

Linda Kronrat

Kathy und die Teuflischen Sechs

Fantasy-Roman

FiFa-Verlag München

1. Zock

»Nein, die Prinzregentin ist nicht zu sprechen – und der König auch nicht, denn er ist leider immer noch ...«

»Der korpulente Wachposten am Torbogen sagte mir schon, dass König Arnold krank und für niemanden zu sprechen sei«, erwiderte der Mann in dem dunklen Anzug und mit dem schwarzen Zylinder auf dem Kopf. »Drum empfahl er mir, mich an die Tochter des Königs zu wenden.«

»Sie sind ein fahrender Händler, nicht wahr?« fragte der Haushofmeister. »Was möchten Sie mit der Prinzregentin besprechen?«

Der vornehm aussehende Mann strich seine rote Krawatte glatt und antwortete:

»Mein Name ist Humbert Bugner, Generaldirektor des international tätigen Handelskonzerns *Scharl & Atan*. Mein Unternehmen würde gern auch hier in Kratorniland eine Niederlassung gründen und den König, respektive seine Tochter, um die erforderliche Genehmigung bitten.«

Der Haushofmeister deutete auf die Männer der Leibgarde, die ohne Unterlass Steine in die Ruine des Schlosses schlepten:

»Wie Sie sehen, arbeiten wir mit Hochdruck daran, das im Sommer abgebrannte Schloss wieder aufzubauen. Wir versuchen noch vor Beginn des Winters so weit zu sein, dass zumindest ein Teil des Schlosses wieder bewohnbar ist. Der König wohnt derzeit unten im Dorf, aber wie Ihnen mein beliebter Kollege bereits mitteilte, können Sie nicht mit ihm sprechen, denn er ist seit der Zerstörung seines Schlosses in tiefe Schwermut verfallen. Seine Tochter ist im Moment leider nicht hier. Aber sobald ich sie sehe, werde ich ihr Ihr Anliegen vortragen. Wenn Sie Handel treiben wollen, empfehle ich Ihnen, die reiche Stadt Riqueza nördlich des Gizára aufzusuchen und dort mit dem Bürgermeister und dem Stadtrat zu sprechen.«

»Danke für den Tipp!« verabschiedete sich der Geschäftsmann. Er stieg auf den Bock seiner von sechs schwarzen Pferden gezogenen Kutsche und knallte mit der Peitsche. Die Pferde setzten sich in Bewegung.

»Pozzi!« rief der Haushofmeister, während die Kutsche durch den Torbogen den Schlossberg hinunter ratterte.

Der dicke Kammerdiener mit den kurzen rotblonden Haaren, zwischen denen an etlichen Stellen die Kopfhaut durchschimmerte, stakste schwerfällig auf seinen langjährigen Genossen zu.

»Wa-was gibt es, Piz?« stotterte er.

»Wieso hast du diesen Kerl zu mir geschickt, statt ihn abzuwimmeln?« schnauzte ihn der Haushofmeister an. »Du weißt doch, dass Kathy im Moment sehr beschäftigt ist und für solche Dinge keine Zeit hat.«

»I-ich dachte ...«, begann Pozzi.

»Du sollst nicht denken!« fiel ihm Piz ins Wort. »Wenn du zu denken versuchst, kommt doch nur Unsinn heraus. Kathy ist mit Antares unterwegs und heuert in den Dörfern der Umgebung noch ein paar Arbeiter an, damit wir hier etwas schneller vorankommen. Und nun steh nicht rum, sondern hilf den anderen bei der Arbeit, Pozzi!«

Die alte Frau war sehr erstaunt, als die große schwarze Kutsche vor ihrem Haus anhielt.

»Cora, mein Herzchen, schau mal nach draußen, wer das ist!« bat sie ihre Enkelin, »Und wenn er zum König will ...«

»... sag' ich, dass er nicht zu sprechen ist«, erklärte das kleine Mädchen mit den hellblonden zu einem Schwänzchen zusammengebundenen Haaren und rannte nach draußen.

