

MICHAELA
HANAUER



ARULANTICA

Die verborgene Insel



EXKLUSIVE
LESE
PROBE
EXKLUSIVE

COPPENRATH



MackMedia.[®]

Lizenziert durch Mack Media GmbH & Co. KG

Geschäftsführer: Michael Mack

Nach einer Idee von:

Michael Mack, Jörg Ihle, Tobias Munding

Rulantica Roman (Bd. 1)

Autorin: Michaela Hanauer

Storywelt: Jörg Ihle

Illustrationen: Helge Vogt

Coppenrath Verlag GmbH & Co. KG

Hafenweg 30, 48115 Münster



EINE VERSUNKENE INSEL
UND EINE URALTE FEHDE
ZWISCHEN MENSCHEN UND
MEERMENSCHEN

Die nordische Saga
erwacht zum Leben ...

ENTDECKE DIE GANZE WELT VON RULANTICA IM EUROPA-PARK

Entstanden ist die Welt von Rulantica in Zusammenhang mit dem Storytelling rund um den Adventure Club of Europe, initiiert von Michael Mack. Das Wasser-Erlebnis-Resort samt Hotel Krónasár komplett auf der fantastischen Geschichtenwelt von Rulantica basieren zu lassen, ist ein weiterer großer Schritt und Meilenstein, Geschichten zu erzählen und erlebbar zu machen.



Seit Jahrhunderten galt die geheimnisumwobene Insel als eine mystische Sage. 2017 entdeckte der Kapitän Finn Olson Überreste der Tre Kronor, eines verschollen geglaubten Schiffs, das 1557 in königlicher Mission nach Rulantica suchte. Laut Kapitän Olson wurden dabei eindeutige Beweise geborgen, die darauf hinweisen, dass die Tre Kronor damals Rulantica tatsächlich entdeckte. Die Überreste des Schiffswappens liegen seitdem in den Archiven des Adventure Club of Europe, eines geheimen Entdeckerclubs. Der Mythos ist erwacht! Im Roman „Rulantica“ von Michaela Hanauer erfüllt sich durch das Zusam-

mentreffen von Meer Mädchen Aquina und Menschenjunge Mats nicht nur die uralte Prophezeiung der Göttin Frigg. Gleichzeitig rufen sie auch jemanden auf den Plan, der schon lange nach der Quelle des Lebens sucht und bereit ist für sie zu töten. Ihr Abenteuer führt die Geschwister unter anderem in das Naturkundemuseum Krónasár, in dem sie wichtige Hinweise über ihre Vergangenheit und Rulantica entdecken. Auch der Adventure Club of Europe spielt dabei eine wichtige Rolle. Und natürlich ist Snorri mit dabei, der quirlige sechsbeinige Oktopus von Rulantica, der mit seiner schelmischen Art für jede Menge Lesespaß sorgt.



Erkunde die fantastische Geschichte hinter Rulantica:

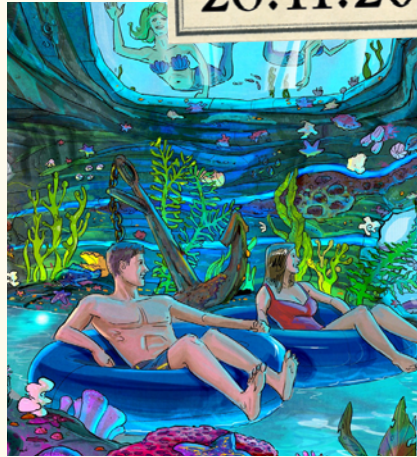
www.explore-rulantica.de

RULANTICA

Die neue Wasserwelt des EUROPA-PARK



NEU AB
28.11.2019



Snorki

LOKIS LIST ODER WIE DIE INSEL RULANTICA ENTSTANDEN IST



Einst brach der Gott Loki einen kleinen Stein von Asgard ab, dem Wohnort der Götter, denn er neidete den anderen Göttern ihr enges Band zu den Menschen und wollte beweisen, wie fehlbar und schwach die Sterblichen in Wahrheit waren. Der Stein landete im Ozean und wurde zu einer Insel. Loki war sich wohl bewusst, dass mit dem Stein auch ein Stück der göttlichen Magie auf die Erde gelangt war. Mit Wohlgefallen erkundete er kurz darauf seine Insel mit ihren idyllischen Wäldern, Bergen und Flüssen, erkannte aber auch ihre feurige Seele. Besonders angetan war er von einer Grotte, in der eine Quelle munter vor sich hin plätscherte. Dies erschien ihm der ideale Ort für seinen hinterhältigen Streich. Er spuckte einen Kern von den goldenen Äpfeln der Unsterblichkeit am Ursprung der Quelle in die Erde. Der Keim sollte fürderhin das Wasser mit der Kraft der Unsterblichkeit, die er von der Göttin Idun bekommen hatte, speisen. Loki war sich sicher, dass kein Mensch dieser Verführung würde widerstehen können. Zufrieden mit sich und seinem Werk hielt er Ausschau nach einem geeigneten Opfer und fand es rasch in Viken Rangnak, dem Anführer eines Wikinger-Klans. Ihm gab sich Loki zu erkennen und wies ihm den Weg zu einer neuen verheißungsvollen Heimat: Rulantica.



DIE
VORGESCHICHTE

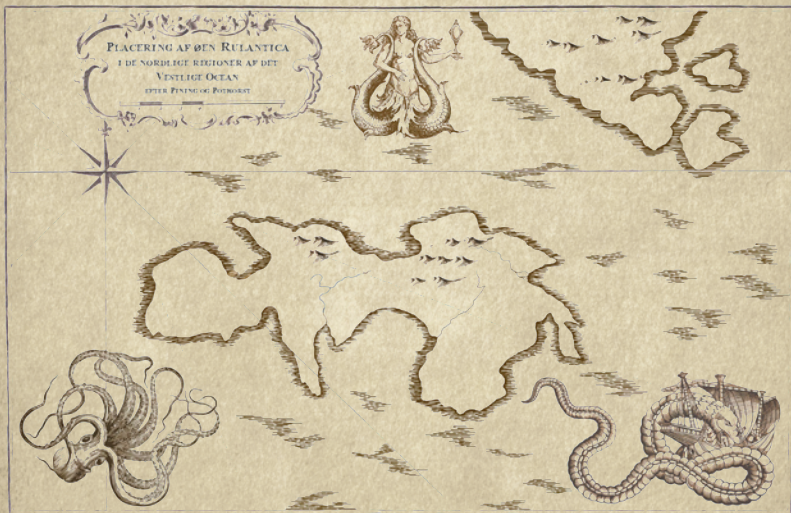


Den Wikingern gefiel ihr neues Zuhause, und sie erbauten Rangnor, eine Stadt auf Stelzen. Als Viken und seine Männer eines

Tages den nächsten Baum für eines der Häuser fällten, ließ Loki den starken Viken straucheln, sodass er von dem herabsausenden Stamm getroffen wurde. Der Schreck und die Trauer waren groß, als seine Männer den schwer verletzten Viken bargen. Lokis Stunde war gekommen: Er verbreitete unter Vikens Anhängern das Gerücht von der heilbringenden Quelle. Allzu bereitwillig schleppten sie ihren kaum noch lebenden Anführer zu der Grotte und benetzten seine Verletzungen mit dem Quellwasser. Sie konnten zusehen, wie sämtliche Wunden sich schlossen und Viken die Augen aufschlug. Wie durch ein Wunder war er aus Hells Reich der Toten zurückgeschickt worden.

Viken führte nach diesem Erlebnis sein ganzes Volk zu der Quelle, damit alle darin baden sollten. Das Wasser machte sie nicht nur unverletzbar, sondern auch jung und kräftig.

Sie lobten und verehrten Loki, der ihnen die ewige Gesundheit und Jugend gebracht hatte, und lachten über die anderen Götter, von denen sie nie beachtet worden waren.



