern auf sie?

Was erleben Kathy und ihre Freundinnen im Tal der Irrlichter, wo die Wurzelgnomen leben?

Kann der Zwerg Pirmin, der Kathy einst seine Tarnkappe schenkte, Kathy erneut helfen?

Wie können Kathy und ihre Freundinnen die riesigen Oger bezwingen, die das Salz der Erde bewachen?

Welches Ziel verfolgt die Elbenprinzessin Eoláya, der Kathy im Elbenwald begegnet?

Was erlebt Kathy in Barakah, der Hauptstadt von Khayal, wo sie ihrem ehemaligen Verehrer Prinz Hussein begegnet?

Wie endet Kathys Zweikampf mit dem Piratenkapitän Al Shafra?

Kann Tinus Rap verhindern, dass Kathy die Zutaten findet, die sie benötigt, um die Macht der Elementsteine zu brechen?

Und welche Pläne spinn die Hexe Hedobolica, die sowohl Kathy als auch Tinus Rap vernichten will, um selbst wieder Herrscherin zu werden?

Wenn du das alles wissen willst, bestell dir den ganzen Roman (264 Seiten) bei: FiFa-Verlag@t-online.de

Der erste Teil der Kathy-Abenteuer

Kathy und der Zauberer

Als Prinzessin Katharina von einem Ausritt ins Schloss zurückkehrt, erfährt sie von der Fee Eilenna, dass ihre Eltern von dem bösen Zauberer Maludir entführt wurden, der die Macht über das ganze Land erlangen will. Dazu benötigt er drei magische Artefakte: Den Zauberspiegel, mit dem man auf jeden Punkt des Landes blicken kann, hat er bereits in seinem Besitz. Den Kristallstab, mit dem man jeden Menschen zu bedingungslosem Gehorsam zwingen kann, hat er aus der königlichen Schatzkammer gestohlen. Da er das Zauberwort für den Kristallstab nicht kennt, hält er Kathys Eltern in seiner Burg Tenebrosa so lange gefangen, bis König Arnold ihm das Wort verrät. Um den Zauberring zu holen, mit dem man sich an jeden Ort versetzen kann, schickt er seine Gehilfen Piz und Pozzi zur Kapelle der Heiligen Sophrosyne.

Eilenna sagt Katharina, dass nur Hagios, der Weise vom Heiligen Berg, ihr helfen könne, und rät ihr: »Mach dich von allem frei, was dir bisher wichtig war, und geh den Pfad der guten Taten!« Die Prinzessin verschenkt all ihren Besitz und begibt sich auf eine gefährliche Reise über den Gizára, durch den Marderwald, die Schlucht der Schrecken und die Arenosa-Wüste zum Heiligen Berg. Nachdem Hagios sie zu einer Heldin ausgebildet hat, nennt sie sich Kathy. Unverwundbar durch das Bad im goldenen Wasser des Katharmós und ausgestattet mit dem *Schwert des Siegers* reitet sie auf dem Einhorn Antares zu Maludirs Burg. Unterwegs rettet sie das Leben der zwölfjährigen Gabi, fällt dann aber in die Hände der Bande von El Vengador. Da sie den Räuberhauptmann im Zweikampf besiegt, muss er ihr bei der Befreiung ihrer Eltern helfen.

Als Kathy sich mit dem Zauberring in die Burg Tenebrosa versetzt, wird sie von Maludir gefangengenommen – ebenso wie Hagios, der Kathy zu Hilfe kommen will. Hat El Vengador eine Chance, Kathy, ihre Eltern und Hagios zu retten?

Harry T. Master & Linda Kronrat: Kathy und der Zauberer
(ISBN 974-3-934432-08-6)

Zum Verlagspreis zu bestellen bei FiFa-Verlag@t-online.de

Der zweite Teil der Kathy-Abenteuer

Kathy und die Hexe Hedonia

Bald nachdem Kathy ihre Eltern aus Maludirs Burg befreit hat, rettet sie die attraktive Hedonia vor einer Räuberbande und nimmt sie mit ins Königsschloss. Die Prinzessin ahnt nicht, was sie sich damit eingebrockt hat, denn Hedonia hat nur ein Ziel: so schnell wie möglich Königin von Kratorniland zu werden. Während Kathy gemeinsam mit der Kriegerin Ronia das Monster Hamtimansisk tötet und dadurch das Leben der vierzehnjährigen Agnes rettet, vergiftet Hedonia Kathys Mutter und schickt die Prinzessin danach zur Erholung auf die Insel der Träume, um ungestört König Arnold umgarnen zu können. Bei Kathys Rückkehr teilt ihr Vater ihr mit, dass er Hedonia heiraten werde.