»Guten Tag!« grüßte der auf dem Kutschbock sitzende Mann und lüpfte seinen pechschwarzen Zylinder. »Du bist ja ein ganz reizendes Kind. Wie alt bist du denn?«

»Sieben«, antwortete das Mädchen. »Aber in vier Tagen werde ich acht.«

»Herzlichen Glückwunsch!« sagte der Mann freundlich. »Und weil du in vier Tagen Geburtstag hast, sollst du von mir etwas geschenkt bekommen.« Er griff nach einem auf dem Kutschbock liegenden grünen Gegenstand und warf ihn dem Mädchen zu. »Fang auf!«

»Ui, ein Ball!« freute sich die Kleine. »Das ist wirklich ein schönes Geschenk. Vielen, vielen Dank!«

»Es freut mich, wenn ich dir eine Freude machen konnte«, erwiderte der Mann und knallte mit der Peitsche. Die Pferde wieherten laut und trabten los.

Cora betrachtete mit großen Augen den grünen Ball in ihren Händen. Undeutlich hörte sie, wie der Mann zu jemandem, der im Inneren der Kutsche saß, sagte:

»Ich fahre jetzt nach Riqueza. Du kannst dich inzwischen hier etwas umschauen.«

Cora sah nicht, wohin die Kutsche fuhr und ob jemand ausstieg. Ihre gesamte Konzentration war auf das unerwartete Geschenk gerichtet.

»Hallo, ich bin Zock«, vernahm sie eine quäkende Stimme.

»Wer spricht zu mir?« fragte das Mädchen verblüfft.

»Na ich.«

»Wer ich?«

»Ich, der Ball. Ich bin Zock, das perfekte Spielzeug. Pass auf, wir machen ein Spiel: Ich wette, dass du mich nicht so hoch werfen kannst, wie das Dach eures Hauses ist. Wenn du es schaffst, verwandle ich mich, in was du willst.«

»Ich kann gut werfen«, meinte Cora selbstbewusst.

Sie schleuderte den grünen Ball hoch in die Luft. Er prallte gegen die Dachrinne des kleinen Häuschens und fiel dann wieder nach unten – genau in Coras Hände.

»Noch mal!« krächte das Mädchen, strengte sich an und warf den Ball erneut in die Luft. Diesmal erreicht das Spielzeug die Höhe des Fensters im Dachgeschoss, bevor es wieder in Coras Hände zurückkehrte.

»Beim dritten Mal klappt es bestimmt!« rief Cora zuversichtlich, nahm ihre ganze Kraft zusammen und schleuderte den Ball so hoch sie konnte.

Der Ball überstieg die Höhe des Dachfirsts um die Breite einer Hand.

»Du hast gewonnen«, hörte sie Zock quäken, als sie ihn aufging. »In was soll ich mich jetzt verwandeln?«

»Ein Pferdchen«, antwortete Cora. »Das hab' ich mir schon immer gewünscht.«

»Du musst mich zuvor küssen«, sagte der Ball.

Das Mädchen drückte den Ball an seine Lippen. Sogleich verwandelte er sich in ein niedliches grünes Spielzeugpferd, das der Kleinen bis zu den Knien reichte.

»Wir machen einen Wettlauf ums Haus«, schlug das Pferdchen vor. »Wenn du mich fängst, bekommst du ein Goldstück.«

»Ein richtiges Goldstück?« fragte Cora.

»Ein richtiges Goldstück«, versicherte Zock. »Also fang mich!«

Das Pferdchen rannte los und das Mädchen hinterher. Als sie das Haus zweimal umkreist hatten, erwischte Cora das Pferdchen am Schwanz.

»Hab' dich!« jubelte sie.

»Gut gemacht!« wieherte das Pferdchen und öffnete das Maul. Auf seiner Zunge lag ein Goldstück. »Es gehört dir.«

»Danke!« sagte Cora und schob die Münze in den kleinen Beutel, der am Gürtel ihres Kleidchens hing. Dann streichelte sie das Pferd und küsste seine Schnauze. Sie vernahm erneut ein Wiehern, doch das kam nicht von ihrem Pferdchen. Cora drehte sich um und erblickte in der Abenddämmerung eine junge Frau in einem hellbraunen Lederkleid, die auf einem Einhorn angeritten kam.