Odin, der Göttervater, war außer sich vor Wut. Wie konnten es diese menschlichen Emporkömmlinge wagen, sich über ihn und die anderen

Götter lustig zu machen? Er bestieg sein vielbeiniges Pferd Sleipnir und machte sich auf den Weg nach Rulantica, um der Insel den Untergang zu bringen.

Odins Frau Frigg entschloss sich, dem erbosten Göttergatten zu folgen. Als sie eintraf, hatte Odin bereits die riesige Seeschlange Svalgur herbeigerufen, um die Insel mit all ihren Lebewesen zu verschlingen. Nur Frigg konnte ihm Einhalt gebieten, um zuerst die Seite der Wikinger anzuhören. Viken und seine Leute warfen sich den Göttern zu Füßen und baten um Vergebung. Sie berichteten, was sie auf die Insel geführt hatte und wie sie nach dem Unfall auf die Quelle aufmerksam geworden waren.

Obwohl Lokis Name nicht fiel, erkannte Frigg seine Handschrift und flüsterte die Erkenntnis in das Ohr ihres Gemahls. Odins Zorn war ein wenig besänftigt, aber nicht völlig verraucht. Er verwandelte Viken und seinen Klan in Meermenschen. Von dem Tag an mussten sie im Meer leben. Ihr Schicksal war es, darüber zu wachen, dass nie wieder ein Mensch die Quelle betreten und ihr Wasser für die eigene Unsterblichkeit missbrauchen würde. Als Mahnmal errichtete er eine riesige Eishalle, in der er die Seeschlange zurückließ. Sollte der Schwur jemals gebrochen werden, würde das Eis schmelzen, sodass Svalgur seiner Bestimmung folgen und die Insel verschlingen könnte. Die Quelligrotte, die einst als Lokis Heiligtum verehrt worden war, wurde nun zu Friggs Tempel, weil die Meermenschen sie dafür verehrten, ihnen das Leben gerettet zu haben. In sicherer Entfernung belauerte Loki den Ausgang von Odins Besuch. Es grämte ihn, wie leicht die Menschen von ihrem Lob an ihn abgekommen waren. Aber noch war das Spiel nicht vorbei. Er allein wusste, wie die Insel zu finden war, und er würde dafür sorgen, dass immer wieder ein Mensch den Weg nach Rulantica und zur Quelle der Unsterblichkeit entdecken würde.

Aber auch Frigg blieb nicht untätig, sie hinterließ einer jungen Meerfrau ein Amulett und Worte der Hoffnung, dass sich eines fernen Tages erneut eine Wendung finden ließe ...



QUELLE DES LEBENS



KELPIE UND QUELLENWÄCHTERIN

KAPITEL I

UNTERRICHT AUF DER KORALLENBANK



„Aquina.“

„Aquina, du bist dran!“

„AQUINA! Dein Skjol, bitte!“

Aquina spürt den Stoß in ihre Rippen, er kommt von dem kleinen zierlichen Orchid, der direkt neben ihr auf der großen Korallenbank hockt und jetzt die Augen so unauffällig wie möglich nach vorne rollt. Sie folgt seinem Hinweis und blickt in das strenge Gesicht von Manati, der alten Gesangslehrerin, die Aquina ein wenig an eine Seekuh erinnert – mit den gleichen Falten und der flachen Nase und, wenn man genau hinsieht, sogar ein paar Borsten auf ihren Wangen. Es ist eindeutig, dass Manati auf etwas wartet, sie tippt die Fingerspitzen aneinander, immer schneller und ungeduldiger. Inzwischen haben sich auch alle anderen elf Meerkinder zu ihr umgedreht.

„Sing!“, zischelt Jade, die genau wie Aquina zwölf Jahre alt ist und auf ihrer anderen Seite sitzt.

Ach, darum geht es also! Aquina erhebt sich mit einem Schlag ihrer Schwanzflosse, räuspert sich, dann fängt sie an. Ihre Stimme klingt zart und sucht nach den ersten Tönen. In Gedanken ist Aquina noch bei den zierlichen Rückwärtsfischen, die sie bis eben am Rand der Korallenbank beobachtet hat. Sie schwimmen Schwanzflosse voran. Für den, der in ihren Schwarm gerät, bewegt sich angeblich sogar die Zeit rückwärts. Als sie kleiner war, hat Aquina es ausprobiert, trotzdem könnte sie nicht sicher sagen, ob es stimmt. In dem kurzen Moment, in dem der Schwarm an ihr vorbeizog, passierte nicht genug, um eine Veränderung zu bemerken. Außer dass ein paar Fische

LESE
PROBE

sacht ihre Arme streiften, geschah genau genommen gar nichts. Wie immer hier unten auf dem Meeresgrund, alles friedlich und ruhig. Aquina packt das alles in ihre Melodie. Wie wunderschön es in der Unterwasserstadt Aquamaris ist – und das ist es ganz ohne jeden Zweifel –, aber aufregend geht anders. Aquina merkt selbst, wie ihr Gesang sogar ohne Worte beschreibt, was ihr durch den Kopf geht. Inzwischen hat sie ihre volle Stimmkraft gefunden. Aus dem Augenwinkel sieht sie einen kleinen Neonseestern, der an der karstigen Felswand neben der Korallenbank hängt und seine Farbe im Rhythmus ihrer Melodie wechselt. Jetzt gibt Aquina mehr Druck, klar wie das Meerwasser an Sommertagen schmeichelt ihr Lied, greift die zarten Schattierungen von Rot, Lila und Orange auf, die sich mit dem Blau des Wassers vermischen und die unterschiedlichen Ebenen der Bank bilden. Zu der Anmut ihrer Umgebung legt sie ihre eigene Sehnsucht in die Töne.

Als sie geendet hat, schüttelt Manati missbilligend den Kopf. „Du träumst doch schon wieder am helllichten Tag! Wann wirst du endlich begreifen, dass wir abschrecken und nicht anlocken wollen! Setz dich!“ Sie lässt ihren Blick in der Runde schweifen. „Wer kann mir ein anständiges Skjol vortragen? Larima, willst du es versuchen?“

Das besonders blasse Meermädchen mit den schlammfarbenen Haaren springt auf, als hätte es nur auf die Gelegenheit gewartet. Sie setzt zu einem Knurren, Donnern und Grollen an, das einer Gewitterfront ähnelt. Zum Abschluss lässt sie das Zischen eines Kugelblitzes hören und schickt ihn mit einem überlegenen Lächeln in Aquinas Richtung. Selbst Manati zuckt kurz, aber deutlich zusammen und Aquina würde am liebsten mitgrollen vor Zorn. Das ist mal wieder typisch für diese Streberin, es nicht nur perfekt zu machen, sondern Aquina ihr Versagen auch noch richtig dick unter die Nase zu reiben. „Sehr gut, Larima!“, lobt Manati überflüssigerweise. „Nehmt euch ein Beispiel daran, so setzt man seine Stimme für den Schutz unserer Insel richtig ein! Alle anderen überlegen sich bis morgen,

welche Abwehrtöne sich sonst noch für diese große Aufgabe eignen könnten.“

„Mach dir nichts draus!“, raunt Jade ihr zu, als sie mit den anderen von der Korallenbank in die Mittagsruhe aufbrechen. „Dafür ist deine Stimme viel schöner als die von Larima.“

Aquina verzieht das Gesicht. „Was nützt mir das, wenn ich nie das singen darf, was ich will?“

Darauf hat Jade auch keine Antwort. „Komm doch zur Ablenkung mit mir und Ruby zum Oberfelsen, es soll dort besonders viele Austern geben!“

Aquina schüttelt den Kopf: „Danke, aber ich esse doch keinen Fisch mehr!“

Jade reißt die großen grünen Augen noch weiter auf: „Echt jetzt? Auch keine Muscheln? Du ziehst das immer noch durch?“

Aquina seufzt. Wieso versteht nicht einmal Jade sie? „Fische und Muscheln sind meine Freunde, genau wie du. Dir würde ich auch nicht die Nasenspitze abbeißen oder deine abstehenden Öhrchen zum Morgenmahl verspeisen!“

„Selber abstehende Öhrchen“, brummt Jade, zupft sich aber sofort die langen schwarzen Haare über die Ohren, was allerdings kaum mehr als vorher verbirgt. „Was isst du dann eigentlich?“

„Meersalat, Seespargel und Algenpesto und ich baue meine eigenen Meerkräuter an“, erklärt Aquina stolz.