Bis zur Hochzeit ist es Hedonia gelungen, Kathy zu sechs der sieben Todsünden zu verführen: Geiz, Hochmut, Neid, Faulheit, Zorn und Völlerei. Unmittelbar bevor sie die siebte Todsünde begeht, die die ewige Verdammnis nach sich zieht, durchschaut Kathy die von Hedonia eingefädelte Intrige, durch die sie ihre Unverwundbarkeit und sofort danach ihr Leben verloren hätte. Sie flieht zur Kapelle der Heiligen Sophrosyne, wo sie Elpis, die Mutter ihres von Hedonia in einen tiefen Schlaf gehexten Freundes und Lehrers Hagios, trifft. Elpis, die einst eine Heilige Jungfrau in dem von Kathys Großvater zerstörten Kloster der Heiligen Sophrosyne war, offenbart Kathy, dass sie auch die Mutter des Zauberers Maludir und der Hexe Hedonia ist.

Nachdem Kathy sich mit Hilfe der Tarnkappe des Zwergs Pirmin ihr Schwert, ihr schützendes Kreuz, den Zauberspiegel und den Zauberring zurückgeholt hat, nimmt sie zusammen mit ihren Freundinnen Gabi, Ronia, Agnes und Khalisah den Kampf gegen Hedonia und ihre Söldner auf. Nach anfänglichen Erfolgen wird Kathy von Hedonia eingekerkert und soll hingerichtet werden. Können ihre Freundinnen ihr Leben retten?

Linda Kronrat: Kathy und die Hexe Hedonia
(ISBN 974-3-934432-09-3)

Zum Verlagspreis zu bestellen bei FiFa-Verlag@t-online.de

Der dritte Teil der Kathy-Abenteuer

Kathy und die Teuflischen Sechs

Nach ihrem Sieg über die Hexe Hedonia kümmert sich Prinzregentin Kathy zunächst um den Wiederaufbau des niedergebrannten Königsschlusses und um die Erziehung ihrer Pflegekinder Arnold und Aurora. Auf Wunsch von Margarete, die Kathys kranken Vater pflegt, übernimmt sie die Mutterrolle auch für deren achtjährige Enkelin Cora und nimmt sie mit zum Heiligen Berg, wo die Heiligen Jungfrauen bei Hagios wohnen.

Dann aber tauchen in Kratorniland sechs teuflische Wesen auf, die das Leben der Menschen mit List und Tücke zerstören: Der grüne Kobold Zock verführt sie zum Wetten und zum Glücksspiel. Die Dunkelelfe Ecstasy vernebelt ihnen mit bunten Pillen, die Wasser in berausende Getränke verwandeln, den Verstand. Dolly, die tätowierte und gepiercte Sängerin, treibt sie mit ihren obszönen Liedern und ihren Freudenhäusern in die sexuelle Zügellosigkeit. Der faule Schmarotzer Trippone verleitet sie zu Müßiggang und Genusssucht. Humbert Bugner, der Generaldirektor des Handelskonzerns *Scharl & Atan*, verführt die Menschen zu hemmungslosem Konsum und zieht ihnen mit nutzlosem Plunder das Geld aus der Tasche. Diese fünf Kreaturen erwecken schließlich die Übelste der Teuflischen Sechs zu neuem Leben: die Hexe Hedonia, die als Hedobolica wiedergeboren wird und sofort wieder die Macht über Kratorniland ergreift.

Durch eine Intrige wird Kathy von Hedobolica in das Wüstenreich Khayal verschleppt, wo sie von den Soldaten der Palastwache gedemütigt wird und getötet werden soll. Hagios und die Heiligen Jungfrauen begeben sich in Khayals Hauptstadt Barakah, um die Prinzessin zu befreien. Doch zuvor hext Hedobolica Kathy in den »ewigen Schlaf«. Kann Hagios Kathy erwecken? Können die Heiligen Jungfrauen die Teuflischen Sechs besiegen? Und welche Rolle spielt Maludir beim Kampf gegen seine Halbschwester?