»Hallo, Kathy!« rief das Mädchen erfreut aus. »Schön, dass du wieder da bist!«

»Hallo, Cora!« erwiderte die Königstochter den Gruß, stieg von ihrem Einhorn und umarmte das Mädchen. »Was hast du denn da Schönes?«

»Das ist Zocki, mein Pferdchen«, antwortete die Kleine. »Es ist ganz lieb.«

»Ein grünes Pferd?« wunderte sich Kathy. »Was es nicht alles gibt!«

»Warum soll es keine grünen Pferde geben?« entgegnete Cora. »Antares und andere Einhörner gibt es ja auch.«

»Hast Recht!« lachte Kathy. »Ist deine Oma im Haus?«

»Ja. Sie ist bei deinem Vater.«

»Wie geht es ihm?«

»Wie immer«, meinte Cora. »Aber schau ihn dir selbst an!«

Die beiden betraten das Haus. Kathy begrüßte Coras Großmutter Margarete und wandte sich dann ihrem apathisch auf dem Sofa sitzenden Vater zu.

Als König Arnold III. seine Tochter bemerkte, hob er leicht den Kopf und starrte sie mit leeren Augen an.

»Diese Hexe hat mein Leben zerstört«, brabbelte er monoton vor sich hin.

Kathy umarmte ihren Vater und drückte ihm einen Kuss auf die Wange.

»Diese Hexe hat mein Leben zerstört«, wiederholte der König. »Sie hat meine Frau ermordet, mich verführt und geheiratet, um Königin zu werden. Sie wurde von Maludir schwanger und hat dann behauptet, dass ich der Vater bin, damit ihr Kind später König wird. Sie wollte dich, mein einziges leibliches Kind, töten – und danach hätte sie auch mich ermordet. Sie ist schuld, dass mein Schloss abgebrannt ist. Sie ...«

»Es wird alles wieder gut«, sprach Kathy ihm Trost zu. »Ich konnte in den Dörfern etliche Leute anheuern, die beim Wiederaufbau des Schlosses mithelfen. Wenn alles klappt, ist zumindest das Erdgeschoss noch vor Winteranfang wieder bewohnbar.«

»Diese Hexe hat mein Leben zerstört ...«

»Es wird lange dauern, bis er darüber hinweg gekommen ist«, erklärte Margarete. »Und es ist ungewiss, ob er sein Amt je wieder ausüben kann.«

»Er ist der König«, erwiderte die Prinzessin. »Und er wird es bis zu seinem Tod bleiben. Ich habe kein Recht, ihn abzusetzen. Ich regiere das Land stellvertretend für ihn – aber er ist und bleibt der König von Kratorniland.«

»Ich habe versprochen, für ihn zu sorgen«, sagte die alte Frau, »und ich werde es tun, solange meine Kräfte dafür ausreichen. Aber ich habe eine Bitte an Euch: Ihr wisst, dass meine Schwester eine Heilige Jungfrau im Kloster der Heiligen Sophrosyne war. Mir war ein anderer Weg bestimmt: Ich habe geheiratet und durfte zwei Töchtern das Leben schenken. Leider leben beide nicht mehr: Die eine starb, noch bevor sie ins heiratsfähige Alter kam, die andere starb bei der Geburt ihres ersten Kindes, meiner Enkelin Cora.

Coras Vater hat den Tod seiner Frau nie überwunden. Er ließ Cora bei meinem Mann und mir zurück und ritt davon. Ich habe keine Ahnung, wo er jetzt lebt – ob er überhaupt noch lebt. Mein

Mann und ich haben – so gut es ging – unserer Enkelin die Eltern ersetzt, bis mein Mann vor zwei Jahren starb. Seither Sorge ich allein für Cora, was für mich bis vor einem Vierteljahr kein Problem war. Doch jetzt muss ich mich um Euren Vater kümmern, was mich viel Kraft kostet. Ich weiß nicht, ob ich auf die Dauer für Euren Vater und für Cora sorgen kann.