„Du tust WAS?“ Jade vergisst sofort ihre Ohren.

„Ja-aa, ungefähr so hat meine Mutter auch reagiert.“

„Kein Wunder! Du bist die einzige – öhm, wie sagt man dazu eigentlich? „Nicht-Fisch-Esserin“ in ganz Aquamaris?“

„Ich bevorzuge Algetarierin!“

„Gut, du verrückte Algetarierin. Zwischen den Austern gibt es bestimmt auch ein paar leckere Algen für dich!“

Jade schielt zu der Gruppe, die bereits ein gutes Stück entfernt zum

Oberfelsen schwimmt.

„Oder du kommst mit zu mir und ich zeige dir meinen Kräutergarten“, lockt Aquina. „Du bekommst auch eine leckere Seegurke bei uns!“

„Seegurken sind aber keine Pflanzen“, staunt Jade.

„Ich weiß“, lächelt Aquina, „aber meine Mutter denkt, damit könnte sie mich austricksen. So wie mit dem Fisch in Meersalzkruste letzte Woche. Aber wenn du meine Portion für mich mitisst, habe ich wieder ein paar Tage meine Ruhe!“

„Ich sollte mich besser nicht einmischen ...“, zögert Jade.

Aquina tastet mit ihrer türkis-silbrigen Schwanzflosse nach der grünen von Jade und hakt sich ein. „Na, komm schon, du bist meine beste Freundin, wir müssen doch zusammenhalten!“

„Morgen“, sagt Jade, „morgen komme ich mit, versprochen. Und dann füttere ich dir meinetwegen auch so viele Seegurken weg, wie du willst. Aber heute lass uns lieber zum Oberfelsen!“

Aquina zieht ihre Schwanzflosse zurück. „Kein Problem, dann schwimm du zu den Austern und ich mache mich auf zur Oberfläche.“

Jade verschluckt vor Schreck fast eine Portion Meerwasser: „Du willst nach oben? Du weißt doch, dass wir das ohne unsere Eltern nicht dürfen!“ Sie streckt wie zum Beweis ihre hellen Arme aus. „Die Sonne ist gefährlich für unsere Meermenschenhaut und könnte sogar unseren Fischschwanz austrocknen!“

„Was für ein Quatsch!“, lacht Aquina. „An dieses Kindermärchen glaube ich nicht mehr, seit ich sechs bin!“

„Dann warst du schon öfters allein oben?“, fragt Jade zaghaft.

„Klar“, brüstet sich Aquina. „Schon so oft, dass ich es gar nicht mehr zählen kann! Magst du vielleicht doch mitkommen?“

In Jades Gesicht ringen sehr deutlich Angst und Neugier miteinander. Aber dann schüttelt sie doch sehr entschieden den Kopf. „Ich traue mich nicht, aber erzähl mir im Nachmittagsunterricht davon, versprochen?“

„Versprochen“, sagt Aquina.

Ein klitzekleines bisschen ist sie enttäuscht, obwohl sie eigentlich wusste, wie es ausgehen würde. Trotzdem gönnt sie Jade und den anderen den Spaß am Rand der Stadt. Sie überlegt sogar, doch mitzugehen, aber es zieht sie einfach wie magisch noch viel weiter nach oben.

Aquina gleitet durch das Wasser. Beinahe schwerelos, nur ab und zu gibt sie sich einen sanften Schub mit ihrem Fischschwanz. Sie hat es nicht eilig. Unten in der Tiefe, wo Aquamaris liegt, sehen fast alle Farben so aus, als läge ein bläulicher Filter darüber, besonders bei Rot und Gelb ist das so. Doch je näher sie ihrem Ziel kommt, desto verheißungsvoller zaubert die Sonne satte hellgelbe Lichtpunkte auf die Wasseroberfläche, von denen Aquina beinahe wie hypnotisiert angezogen wird. Wieso bloß kommen die anderen Meermenschen so gut wie nie nach oben? Sie liebt die Sonne, die Wärme und die klaren Farben. Mit einem glücklichen Atemzug legt sie sich auf den Rücken und lässt sich von den Wellen tragen. Wie sorglos die Welt hier ist. Ewig könnte sie so liegen. Aquina blinzelt in die Sonnenstrahlen, die ihr auf der Nase kitzeln. Wie es wohl wäre, ein Mensch zu sein? So wie ihre Vorfahren? Aquina kneift die Augen zusammen, als sie darüber nachdenkt.

Von ihrer Mutter weiß sie, dass sie ursprünglich Menschen waren – Wikinger –, als sie nach RULANTICA kamen. Ihr Anführer war damals Viken Rangnak, der für seinen Clan eine neue Heimat suchte, nachdem das karge Eiland, von dem sie stammten, sie kaum noch ernährte. Für seine Suche bat er die alten nordischen Götter um Hilfe. Zunächst schien ihn keiner zu erhören, und sie kreuzten ziellos durchs Nordmeer, bis sich schließlich der listige Gott Loki zu erkennen gab. Er brach ein Horn seines mächtigen Helms ab, übergab es Viken und wies ihn an, nach einem weiteren Tag auf See hineinzublasen, sobald er auf eine dichte Nebelwand gestoßen war. Viken hielt sich an Lokis Anweisungen und tatsächlich tauchte aus dem Nebel eine

verheißungsvolle Insel auf. Viken und sein Clan erkundeten sie und beschlossen, dort sesshaft zu werden. Sie nannten die Insel RULANTICA. Und so heißt sie bis heute.

Unter der Insel wiederum liegt Aquamaris, die Unterwasserstadt, in der sie heute leben. Damit weder Aquina noch die anderen Sirenen jemals vergessen, wie alles angefangen hat und warum sie hier sind, hat Kailani den Friggtag eingeführt, an dem sie vom Fluch Odins, für immer auf die Quelle des Lebens achten zu müssen oder von Svalgur verschlungen zu werden, und natürlich von Friggs Prophezeiung berichten. Aquina kann diese Geschichten selbst im Schlaf in- und auswendig. Das kommt daher, dass Kailani nicht nur die Anführerin der Sirenen ist, sondern eben auch ihre Mutter. Aquina weiß, dass sie als Kailanis Tochter viele Vorteile hat: ein schönes Zuhause im Muschelpalast, Zugang zu zahlreichen Sagen und Legenden ... aber die vielen Verbote sind eindeutig die Kehrseite.

Aquina hebt leicht den Kopf aus dem Wasser und schielt hinüber zum Land, das nur ein paar Meter von ihr entfernt aus dem Wasser ragt. Einsam und friedlich liegt die Insel da. Zu dumm, dass ihre Vorfahren damals nicht ahnten, in welche Falle der fiese Loki sie gelockt hatte. Sonst wären sie heute noch Menschen und Aquina könnte sich die ganze Welt ansehen und wäre nicht an die Dreimeilenzone rund um RULANTICA gebunden. Und sie könnte so schön singen, wie sie wollte, und müsste kein schauriges Skjol von sich geben.