Linda Kronrat u. a.: Kathy und die Teuflischen Sechs
(ISBN 974-3-934432-10-9)

Zum Verlagspreis zu bestellen bei FiFa-Verlag@t-online.de

Der vierte Teil der Kathy-Abenteuer

Kathy und der Große Krieg

Es herrscht Krieg in Kratorniland. König Arnold ist in das östlich des Barranca-Gebirges gelegene Fürstentum Rawnina geflohen, nachdem seine zweite Frau, die Hexe Hedobolica, versucht hatte, ihn zu ermorden. Während Königin Hedobolica und ihre teuflischen Kumpane Kratorniland tyrannisieren, gewährt Lenka, die Großfürstin von Rawnina, Arnold Asyl und schickt zur Rückeroberung seines Reichs mehr als zehntausend schwerbewaffnete Krieger mit Pferden und Streitwagen nach Kratorniland. Die von Arnolds Schwager Wolfhart angeführte Clan-Allianz verbündet sich mit der Armee aus Rawnina, während die Armee des Wüstenreichs Khayal Hedobolicas Söldnerheer unterstützt. Horden von Kriegern ziehen plündernd und mordend durch Kratorniland.

In diesem Chaos von Angst und Schrecken gibt es im Nordwesten des Landes eine Oase des Friedens: die Heilige Republik Kathármia, die Kathy kurz vor Kriegsbeginn im Kloster der Heiligen Jungfrauen an der Mündung des Katharmós ins Aionische Meer gegründet hat. Dort finden die vom Krieg gepeinigten Menschen Zuflucht und ärztliche Hilfe.

Kathy versucht, die Krieg führenden Parteien dazu zu bewegen, Frieden zu schließen. Mit ihrem Zauberring versetzt sie sich in den roten Palast von Rawnina, um mit ihrem Vater und Großfürstin Lenka zu reden. In Großkanzler Tinus Rap, der die magischen Steine der vier Elemente besitzt, glaubt sie einen Verbündeten für ihre Friedensbemühungen gefunden zu haben. Tinus Rap hilft Kathy dabei, Olga aus dem Bluturm des Samok zu befreien, und rettet ihr das Leben, als sie in die Teufelsschlucht geworfen werden soll. Doch welche Pläne hat er wirklich? In welcher Beziehung steht er zu Hedobolica? Und was hat es mit der rätselhaften Prophezeiung des Großen Weisen Thaumáginés auf sich, wie die Welt vom Fluch der teuflischen Wesen erlöst werden kann?

Linda Kronrat & Harry T. Master: Kathy und der Große Krieg
(ISBN 974-3-934432-11-6)

Zum Verlagspreis zu bestellen bei FiFa-Verlag@t-online.de

Weitere Werke aus dem FiFa-Verlag

Die Holyfort-Trilogie von Harry Theodor Master

Holyfort - Der Schatz von Sedu-Pio (ISBN 978-3-934432-01-7)

Der siebzehnjährige Benjamin Gaskin wird von seiner sterbenden Großmutter beauftragt, den magischen Ring seines verschollenen Vaters zu seinem Patenonkel Haro-wan, einem der sieben Hüter des Schatzes von Sedu-Pio, zu bringen. Mit Haro-wan reitet Benjamin nach *Holyfort* und tritt der Bruderschaft bei. Diese befindet sich im Kampf mit dem Schwarzen Ritter, der den Schatz von Sedu-Pio in die Hand bekommen will. Doch der Schatz ist in Wahrheit ein eingeschlossener böser Geist.

Holyfort - Der Kampf um Sedu-Pio (ISBN 978-3-934432-02-4)

Die sechzehnjährige Irina Burano kommt nach Sedu-Pio, wo ihr Onkel nach dem geheimnisvollen Schatz sucht. Dabei befreit er den Geist des bösen Gorgon. Haro-wan rettet Irina das Leben. Dann aber wird er von Gorgon geblendet und von dem Schwarzen Ritter bezwungen. Irina bringt den blinden Haro-wan nach *Holyfort*. Sie wird Haro-wans Knappe und damit Nachfolgerin von Benjamin, der inzwischen der Knappe des Schwarzen Ritters ist. Irina versucht, Benjamin auf die Seite des Guten zurückzuholen.

Holyfort - Die Gemeinde auf Sedu-Pio (ISBN 978-3-934432-03-1)

Die Ritterbruderschaft von *Holyfort* hat sich zu einer Gemeinde entwickelt, in der Menschen aller Altersgruppen einträchtig zusammenleben. Doch die heile Welt gerät bald durcheinander. Als eine gehässige Journalistin einen verleumderischen TV-Bericht über *Holyfort* verfasst, will der Gouverneur die Gemeinde auflösen. Irina muss einen schwierigen Schüler in die Gemeindeschule integrieren. Haro-wan versucht, einen Terroristen davon zu überzeugen, dass Gewalt kein Weg zur Verbesserung der Welt ist.