Cora wird in vier Tagen acht Jahre alt – und ich denke, sie sollte dann nicht mehr bei ihrer Oma wohnen, sondern mit jungen Frauen und Mädchen zusammensein, von denen sie etwas für ihr Leben lernen kann. Ich weiß, dass Ihr den Orden der Heiligen Jungfrauen neu gegründet habt. Drum meine Bitte: Könnt Ihr Cora mit Euch nehmen und sie zu einer Heiligen Jungfrau ausbilden? Das wäre mein größter Wunsch ...«

Kathy sah Cora an, die verträumt mit ihrem Pferdchen spielte.

»Ich weiß nicht, ob jetzt der richtige Zeitpunkt dafür ist«, antwortete die Königstochter ausweichend. »Wir haben vor, das Kloster an der Mündung des Katharmós, in dem deine Schwester gelebt hat, wieder aufzubauen – aber erst im nächsten Jahr. Im Moment hat der Wiederaufbau des Schlosses Vorrang. Die Heiligen Jungfrauen leben derzeit bei Hagios auf dem Heiligen Berg. Wir sind zu fünft. Gabi, unsere Jüngste, wird übermorgen vierzehn. Ich reite morgen zum Heiligen Berg, um übermorgen zusammen mit den anderen Gabis Geburtstag zu feiern. Wie gesagt: Sie ist unsere Jüngste, wir anderen sind zwischen fünfzehn und achtzehn Jahre alt. Ich weiß nicht, ob eine Achtjährige sich in unserem Kreis wohlfühlt ...«

Kathy bemerkte Margaretes flehenden Blick und fügte hinzu:

»Ich kann dich ja zum Heiligen Berg mitnehmen, Cora. So kannst du dir unsere Gemeinschaft mal anschauen und dann entscheiden, ob du bei uns bleiben oder lieber wieder zu deiner Oma zurückkehren willst. Was hältst du davon?«

Coras Augen leuchteten.

»Darf ich Zocki mitnehmen?« fragte sie.

»Selbstverständlich kannst du dein Pferdchen mitnehmen. Aber auf ihm bis zum Heiligen Berg reiten kannst du nicht. Du reitest mit mir auf Antares.«

»Auf dem Einhorn!« freute sich Cora. »Das ist ja toll!«

»Geh jetzt zu Bett!« bat Kathy die Kleine. »Wir reiten morgen sehr früh los. Und du, Margarete, pack bitte alles zusammen, was Cora für ihre Reise braucht!«

Die Prinzessin aß und trank eine Kleinigkeit, sprach noch ein paar aufmunternde Worte mit ihrem Vater und legte sich dann ebenfalls schlafen.