Bei ihren Ausflügen an die Oberfläche stellt sie sich oft vor, wie ihre Vorfahren in der Wikingersiedlung Rangnakor zu leben. Auch vom Wasser aus kann sie heute noch ein paar der hohen Pfahlbauten ausmachen mit den geschnitzten Giebeln aus Holz. Die Farbe der Balken ist längst abgeblättert, die Bauten sind verwittert und zum Teil eingestürzt, andere werden von Raubvögeln wie den großen schwarzen Mauks als Nistplätze benutzt. Aber in Aquinas Fantasie sitzt sie mit Viken an einer Feuerstelle, rührt in einem großen

Kessel und bereitet sich für den Aufbruch mit einem der stolzen Wikingerschiffe vor. Sie will neue Städte und Länder sehen, mit Menschen reden, die sie nicht schon ihr ganzes Leben lang kennt, und Abenteuer erleben. Oder wenigstens jeden Winkel der Insel erkunden, den sie vom Wasser aus nicht sehen kann. Wie es sich wohl angefühlt hat, an Land zu leben und überall hingehen zu können?

Kailani könnte es ihr erzählen, denn sie gehört zu den Uralten, den Unsterblichen, die damals von Menschen in Meermenschen verwandelt wurden. Doch immer wenn Aquina damit anfängt, wiegelt ihre Mutter nur ab: „Wir konnten dafür nicht so gut schwimmen.“

„Ihr konntet es wenigstens ein bisschen“, entgegnet Aquina dann, „aber ich kann gar nicht laufen, nicht einmal kurz!“

„Glaub mir, im Meer ist es viel schöner als an Land“, will Kailani sie jedes Mal beruhigen und vergisst doch nie zu mahnen: „Halte dich fern von RULANTICA! Auch vom Wasser aus, hast du verstanden?“

In der alten Pfahlstadt Rangnakor sollen sich gefährliche Wesen angesiedelt haben. Das ist nichts für ein junges Meermädchen wie dich!“

„Gefährliche Wesen gibt es hier doch auch. Eishaie und Teufelsrochen zum Beispiel“, hat Aquina ihr nicht nur einmal entgegengehalten. Aber Kailani lässt sich in so was nicht umstimmen. „Das ist etwas ganz anderes. Den Umgang mit den Gefahren im Meer hast du gelernt, von mir, von Papa und in der Schule. Darauf bist du vorbereitet, auf die Landgefahren nicht!“

Die Warnungen machen die Insel für Aquina aber nur attraktiver. Seit einiger Zeit wagt sie sich immer näher heran und versucht, so viel wie möglich von der Inseloberfläche zu erspähen. Ihrer Mutter verschweigt sie diese Erkundungstouren wohlweislich.

Das Fernweh zieht und zerrt in Aquina wie das Brennen von Salz auf der Haut. Sie kann es gerade noch aushalten, aber es geht nie ganz weg, solange sie nichts dagegen unternimmt.

Als ob jemand ihre Gedanken gelesen hätte, ertönt plötzlich ein Heulen, das selbst Larimas Abwehrgesang in den Schatten stellt. Blitzschnell rollt Aquina sich herum und hält Ausschau nach der Ursache. Nichts zu sehen. Doch das Geräusch kommt eindeutig von der Insel und Aquina hat eine schreckliche Vorahnung, wer es sein könnte. In einer Geschwindigkeit, die selbst einen Schwertfisch wie eine Meeresschnecke aussehen lassen würde, hält Aquina auf das Ufer zu. In der Sonne glühend kommt der Strand von RULANTICA näher, der deshalb früher Goldstrand genannt wurde. Allerdings hat sich dort inzwischen allerlei Strandgut angesammelt. Hauptsächlich von den zahlreichen Schiffen, die Exena, die Anführerin der Quellwächter, hier im Laufe der Jahrhunderte versenkt hat und deren Wracks nach und nach angespült wurden. Aquina schlängelt sich hindurch und sieht sich gleichzeitig über Wasser um. Gerade noch kann sie einem Mast ausweichen, der knapp unter der Wasseroberfläche wie ein Speer nach oben ragt. Kratsch, mit ihrer Flosse schrappt sie gleich über den nächsten Mast. Hoffentlich hat sie dabei keine Schuppen angeschrammt. Sie taucht mit dem Kopf unter Wasser, um sich wenigstens kurz zu orientieren, wo die nächsten Hindernisse lauern. Es ist purer Leichtsinn, sich in das Labyrinth der Schiffswracks zu verirren. Es gibt nur einen, der leichtsinnig genug wäre, es trotzdem zu riskieren, um zum Strand zu gelangen ...

Schon von Weitem bestätigt sich ihr Verdacht. Im goldenen Sand bemerkt sie einen knallblauen kugeligen Kopf und fünf Fangarme, die wie wild durch die Gegend fuchteln. Der sechste Fangarm scheint irgendwie im angeschwemmten Abfall festzustecken, denn der kleine Kugelkopf zieht und zerrt und heult immer wieder herzerreißend. So nah wie möglich schwimmt Aquina heran, aber es liegt trotzdem noch mindestens eine Schiffslänge zwischen ihnen.

„Snorri!“, ruft sie. Der kleine Kopf dreht sich, so weit er kann, zu ihr. Im Gegensatz zu Aquina, kann ihr Tintenfischfreund mit seinen

sechs Armen auch an Land herumspazieren und normalerweise beneidet sie ihn darum, aber heute scheint ihm seine Neugierde zum Verhängnis geworden zu sein. „Was hast du dort verloren, Snorri? Der Schiffwrackstrand ist doch gefährlich mit all dem morschen Krempell!“

„SNRRR, SNG, SNGG!“, antwortet er schrill. Aquina weiß genau, dass er sie verstanden hat, auch wenn er ihr nicht antworten und sie seine Sprache ebenfalls nur vage deuten kann. Aber um zu begreifen, dass er sich seinen Arm eingeklemmt hat und deshalb nicht mehr vom Strand wegkommt, reichen Snorris Klagelaute vollkommend aus. „Was soll ich tun?“, jammert Aquina. „Ich kann nicht an Land, um dir zu helfen.“

„SNNN-NN“, macht Snorri statt eines Vorschlags. Sein pinkfarbener Kamm am Kopf schwillt bereits feuerrot an vor lauter Anstrengung. Aquina versucht, sich ein Stück über die Wasseroberfläche zu stemmen, um zu sehen, wo Snorri sich eingequetscht hat, aber das ist aus der Entfernung unmöglich zu erkennen. Aquina spürt die aufkeimende Panik des kleinen Tintenfischs über die Wellen hinweg. Snorri kann zwar eine ganze Weile außerhalb des Wassers leben, aber wenn er dort festhängt, ist er leichte Beute für Robben oder andere Raubtiere. Oder die Sonne trocknet nach und nach seine zarte Meereshaut aus. Aquina muss schlucken, sie kann doch nicht tatenlos zusehen! Ach, könnte sie einfach an Land gehen und ihren Freund aus dieser Lage befreien! Wenn sie doch bloß Beine hätte ... Hat sie aber nicht, also muss sie sich etwas anderes überlegen. Auf keinen Fall kann und will sie zusehen, wie ihr Tintenfischfreund ein schreckliches Ende findet. Er ist der einzige, der ihre Sehnsucht versteht, ganz ohne Worte. Und mit dem sie auf Streifzüge gehen kann, ohne sich anhören zu müssen, wie gefährlich das für ein Meermädchen ist. Snorri zieht weiter an seinem Arm, legt aber zwischendurch immer längere Pausen ein. Aquina meint, seine erschöpften Atemzüge bis ins Wasser zu hören. Hektisch schaut sie sich um. Noch ist kein Feind in