Mehr Informationen zu den Büchern auf der Internetseite

fifa-verlag.npage.de

fifa-verlag.de.pl

Weitere Werke aus dem FiFa-Verlag

Die Helden von Haldnerackmáhn (ISBN 978-3-934432-05-5)

(Fantasy-Roman von Harry Theodor Master nach den Drehbüchern der drei von ihm gedrehten Spielfilme)

Santana, die Herrscherin der Unterwelt, will die Macht über das Königreich *Haldnerackmáhn* ergreifen. Um das zu verhindern schickt Hanck al Menhard, der Bewahrer des Guten, seinen Schüler Joe Arrows, ausgestattet mit dem Zauberbogen *Pantabal* und dem Wunderschwert *Hiéromach*, zum Königsschloss. Als Prinzessin Amanda von einem Monster Santanas entführt wird, machen sich Joe Arrows, sein Freund Woody Walker und Amandas Schwester Silvia auf, um Amanda aus den Klauen Santanas zu befreien. Unterstützt werden sie dabei von dem genialen Professor Balthasar Formulus, dem Kartenspieler Mark Dollard und den putzigen kleinen Sotkies.

Maragossa von Harry T. Master (ISBN 978-3-934432-06-2)

Bobby Canzone, der als einziger Mensch auf dem paradiesischen Planeten *Maragossa* aufwuchs, gerät beim Besuch der ersten Gipfelkonferenz nach dem Galaktischen Krieg ins Ränkespiel der Großmächte *Terra* und *Lygonia*. Er schließt Freundschaft mit dem Königssohn Pierre, befreit Claudi, die Tochter des terranischen Präsidenten, aus der Hand von Weltraumpiraten und verbringt mit ihr eine wunderschöne Zeit in *Maragossa*. Als ein neuer Galaktischer Krieg droht, versucht Bobby, die Menschheit zu retten.

Die Geschichte vom etwas älter gewordenen Kleinen Prinz, der den Menschen die Augen für das Gute öffnen will, eine Parabel über den »Kalten Krieg« zwischen den Weltmächten – und auch eine romantische Liebesgeschichte.

Alle FiFa-Produkte können zum Verlagspreis bestellt werden bei

FiFa-Verlag@t-online.de – Telefon: 0177-750 29 37

Aktuelle Verkaufspreise und weitere Informationen:

fifa-verlag.npage.de

fifa-verlag.de.pl

Weitere Werke aus dem FiFa-Verlag

Walden Two von B. F. Skinner (ISBN 978-3-934432-04-8)

Der in den USA millionenfach verkaufte utopische Roman von Professor B. F. Skinner, Professor für Psychologie an der Harvard University, Vater der Verhaltenspsychologie und der Methode der positiven Verhaltensverstärkung, ist eine allgemein verständliche Zusammenfassung von Skinners Forschungen über die Möglichkeiten des menschlichen Zusammenlebens.

Anknüpfend an Sozial-Utopien wie Platons *Politeia* oder Thomas Mores *Utopia* beschreibt Skinner eine Gemeinschaft von etwa 1000 Personen, die ihr Leben nach den Erkenntnissen der modernen Verhaltenspsychologie ausrichten. Von besseren Methoden der Kinder-Erziehung bis zur Verbesserung der Arbeitsbedingungen schildert Skinner die Voraussetzungen für ein menschenwürdiges Dasein, die sowohl einer Gemeinde als auch der ganzen Menschheit das Überleben sichern.

Die deutsche Übersetzung des Psychologen Harry Theodor Master enthält einen Kommentar Skinners zur Bedeutung seines Romans 28 Jahre nach der Erstveröffentlichung und ein Nachwort von Professor Werner Correll, der eng mit Skinner zusammenarbeitete.

Rovering to Success von Robert Baden-Powell

(ISBN 978-3-934432-07-9)

In seinem Buch *Rovering to Success* (Der Weg zum wahren Lebensglück) vermittelt Lord Robert Baden-Powell, der Gründer der Pfadfinder, jungen Menschen viele Erfahrungen und Ratschläge, wie man sein Leben erfolgreich und glücklich gestalten kann. Er erklärt, was wahres Lebensglück bedeutet, und er beschreibt die Klippen, an denen ein Mensch auf seinem Lebensweg scheitern kann: Spiel- und Vergnügungssucht, Alkohol und andere Drogen, sexuelle Begierde, Schmarotzer- und Faulenzertum und Gottlosigkeit. Er erklärt jede der Klippen anhand vieler praktischer Beispiele und gibt wertvolle Tipps, wie man wohlbehalten an den Klippen vorbeikommt.

Informationen zu den Büchern: fifa-verlag.npage.de