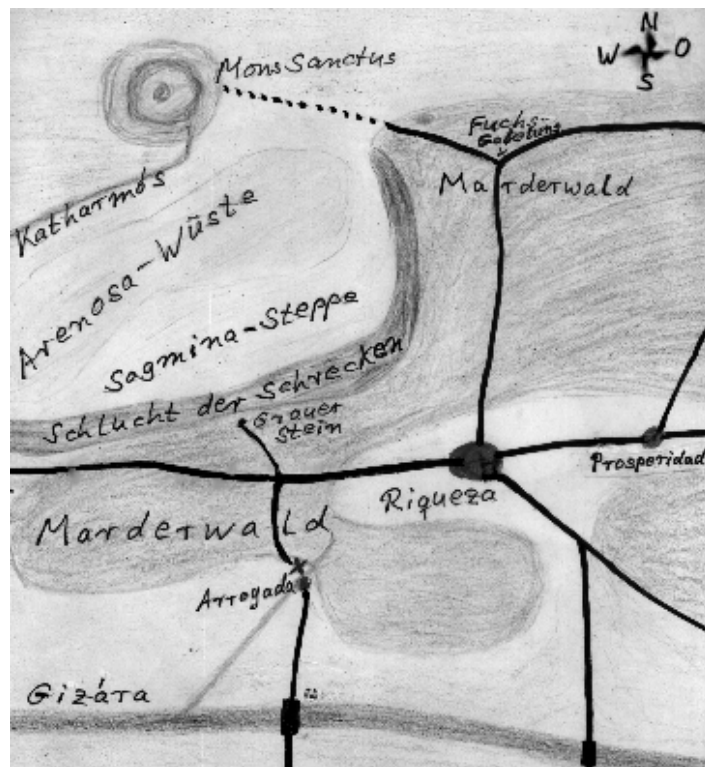
Kurz nach Sonnenaufgang waren Kathy und Cora aufgebrochen. Da Antares zwei Reiterinnen tragen musste, ließ Kathy ihr Einhorn nicht ganz so schnell laufen und zwischendurch öfter ausruhen. Gegen Mittag hatten sie den Gizára überquert, danach waren sie durch den Marderwald weiter nach Norden geritten und hatten bei Einbruch der Dunkelheit das nordwestliche Ende des Waldes erreicht. Kathy ließ Antares an dem kleinen See anhalten, in dem sie und ihre Freundinnen im Sommer gebadet hatten.

Es war der zwanzigste Tag des Laubmonds, des Monats der fallenden Blätter. Kathy bereitete aus dem Laub eine weiche Unterlage und das Einhorn legte sich auf den Boden.

»Schmiege dich eng an Antares und benütze seinen Körper als Kopfkissen!« sagte die Königstochter zu Cora. »Wir schlafen immer so, wenn wir unterwegs sind. Einhörner lassen nur Jungfrauen so nah an sich heran. Sie haben besonders ausgeprägte Sinne, mit denen sie Keuschheit und Reinheit wahrnehmen können, und sie strahlen eine Energie aus, die alle bösen Einflüsse von uns fernhält. Ich werde zusätzlich durch mein silbernes Kreuz geschützt. Wenn wir auf dem Heiligen Berg sind, bekommst du auch ein von Hagios geweihtes Kreuz. Der Vater von Agnes, der Schmied ist, hat insgesamt zehn solche Kreuze hergestellt – für den Fall, dass noch ein paar Mädchen unserem Orden beitreten.«

Sie zog die Landkarte, die der Kartograph ihr geschenkt hatte, aus dem Gürtel ihres Lederkleids und faltete sie auf.

»Schau, diesen Weg sind wir geritten: auf der Brücke da unten über den Gizára, dann an dem von Hedonias Soldaten niedergebrannten Dorf Arroyada vorbei in den Marderwald, am Rand der Schlucht der Schrecken entlang nach Norden bis zu diesem See. Morgen reiten wir nach Westen zum Heiligen Berg.«



Im Unterholz knackste es unheimlich, zwischendurch war der Schrei einer Eule zu hören.

»Das ist gruselig!« flüsterte Cora.

»Du kannst dich an mich kuscheln«, beruhigte Kathy das Mädchen. »Dann wird dir ganz bestimmt nichts geschehen.«

»Als ich klein war, bin ich, wenn ich schlecht geträumt habe, zu meiner Oma ins Bett gekrochen und hab' mich an sie gekuschelt«, wisperte Cora. »Meine Mama hab' ich nie kennengelernt. Sie ist bei meiner Geburt gestorben. Kannst du ab jetzt meine Mama sein?«

»Ich will es versuchen«, antwortete Kathy achselzuckend. »Ich bin erst achtzehn Jahre alt und habe jetzt schon drei Kinder: zwei Babys und eine achtjährige Tochter. Aber mit Hilfe von Hagios und meinen Freundinnen werde ich das schon irgendwie schaf-

fen.« Sie legte ihren Arm um Cora und drückte sie an sich. »Lass uns jetzt schlafen! Wenn die Sonne aufgeht, reiten wir weiter.«

Am Vormittag des folgenden Tages ritten Kathy und Cora von Osten auf den Heiligen Berg zu, der majestätisch aus der Ebene ragte. Kathy lenkte Antares zunächst zum Ufer des Katharmós, der am Heiligen Berg entsprang.