Sicht, aber eine Lösung leider auch nicht, außer dieser blöden Wracks. Moment! Vielleicht sind die verrottenden Schiffe gar nicht so blöd – Aquina taucht kurz ab und nimmt bei einem Schiff eine lockere Planke ins Visier. Ob die bis ans Ufer reicht? Sie löst die Planke vom Rumpf und taucht mit ihr zurück nach oben. Mist, die Holzlatte ist nicht lang genug! Aber wenn sie eine unversehrte wählt, die die volle Schiffslänge hat, dann müsste es klappen. Aquina taucht erneut ab und steuert das nächste geeignete Wrack an. Gar nicht so leicht, das Ding abzumontieren! Aquina zerrt unter Wasser fast so wie Snorri oben. Zum Glück spielt zumindest das Gewicht der langen Planke im Wasser keine große Rolle, aber die alten rostigen Nägel, die die Bretter zusammenhalten, erfüllen auch nach den langen Jahren noch erstaunlich gut ihre Aufgabe. Endlich, mit einem lauten Krack, lösen sich die mittleren Nägel, jetzt hängt alles nur noch an einer Seite. Aquina schwimmt hin, umfasst das Plankenende und zuckt zurück, als ihr ein schlangenförmiger Fisch entgegenschneilt – eine braungraue Wrackmuräne zeigt ihre spitzen Zähne. Aquina hat sie nicht nur bei ihrem Mittagsschlaf gestört, sondern ihre Behausung zerstört, und das nimmt sie ihr richtig übel. Sie faucht und stößt urplötzlich aus dem Innern des Wracks hervor, direkt auf Aquinas Gesicht zu. Mit den meisten Meeresbewohnern kommt Aquina prima aus, aber mit Muränen, vor allem mit Wrackmuränen, ist nicht zu spaßen. Doch heute kann sie nicht das Weite suchen, Snorri ist viel zu wichtig! Aquina weicht im Zickzack aus, hält den linken Arm schützend vor ihr Gesicht und rupft mit dem rechten schnell weiter an der Planke. Nur ein Stückchen noch, dann gibt der letzte Nagel nach. Doch die Muräne hat ebenfalls eine Kehrtwende hingelegt und denkt gar nicht daran, den Abbau ihres Unterschlupfs tatenlos hinzunehmen. Sie schnappt zu. Uh, wie das brennt! Aquina beäugt die fiesen kleinen Löcher, die die Zähne auf ihrem Handrücken hinterlassen haben. Jetzt ist aber Schluss mit lustig! Das Meermädchen ist richtig geladen und ohne weiter nachzudenken, brüllt sie die Muräne an: „VERSCHWINDE!“

Eine wütende kleine Welle drängt den Unterwasserräuber zurück und die Muräne ist von diesem Ausbruch mindestens so überrascht wie Aquina selbst. Wahrscheinlich ist sie es gewohnt, dass bereits bei ihrem Anblick alle fliehen, spätestens aber, wenn sie zubeißt. Kurz glotzt sie mit ihren runden, lidlosen weißen Augen, in denen die starren schwarzen Pupillen wie Tiefseekrater aussehen, dann tritt sie tatsächlich den Rückzug in den Schiffsbauch an.

„Warum nicht gleich so“, knurrt Aquina ihr hinterher. Sie reibt sich die Hand, bevor sie weiter an der Planke zerrt. Dieses Ding muss doch endlich ... - Hilfe! Beinahe wäre Aquina abgerutscht, als plötzlich doch der letzte Nagel nachgibt und wie ein Geschoss aus dem Schiffsrumpf geschleudert wird. Das lange Holzbrett federt hinterher und landet mit Schwung in Aquinas Armen. Auch wenn unter Wasser alles weniger wiegt, ist die Planke verdammt unhandlich. Aquina eiert von links nach rechts, in die Mitte und wieder nach links, sie kann das lange Ding kaum halten, geschweige denn ans Ufer zu Snorri schieben. Die ganze Mühe und der Biss umsonst!

Aquina legt die Planke auf einem Schiffsdeck ab und streckt den Kopf aus dem Wasser, um nach Snorri zu sehen. Unverändert. Er hängt immer noch fest, nur seine Gegenwehr hat nachgelassen, weil ihm die Kraft ausgeht. Flehend winkt er ihr mit einem seiner freien Arme zu und lässt wieder einen Klagelaut hören, der Aquina antreibt. Sie muss eine Lösung finden! Neben ihr ragt etwas aus dem Wasser. Nicht viel, nur ein paar Schuppenlängen. Der höchste Mast des gesunkenen Schiffs und gleich darunter das, was die Seeleute Krähenneist nennen: der Ausguck, in den sie den schwindelfreisten Matrosen schicken, damit er berichtet, wenn Land in Sicht kommt oder Gefahr droht. Das hat diesem Schiff allerdings nichts genutzt. Selbst wenn der Matrose aufgeweckt genug gewesen sein sollte, die Eiswelle vorher zu sehen, hätte es ihm und der Mannschaft nicht mehr geholfen. Exena ist genauso eiskalt wie ihre Magie, und wenn sie ein Schiff bemerkt, das der Insel zu nahe kommt, dann ist es wenige Wellenschläge später

bereits auf dem Weg zum Meeresgrund und mit ihm die gesamte Mannschaft, die zu Eisblöcken gefroren ist und keine Chance hat, dem sicheren Tod zu entgehen. Das unterscheidet die Quellwächter grundsätzlich von den Sirenen: Sie fordern handfeste Taten gegen die Menschen anstelle von reinen Abwehrgesängen und normalerweise findet Aquina das furchtbar. Aber jetzt kommt ihr der Mast des gesunkenen Schiffs wie gerufen. Wenn sie es schafft, die Planke bis hier hochzuheben, dann könnte sie das Krähennest als Auflage benutzen.

Gedacht, getan. Aquinas Gesicht läuft fast so rot an wie Snorris Kamm, als sie versucht, ihren Plan in die Tat umzusetzen. Immer wieder rutscht die Planke ihr aus der Hand, beinahe schlägt sie sich selbst damit nieder, weil das dumme Teil anfängt, sich um sich selbst zu drehen.

„Halte durch!“, ruft sie über das Wasser und meint damit genauso Snorri wie sich selbst.

Sie könnte sehr gut Hilfe gebrauchen, aber es ist weit und breit niemand in Sicht, außer ein paar Schwarmfischen, die nicht einmal in der Lage wären, einen Nagel hochzuheben. Also gut, noch einmal! Mit der Kraft der Verzweiflung packt Aquina das Holzbrett, das schon wieder fast bis zum Grund gesunken ist. Vorsichtig, damit es nicht wieder abdriftet, wuchtet sie es höher und höher. Sie wackelt und wankt, stützt die Planke zusätzlich mit ihrem Fischschwanz, kommt dadurch zwar langsamer, aber dafür stabiler voran. Als ob zumindest das Meer auf ihrer Seite ist, hält es diesmal ganz still, bis Aquina die Planke auf die Höhe des Krähennests gezerrt hat und ablegen kann. Ab jetzt ist es viel einfacher. Wie auf einer Schiene kann sie die Planke in Snorris Richtung schieben, ohne sie gleichzeitig anheben zu müssen.

„Vorsicht“, ruft sie ihrem Freund zu. „Hier kommt Hilfe!“

Snorri bäugte das ankommende Brett zuerst wie eine Schlange, die es auf ihn abgesehen hat, und weicht, so weit wie es sein eingeklemmter

Arm zulässt, zurück. Erst als er begreift, dass die Planke nicht vorhat, ihn zu fressen, sondern dass Aquina sie lenkt, beruhigt er sich etwas. „Na los, halt dich mit den freien Armen daran, so fest du kannst!“, fordert Aquina ihn auf.

Immer noch skeptisch, tippt Snorri mit einer Fangarmspitze auf die Planke. Trotz der ernsten Lage muss Aquina sich ein Schmunzeln verkneifen. Snorris behutsame Tests sind einfach zu niedlich!

„Trau dich!“, feuert sie ihn an.

Wahrscheinlich hätte Snorri die Planke noch eine ganze Weile umtänzelt, doch da fällt ein Schatten auf ihn. Snorri und Aquina legen die Köpfe in den Nacken und blinzeln in den Himmel. Aquina zuckt zusammen, ein schwarzer Mauk!

„Mrk, mrrrrk!“ Das Kreischen des riesigen Vogels hört sich wie in Triumphschrei an.

„Er hält dich für sein Mittagessen“, ruft Aquina, „schnapp dir endlich das Brett!“

Der kreisende Vogel verleiht Snorri den nötigen Antrieb. Er schlingt seine Fangarme um das Holz, klammert sich daran und kneift die Augen zusammen.

Zuerst probiert Aquina, das Brett zu sich ins Wasser zu ziehen, aber sie merkt schnell, dass die Muskelkraft in ihren Armen dafür wieder nicht ausreicht. Man müsste ...

„MRRRRK!“

Der Mauk setzt zum Tiefflug an. Keine Zeit mehr zum Überlegen.

Aquina hat nur einen Versuch. Sie zieht sich am Krähenest hoch und lässt sich dann von so weit oben wie möglich auf die kurze Seite des Bretts plumpsen. Fischpo voran.

Dann passiert alles gleichzeitig.

Aquina spürt den schmerzhaften Aufprall auf das Brett, bevor es auf die andere Seite klappt. Sie landet im Wasser. Ein Pfeifgeräusch in der Luft. Etwas saust über Aquinas Kopf hinweg. Ein lautes Platschen. Das Brett fliegt ihr um die Ohren. Der Mauk lässt ein Kreischen hören. Das

Brett überschlägt sich und landet im Wasser. Aquina taucht unter. Hat sie es geschafft? Hat der Schwung gereicht, um Snorri zu befreien? Oder ist er im spitzen leuchtend roten Schnabel des Mauks gelandet? Aquina hält auf die Stelle zu, von der das erste Platschen kam. Kein Snorri. Nein, das darf nicht wahr sein! Er muss doch hier irgendwo sein! Mit jedem Schwimmzug wächst ihre Verzweiflung.

„Snorri! Snorriiiii!“

„Snr.“ Sehr leise, sehr klein. Aber Aquina hat es gehört. Er ist da, hockt auf dem Meeresboden und hält sich mit zwei Armen den Kopf.

„Geht es dir gut?“ Aquina lässt sich neben Snorri nieder und zählt als Erstes nach: eins, zwei, drei, vier, fünf – sechs. Puh, zum Glück sind noch alle Fangarme dran!

Snorri streckt ihr einen Arm entgegen, der deutlich rötlicher und angeschwollener ist als die anderen. Mit zarten Fingern streicht Aquina darüber. „Tut’s sehr weh?“

Snorri schiebt die Unterlippe vor und nickt.

„Kannst du ihn noch bewegen?“

Er hebt den Arm und zeichnet einen Kreis ins Wasser, verzieht aber das Gesicht.

Aquina lächelt ihn aufmunternd an. „Wenn das noch geht, wird es ganz schnell wieder gut!“

Sie legt den Arm um den kleinen Sixtopus und er kuschelt sich an sie.

„Was wolltest du eigentlich an Land?“, fragt Aquina.

Snorri macht eine Unschuldsmiene.

„Sag schon“, drängt Aquina.

Ein verschmitztes Lächeln huscht über sein Gesicht, bevor er ein Stück zur Seite rutscht, damit Aquina sehen kann, worauf er bisher gesessen hat. Aquina betrachtet das zerquetschte Etwas. Es muss vor dem Aufprall handtellergroß und wahrscheinlich fast rund gewesen sein und mit einer Art rot-gelben Schale, aus der jetzt platt gedrückt der Innenteil herausquillt. Und der ist einfach bloß: Matsch – unansehnlich, gelb mit bräunlichen Flecken. In der Mitte ragt ein

kleiner Holzstängel heraus. Dieser Matschhaufen kann unmöglich der Grund für Snorris waghalsige Aktion sein!?

„Hast du dir deswegen den Arm eingeklemmt?“, fragt Aquina fassungslos. „Und das Zeug noch nicht mal losgelassen, als du dich mit aller Kraft an der Planke festhalten solltest?“

Snorri senkt den Kopf und schielt sie schuldbewusst von unten nach oben an, bevor er nickt.

„Bist du von allen Meergeistern verlassen? Für so was setzt man doch nicht sein Leben aufs Spiel!“

Statt einer Antwort steckt Snorri einen Fangarm in den Haufen und anschließend in seinen Mund. Genießerisch verdreht er die Augen und schmatzt dazu. Aquina schüttelt sich. „Du willst doch nicht behaupten, dass das schmeckt?“

Snorri steckt erneut einen Arm aus, nimmt vorsichtig etwas von dem Brei auf und reicht ihn Aquina.

„Das esse ich nicht!“

Aber der Sixtopus lässt nicht locker, er schwenkt den Fangarm unter ihrer Nase, bis sie den süßlichen Duft wahrnimmt.

„Riecht tatsächlich besser, als es aussieht“, räumt Aquina ein.

Snorri grinst und schleckt sich über die Lippen. Soll sie es wagen?

Giftig ist es sicher nicht, und wenn es gar nicht schmeckt, kann sie es einfach wieder ausspucken. Also öffnet Aquina den Mund und lässt sich von Snorri füttern, sie erwartet nicht allzu viel.

Irgendwas zwischen dem meersalzigen Geschmack der Algen und dem zartwürzigen Aroma der Kräuter aus ihrem Garten, vielleicht mit einem Hauch Grundschlamm. Aber der Matsch übertrifft jede Erwartung, so was hat Aquina noch nie in ihrem Leben gegessen. Der Matsch ist saftig und süß, gleichzeitig frisch und knackig, aber ohne den knirschenden Sand, den man bei jeder Nahrung aus dem Wasser normalerweise im Mund hat. Es ist ihr völlig egal, wie er aussieht, sie würde den Haufen am liebsten komplett verdrücken und nie wieder etwas anderes essen.

„Snorri, das ist köstlich! Wo kommt das her? Gibt es noch mehr davon?“

Snorri grinst vom linken bis zum rechten Ohrentrichter, weil er sich so freut, seine Freundin auf den Geschmack gebracht zu haben. Eifrig deutet er nach oben.

„Schon klar, das kommt vom Land“, übersetzt Aquina. „Aber wie komme ich da ran?“

Er winkt ihr, ihm zu folgen, und pulpt los. Der Schmerz in seinem Fangarm scheint schon wieder fast vergessen. Snorri ist eben ein kleines Energiebündel. Aquina schwimmt ihm hinterher. Gleich nach dem Auftauchen suchen sie als Erstes den Himmel ab, aber der schwarze Mauk hat sich bereits verzogen. Snorri hält auf RULANTICA zu, er umrundet den Schiffswrack-Strand und nähert sich der Insel von links.

„Du weißt, dass ich nicht an Land gehen kann?“, erinnert Aquina ihn zur Vorsicht.

Snorri lässt ein schadenfrohes Schnattern hören.

„Mach dich nur über mich lustig“, mault Aquina. „Das nächste Mal rette ich dich nicht, wenn du wieder irgendwo festhängst!“

Zur Versöhnung hakt Snorri sich bei ihr unter und deutet in einiger Entfernung auf eine Reihe von großen Pflanzen am Ufer, die fast bis in den Himmel ragen. Aus einem Stamm wachsen mehrere kleine Arme, die sich immer weiter verzweigen und mit grünen Blättern bewachsen sind. Aquina bestaunt die Pflanzenriesen, die ihr noch nie so richtig aufgefallen sind, obwohl sie schon hin und wieder über die Wasseroberfläche gespäht hat. Aber bisher blieb ihr Blick immer an den alten Schiffen und den Ruinen von Rangnakor hängen.