»Ich möchte dir etwas zeigen«, sagte die Prinzessin und schlug mit ihrem Schwert eine kleine Bresche in das Dornengestrüpp, das das Flussbett umsäumte. »Wir müssen ein Stück im Wasser laufen, sonst kommen wir nicht hin.«

Kathy stieg hinab in den Fluss und stellte fest, dass ihr das Wasser selbst am Rand des Flussbetts bis über die Knie reichte.

»Es ist zu tief für dich, Cora. Steig auf meinen Rücken!«

So trug sie das Mädchen bis zu der großen Felsenhöhle, in der das kristallklare Wasser des Katharmós hoch oben aus einer breiten Öffnung herausschoss, um sich auf den felsigen Untergrund und von dort in das Flussbett zu ergießen.

»Alle siebzehn Jahre ergibt sich eine Konstellation, bei der das Licht der Sonne genau so durch die Felsenritze dort oben fällt, dass es die Stelle trifft, wo das Wasser aus dem Berg fließt«, erklärte die Königstochter. »Zuletzt geschah das im vergangenen Jahr – am Tag vor meinem siebzehnten Geburtstag. Damals färbte sich das Wasser für einige Minuten golden. Und wenn jemand in dem goldenen Wasser badet, wird seine Haut unverwundbar. Auf diese Weise erlangte der Heilige Victor vor zweiundfünfzig Jahren die Unverwundbarkeit – so wie ich im letzten Jahr. In knapp sechzehn Jahren ist es wieder so weit. Dann werden alle Heiligen Jungfrauen im goldenen Wasser baden und dadurch unverwundbar. Du bist dann dreiundzwanzig, die anderen werden alle um die dreißig Jahre alt sein.«

[Auf dem Heiligen Berg feiern Kathy, ihre Freundinnen, Hagios und die Zwerge Gabis vierzehnten Geburtstag. Während Hagios und Kathy in der Hütte wichtige Dinge besprechen, machen die Mädchen und die Zwerge draußen ein Wettschießen mit Pfeil und Bogen. Dabei verführt der wandlungsfähige grüne Kobold Zock sie zum Wetten. Anfangs zocken sie nur um Steine, später um Geld.

In jedem der folgenden Kapitel taucht ein weiteres teuflisches Wesen auf, das die Menschen zu etwas Bösem verführt. Im 5. Kapitel **Humbug** versetzt Kathy sich mit ihrem Zauberring zur Kapelle der Heiligen Sophrosyne und fragt Hagios' Mutter Elpis, die Tochter des Großen Weisen Thaumáginés, um Rat:]

»Dein Vater hat von sechs Klippen gesprochen, an denen Menschen auf ihrem Lebensweg scheitern können. Weißt du etwas von einer Prophezeiung über sechs teuflische Wesen, die diese Klippen verkörpern und unser Land heimsuchen?«

Nachdem Kathy ihr alles geschildert hatte, was in den letzten Tagen geschehen war, antwortete Elpis:

»Meine Mutter hat mir von der Prophezeiung erzählt. Und dank meiner Verbindung mit den Pflanzen habe ich Zugang zur Weisheit der Natur und lerne täglich Neues dazu. Zock verkörpert die Spiel- und Wetsucht, Ecstasy verkörpert die Drogensucht, Dolly die sexuelle Begierde. Trippone steht für das Schmarotzertum und Humbug für die Scharlatanerie. Es fehlt also noch ein Wesen, das die Gottlosigkeit verkörpert. Was rief die Dunkelelfe am Schluss?«

»*Caodiabil*«, erinnerte sich die Prinzessin.