Snorri war da wohl wesentlich aufmerksamer, denn jetzt hat Aquina sie auch entdeckt: Die runden roten Kugeln zwischen den grünen Blättern müssen es sein. Wenn sie nicht plattgedrückt sind, sehen sie genauso lecker aus, wie sie schmecken. Aquina läuft das Wasser im Mund zusammen. Doch die Freude währt nur kurz. Auch wenn

die Riesenpflanzen relativ nah am Ufer stehen, sind sie für Aquina unerreichbar. Sie seufzt und schielt zu Snorri. Er kann sich zwar im Gegensatz zu ihr und im Gegensatz zu den achtbeinigen Tintenfischen, die Aquina außer ihm kennt, auch an Land bewegen, doch sie bezweifelt, dass er auf die Riesenpflanzen klettern und sich eine der Kugeln pflücken könnte. Oder hat er etwa ...?

„Wie bist du an die Kugeln herangekommen, Snorri? Mit deinem Schwebezauber? Ist der so stark?“

Aquina ist eingefallen, dass der kleine Tintenfisch ihr vor einiger Zeit ein Geheimnis gezeigt hat: Wenn er sich ganz fest auf einen Gegenstand konzentriert, dann kann er ihn herbeirufen, ohne ihn zu berühren. Snorri hat es ihr mit einer großen bunt schillernden Muschel vorgeführt, die wie von Geisterhand durchs Wasser auf sie zugeschwebt ist. Aber das war nun mal unter Wasser und Aquina hat es für eine Art Wellenzauber gehalten. Kann Snorri das auch an Land und in der Luft?

Snorri schüttelt den Kopf und richtet wie zur Bestätigung seine Tentakeln auf den Pflanzenriesen mit den roten Kugeln. Aquina sieht, wie der Kamm ihres Freundes vor Anstrengung anschwillt, und tatsächlich bewegen sich die Kugeln ein bisschen, als würde eine unsichtbare Hand an ihnen ziehen. Doch ihr hölzerner Stiel bleibt fest mit den Armen der Pflanze verwachsen. Snorris Kraft reicht nicht aus, um sie abzulösen. Aquina ist trotzdem schwer beeindruckt: ein Über- und Unterwasserzauber!

Jetzt taucht Snorri kurz zurück ins Wasser und kommt mit einem Stein wieder, dreht sich auf den Kopf und streckt die Fangarme in die Luft, als wäre er eine Art Ableger der Riesenpflanze. Er schüttelt die Fangarme und lässt nach einer Weile den Stein ins Wasser plumpsen. Aquina klatscht in die Hände: „Ich verstehe! Die Kugeln fallen irgendwann herunter und dann musst du sie bloß noch vom Boden aufheben!“

Snorri nickt und freut sich, dass Aquina seine Pantomime erraten hat.

„Und wie lange müssen wir warten, bis die nächste herunterfällt?“ Snorri hebt und senkt die Fangarme. Eine Weile starren beide sehnsüchtig zu den roten Kugeln. Plötzlich fangen die Riesenpflanzen an zu vibrieren.

Aquina reißt die Augen auf. Das kann nicht von Snorri kommen. „Was ist das denn nun wieder?“, fragt sie.

„Snrr, snrr“, macht Snorri und zeigt auf RULANTICA.

„Soweit habe ich es auch verstanden, dass das von der Insel kommt.“

„Sn“, seufzt Snorri.

„Ja, ich weiß, manchmal wäre es besser, wir würden die gleiche Sprache sprechen“, stimmt Aquina zu.

Bevor sie sich über die Verständigung weiter Gedanken machen kann, wird das Beben stärker und stärker. Nicht nur die Riesenpflanzen wackeln, sondern die ganze Insel.

Aquina schwimmt ein Stück zur linken Seite der Insel, um einen freieren Blick zu gewinnen.

„Sn, sn!“ Snorri deutet noch weiter ins Inselinnere.

„Was ist d...?“

Doch im selben Augenblick sieht Aquina, was er meint. In der Inselmitte thront ein Berg, neben dem alle anderen Felsen wie Spielzeug aussehen, und obwohl er noch weit vom Meer entfernt liegt, spürt Aquina, welche Kraft von ihm ausgeht. Ihm fehlt die Spitze auf dem Gipfel, als ob jemand sie abgebissen und dafür einen Krater zurückgelassen hätte. Gerade jetzt fängt es aus dem Krater an zu qualmen. Zuerst nur eine dünne hellgraue Rauchsäule, die aber schnell dichter und dunkler wird. Gleichzeitig zittert die Erde weiter, das Wasser, das Aquina eben noch türkisklar und ruhig umgeben hat, bildet Kreise und trübt sich augenblicklich ein. Und dann geht es erst so richtig los. Der Berg spuckt glühende Steine aus seinem Inneren, sie fliegen über die halbe Insel, manche erlöschen sofort wieder, aber einige werden beim Aufprall sogar flüssig und fließen wie Feuerzungen weiter.

„Der Feuerberg“, flüstert Aquina tonlos. Sie hat ihre Mutter und die älteren Sirenen von ihm flüstern gehört. Wie gefährlich es in seiner Nähe ist, vor allem wenn er nicht nur wie jetzt ein paar vereinzelt Brocken in die Luft schleudert, sondern wenn er richtig ausbricht, sich seine geballte Wut in glühenden Strömen über das Land ergießt und sich angeblich selbst das Wasser in Ufernähe in kochend heiße Lava verwandelt. „Der Feuerberg ist die Magie der Insel selbst“, hat Aquinas Vater Bror einmal behauptet und Kailani hat ergänzt: „Das liegt daran, dass RULANTICA eigentlich ein Stück von Asgard ist, dem Land, in dem die Götter zu Hause waren. Loki hat einst ein Stück davon abgebrochen, um es über die Regenbogenbrücke in unsere Welt Midgard rollen zu lassen und daraus RULANTICA für uns Menschen zu erschaffen.“

Bisher konnte Aquina sich beim besten Willen nicht vorstellen, dass irgendjemand oder irgendetwas es mit der Eismagie der Quellwächter aufnehmen könnte. Aquina hat die Quellwächter bei ihrem Training beobachtet, wenn sie in vollem Galopp auf ihren Wasserpferden, den Kelpies, dahingeschnellt sind und mit Eispeilen aus ihren Fingerspitzen jedes noch so kleine und weit entfernte Ziel trafen. Das war immer ein tödlicher Treffer, hart, kalt und präzise berechnet. Jeden Gegenangriff konnten sie mit einem Eisschild abblocken. Undurchdringlich und unüberwindbar. Nur die mächtige Seeschlange Svalgur könnte es mit ihnen aufnehmen, sollte sie jemals in ihrer heiligen Halle erwachen.

Aber jetzt, da Aquina den Ausbruch des Feuerbergs sieht, ist sie sich nicht mehr so sicher. Was würde wohl passieren, wenn Feuer und Eis aufeinanderprallen? Sie spürt die Urgewalt des Bergs. Er schüchtert sie ein, gleichzeitig ist sie fasziniert. Eigentlich müsste sie fliehen, sich so weit und so tief wie möglich vor dem Ausbruch verstecken. Aber sie kann einfach nicht wegsehen. Das glühende Farbenspiel in pulsierendem Orange-Gelb hält Aquina in seinem Bann, jedem einzelnen Lavastein staunt sie hinterher, bis sein flüssiges Feuer sich

auf die Insel ergießt. Wie lange sie den Feuerberg bewundert, kann Aquina gar nicht mehr einschätzen, aber nach und nach werden die Steinausbrüche weniger, das Glühen verschwindet, der Rauch zieht sich zurück, der Berg liegt dunkel und stumm im Schatten und rührt sich nicht mehr. Erst jetzt klappt Aquina den Mund wieder zu und erwacht wie aus einem Traum, dessen Teil sie war.

„Schnnn“, seufzt Snorri neben ihr. Das Schauspiel hat ihn ebenfalls beeindruckt, und er bemerkt als Erster, was es noch bewirkt hat.

Aufgeregt zupft er Aquina am Arm.

„Ja doch, das war wunderschön“, lächelt Aquina, aber Snorri lässt nicht locker, bis er sie wieder ein Stück auf die andere Seite bewegt hat.