»Das klingt wie eine Kombination aus *Chaos* und *Diabol*, wovon unser Wort *Teufel* abgeleitet ist.«

»Was ist mit den anderen Namen? Einer beginnt mit *Libido*.«

»Ich glaube nicht, dass es Namen für die anderen fünf teuflischen Wesen sind. Ihre Namen kennen wir doch schon. Ich vermute, dass es verschiedene Namen für das sechste Wesen sind. Stell die Buchstaben von *Libido* um, dann erhältst du *Diboli*. Und wenn der Name, den Zock gerufen hat, zusätzlich noch ein A enthielt, entsteht daraus *Diaboli*, das bedeutet *des Teufels*.«

»Des Teufels?«

»Werkzeug des Teufels, Gehilfe oder Geschöpf des Teufels ...«

»Irgendwie sind doch alle sechs Werkzeuge, Gehilfen und Geschöpfe des Teufels«, überlegte Kathy.

»Ja, aber das Wesen, das noch fehlt, ist das schlimmste der Teuflischen Sechs«, betonte Hagios' Mutter. »Es ist nicht der Teufel selbst, aber es verkörpert alles Teuflische: Atheismus, Satanismus, moralische Unordnung. Je mehr ich darüber nachdenke, desto größere Sorgen mache ich mir ...«

[Als Kathy erfährt, dass ihr Vater von den fünf teuflischen Wesen gefangengenommen wurde, versucht sie herauszufinden, wo er ist und wie es ihm geht.]

Kathy zog den Zauberspiegel aus dem Gürtel ihres Kleides, sprach das Wort *Videam* und konzentrierte sich auf ihren Vater.

Der Spiegel zeigte einen großen Raum mit einem Tisch in der Mitte. Auf dem Tisch stand ein schwarzer Sarg. Auf einem Stuhl neben dem Tisch saß König Arnold. Er war gefesselt. Ihm gegenüber saßen Humbug und Trippone.

»Was habt ihr mit mir vor?« fragte der König blass.

»Übermorgen wirst du es erfahren«, grinste Trippone.

»Und auch, was es mit diesem Sarg auf sich hat«, fügte Humbug trocken hinzu.

»Wollen die ihn töten?« rief Pilar entsetzt aus.

»Ich weiß es nicht«, antwortete Kathy. »Aber bevor das geschieht, werden wir ihn da rausholen.«

»Der Fettwanst sagte etwas von übermorgen«, erinnerte sich Khalisah. »Übermorgen ist der letzte Tag des Laubmonds.«

»Die Nacht vom letzten Tag des Laubmonds zum ersten Tag des Nebelmonds wird auch *Nacht der lebenden Toten* genannt«, berichtete Gabi. »Als wir noch Kinder waren, haben meine Freundinnen und ich uns immer gruselig verkleidet. Um böse Geister abzuschrecken haben wir Fratzen in Kürbisse geschnitten und Kerzen hineingestellt. Mein kleiner Bruder hatte immer ziemliche Angst davor ...«

»Es ist ein alter heidnischer Brauch«, erklärte Hagios. »Die Menschen glaubten, dass in dieser Nacht die Toten aus ihren Gräbern kommen und spuken.«

»In dem Zimmer steht ein Sarg«, grübelte Kathy. »Ich glaube nicht an spukende Geister, aber irgendwie ist das Ganze schon unheimlich: ein Sarg, die Nacht der lebenden Toten – und mittendrin mein Vater. Nun ja, wir haben morgen den ganzen Tag Zeit, um uns auf seine Befreiung vorzubereiten.«

»Wir haben nur vier Einhörner«, gab Agnes zu bedenken.