Endlich versteht Aquina.

„Ich werd verrückt! Von wegen gefährlich, der Feuerberg hat uns sogar ein Geschenk dagelassen!“

Durch das Erdbeben sind fast alle Früchte von den Riesenpflanzen gepurzelt und warten am Boden darauf, aufgesammelt zu werden.

„Kannst du sie jetzt holen, Snorri?“, fragt Aquina.

Der Sixtopus macht ein hoch konzentriertes Gesicht und fuchtelte mit drei Fangarmen in der Luft herum, mit den anderen drei strampelt er auf der Stelle im Meer, um die Position zu halten. Wie von einer Windböe erfasst, heben drei Früchte vom Land ab und schweben langsam über das Meer, kreisen einen Moment über Aquinas Kopf und platschen dann vor ihr ins Wasser.

„Hiergeblieben!“ Aquina schnappt sich eine Frucht und beißt sofort herzhaft zu. „Lecker!“, schmatzt sie.

Snorri schnappt sich die anderen beiden und beißt abwechselnd rechts und links hinein, bis ihm der Saft aus dem Mund rinnt. Als er fertig ist, dirigiert er die nächsten Früchte herbei.

„Das würde ich auch gerne können“, bewundert Aquina ihn. „Kannst du mir deinen Schwebenzauber nicht irgendwie beibringen?“

Snorri hält einen Fangarm hoch, betrachtet ihn von allen Seiten,

schüttelt dann den Kopf und macht ein ausgesprochen betrübtes Gesicht. Aquina muss lachen. „Schon gut, du weißt selbst nicht genau, wie du das anstellst! Das habe ich längst kapiert, und so lange du immer in meiner Nähe bist, um für mich feine Früchte durch die Luft zu transportieren, muss ich es ja nicht selbst beherrschen! Ich kann dafür auch was Neues, schau mal!“

Aquina hält ihren Zeigefinger ins Wasser, fixiert ihn und singt dazu, zuerst leise, dann etwas lauter: „Vatt galdur! Vatt galdur, VATT GALDUR!“

Ganz sanft fängt das Wasser um ihren Finger herum an zu kreiseln, kein Vergleich zu dem Beben, das der Feuerberg ausgelöst hat, eher wie der zarte Tanz einer Mücke über die Wasseroberfläche.

Snorri legt den Kopf schief. „Snä?“

„Du hast recht, das ist total unbrauchbar! Wenn ich mit meinem Finger das Wasser umrühre, passiert mehr als mit diesem dämlichen Zaubergesang!“ Aquina seufzt und zieht die Hand zurück. „Keine Ahnung, wieso wir das in Wassermagie extra lernen müssen. Ich habe bloß das Gefühl, dass mein Finger dabei abfriert!“

Sie steckt den Finger in den Mund, um ihn zu wärmen. Plötzlich fällt ihr etwas ein. „Ach du schleimiger Aal, das habe ich ja völlig verdrängt. Der Unterricht ist bestimmt längst wieder losgegangen.“

Sie überlegt: „Was habe ich denn jetzt, Tier- und Pflanzenkunde bei Tradon? Oh nein, ich fürchte, es ist Wassermagie! Ich bin letztes Mal schon zu spät gekommen. Und vorletztes Mal. Das gibt Ärger!“

„Snö.“ Snorri hält ihr mitleidig eine Frucht hin, die Aquina sich schnappt, bevor sie sich eilig auf den Weg zurück zur Korallenbank macht.

„Bis morgen, Snorri“, verabschiedet sie sich. „Dann holen wir uns die nächsten Früchte, einverstanden!?“

Die nordische Saga erwacht im ersten Band des Roman-Zweiteilers RULANTICA zum Leben!

Viele hundert Jahre nach dem Streit zwischen Göttern und Menschen wächst das Meermädchen Aquina in dieser magischen Inselwelt auf. Sie hat sich schon immer anders gefühlt als die übrigen Nixen auf Rulantica. Kurz nach ihrem zwölften Geburtstag erfährt sie das Unglaubliche: sie hat einen Zwilingsbruder. Mats, ein Menschenjunge! Und er befindet sich in großer Gefahr. Für Aquina gibt es kein Halten mehr, sie muss ihre wahre Familie finden, bevor es zu spät ist.

Mats ahnt von allem nichts. Er ist in einem Waisenhaus aufgewachsen, seit er als Findelkind am Strand aufgefunden wurde. Auch deshalb fürchtet er sich schon immer vor dem Meer und dem Wasser. Doch er ahnt nicht, dass er bald in das größte Abenteuer seines Lebens eintauchen wird!



Mit ihrem Zusammentreffen erfüllen Mats und Aquina die jahrhundertealte Prophezeiung der Göttin Frigg – und dies kann die Rettung, aber auch den Untergang für die gesamte Inselwelt Rulanticas bedeuten ...



Michaela Hanauer
Rulantica (Bd. 1)

Illustrationen von Helge Vogt
Nach einer Idee von Michael Mack,
Jörg Ihle und Tobias Mundinger
Ab 10 Jahre / ca. 240 Seiten
Hardcover mit Folie
Innen 4-fbg.
14,2 x 21 cm

€(D) 15,- / €(A) 15,50 / SFr 21,-
ISBN 978-3-649-62722-7

Auch als eBook erhältlich
ISBN 978-3-649-63236-8
Das Hörspiel erscheint unter der
EAN 4050003718651



Ab 12.10.2019 überall dort,
wo es schöne Bücher gibt!
Schon jetzt vorbestellen auf:
[www.shop.europapark.de/
themenwelten/rulantica](http://www.shop.europapark.de/themenwelten/rulantica)

ADVENTURE CLUB OF EUROPE

DIE MYSTERIEN UNSERER WELT

Der Adventure Club of Europe (ACE) wurde 1716 von dem großen Entdecker Bartholomeus van Robbemond gegründet. Seit jeher hat sich der ACE in den Dienst gestellt, die Mysterien unserer Welt zu bewahren und die Welt vor dem Bösen zu schützen.

*„Es sind nicht die naiv,
die an das Unglaubliche glauben -
es sind die naiv, die denken,
schon alles verstanden zu haben.“*

Johan Malus - 21. Präsident des Adventure Club of Europe



Die Mitglieder des ACE haben für die waghalsigen Expeditionen Leib und Leben riskiert und sind bis in die hintersten Winkel dieser Erde vorgedrungen, um der Welt auch noch die letzten Geheimnisse zu entlocken. Robbemond selbst ging einem geheimnisvollen Dolch in der Piratenstadt Batavia auf den Grund. Professor Nikolajew bewies mit seiner Erstflug-Theorie, dass die Gebrüder Eulenstein die Ersten waren, die mit einem steuerbaren Fluggerät geflogen sind. Und Madame Freudenreich sorgte mit der Aufzucht von Dinosauriereiern für eine Sensation. Neben diesen Mitgliedern gibt es noch eine Vielzahl von weiteren Erfindern und Abenteurern im Club.

Auf die Spuren einer der wohl spannendsten Expedition des Adventure Clubs können sich die Besucher der neuen Wasserwelt und Gäste des Hotel Krønasar begeben: Die Entdeckung der mystischen Insel Rulantica.

Alle Expeditionsgeschichten auf: www.adventure-club.de



ENTDECKUNG RULANTICA — TRE KRONOR 1557

NEU ab
28.11.2019

RULANTICA

Die neue Wasserwelt des EUROPA-PARK



LEINEN LOS für dein größtes Abenteuer!

- 32.600 Quadratmeter großer Indoor-Bereich
- 8.000 Quadratmeter großer Outdoor-Bereich
- 17 Wasserrutschen für Groß und Klein
- Riesiges Wellenbad, Strömungskanal, Wild River u.v.m.
- Ganzjährig geöffnet



rulantica.de

© Mack
INTERNATIONAL