»Das stellt kein Problem dar«, erwiderte Kathy. »Pilar, du kannst auf Antares reiten. Ich versetze mich mit meinem Ring nach Riqueza und wir treffen uns dann dort.«

»Was ist mit mir?« wollte Cora wissen.
»Wir haben leider kein Einhorn für dich«, antwortete die Prinzessin ausweichend.
»Ich kann bei einer der anderen mitreiten«, entgegnete Cora.
»Das haben wir auf dem Herweg auch gemacht.«
»Ich denke, du bleibst besser hier bei Hagios und übst lesen und schreiben«, meinte Gabi.
»Ich will aber mitkommen!« rief Cora bockig aus. »Pilar darf auch mit – und die ist noch nicht so lange dabei wie ich!«
»Pilar ist älter als du und kennt sich in Riqueza aus«, wandte Gabi ein.
»Jetzt fängst du auch damit an, dass ich zu klein bin!« motzte die Achtjährige. »Ihr seid alle so gemein zu mir!«
»Niemand ist gemein zu dir«, sprach Hagios sanft. »Wir haben dich alle sehr lieb. Und darum möchten wir nicht, dass dir etwas zustößt. Wir ...«
»Ihr habt mich nicht lieb!« heulte Cora. »Nur meine Oma hat mich lieb. Ich will zurück zu meiner Oma!«
»Lass uns morgen darüber reden!« bat Kathy und nahm Cora tröstend in den Arm. »Heute war ein anstrengender Tag für dich und du bist bestimmt sehr müde. Geh in die Hütte und leg dich ins Bett! Schlaf gut!«
Grantig verzog sich Cora in die Blockhütte. Durch die offene Tür hörte sie undeutlich, wie die anderen miteinander redeten.
Sie mögen mich nicht! ging es ihr immer wieder durch den Kopf. Sie sind nicht meine Freundinnen ...
Dann schlief sie ein.

Am nächsten Morgen erwachte Cora bei Sonnenaufgang. Sie sprang aus dem Bett und spitzelte durch die Hüttentür nach draußen: Hagios, Kathy und die anderen Jungfrauen lagen um das schwach glimmende Lagerfeuer und schliefen noch.

Ich will weg von hier! sagte sie sich und schlich leise davon. Ohne darüber nachzudenken, wie weit es bis zum Haus ihrer Großmutter war, lief sie auf das südliche Ende des Gipfelplateaus zu.

Plötzlich stand vor ihr eine Frau in einem langen blauen Gewand.

»Ich bin eine gute Fee«, säuselte die Frau. »Und weil du so ein liebes Mädchen bist, erfülle ich dir einen Wunsch. Sag mir, was du dir wünschst!«

»Ich will zu meiner Oma!« flehte Cora.

Aus der Ferne hörte sie, wie Kathy nach ihr rief. Die Prinzessin war offenbar aufgewacht und hatte festgestellt, dass die Achtjährige aus der Blockhütte verschwunden war.

»Sie will mich zurückholen!« wimmerte Cora. »Sie darf mich nicht finden!«

»Sie wird dich nicht finden«, erwiderte die Frau und schüttelte ihre von bunten Strähnen durchzogenen lockigen blonden Haare. »Ich bringe dich in Sicherheit.« Sie stieß einen Pfiff aus und sogleich kam eine große schwarze Schlange auf die beiden zugeflogen. »Steig auf und halt dich an mir fest!« forderte sie das Mädchen auf. »Bald bist du wieder bei deiner Oma.«

Willst du wissen, wie die Geschichte weitergeht?

Wohin bringt die angebliche gute Fee die kleine Cora?

Was haben die fünf teuflischen Wesen mit Kathys Vater vor?

Wer liegt in dem schwarzer Sarg? Ist es der Schlimmste der Teuflischen Sechs, der in der Nacht der lebenden Toten wiedergeboren werden soll?

Werden die Teuflischen Sechs die Macht in Kratorniland übernehmen oder können Kathy und ihre Freundinnen das verhindern?

Welche Rolle spielt Maludir in der Geschichte? Hilft er Kathy und Hagios oder plant er wieder neue Schurkereien?

Und was erlebt Kathy bei ihrem unfreiwilligen Besuch im weißen Palast von Barakah, der Hauptstadt des Königreichs Khayal? Können Hagios und ihre Freundinnen sie vor der großen Gefahr bewahren, die ihr dort droht?

Wenn du das alles wissen willst, bestell dir den ganzen Roman (262 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

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