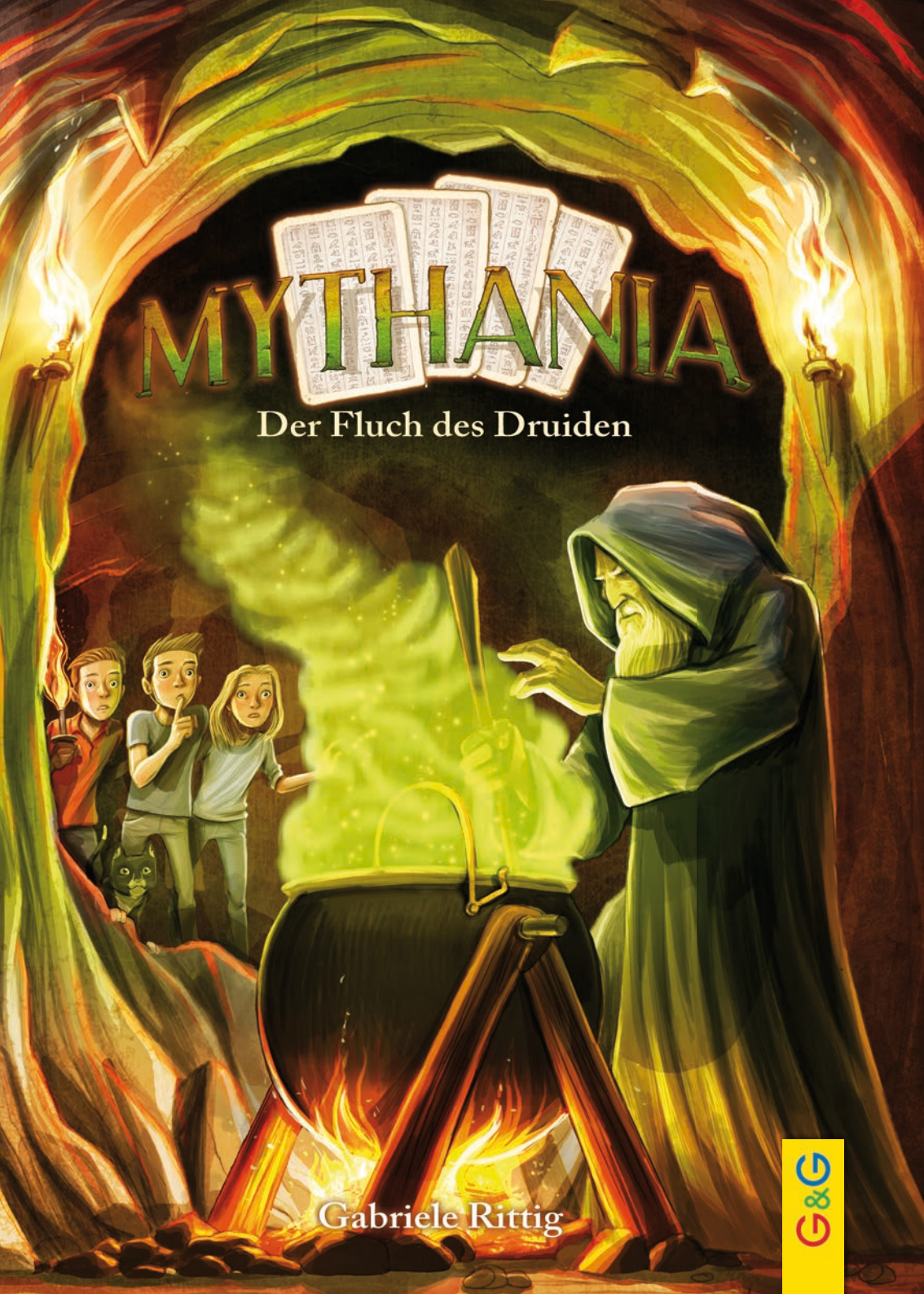

MYTHANIA
Der Fluch des Druiden
Gabriele Rittig
G&G

MYTHANIA

Der Fluch des Druiden

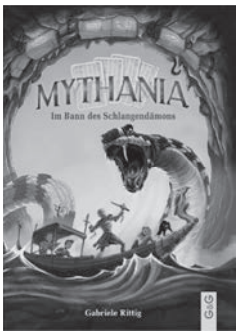
Gabriele Rittig

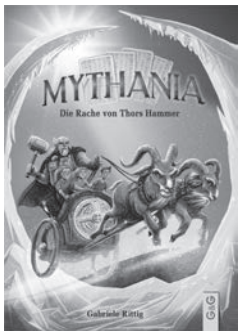
Bilder von Timo Grubing

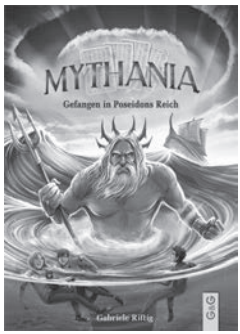
G&G

Von Gabriele Rittig in dieser Reihe erschienen:

„Mythania – Im Bann des Schlangendämons“, ISBN 978-3-7074-2009-8
„Mythania – Die Rache von Thors Hammer“, ISBN 978-3-7074-2109-5
„Mythania – Gefangen in Poseidons Reich“, ISBN 978-3-7074-2159-0







www.ggverlag.at

ISBN 978-3-7074-2297-9

1. Auflage 2019

Text: Gabriele Rittig
Umschlag und Illustrationen: Timo Grubing
Lektorat: Karin Ballauff

Gesamtherstellung: Imprint, Ljubljana

In der aktuell gültigen Rechtschreibung

© 2019 G&G Verlagsgesellschaft mbH, Wien
Alle Rechte vorbehalten. Jede Art der Vervielfältigung, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe sowie der Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme, gesetzlich verboten. Aus Umweltschutzgründen wurde dieses Buch auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Inhalt

Katzenjammer 9

Die Flucht nach vorne 15

Das Schwert im Stein 22

Artus 29

Der neue König 33

Die alte Burg 42

Kerker und Verliese 52

Jarodins Fluch 60

Im Nebelwald 75

Das Geheimnis der falschen Katze 85

Der Friedhof der Schwerter 94

Die Macht des roten Drachen 102

Die Insel Avalon 111

Der Heilige Gral 117

Die richtige Wahl 124

Das kleine Lexikon
der Kelten und der Artussage 131

Katzenjammer

„Ha, ihr Loser, ich hab gewonnen!“
Niki sprang auf und drehte sich ein paarmal im Kreis, ehe er sich wieder an den Tisch setzte und seine Arme breit grinsend im Nacken verschränkte.
„Kajama! Was soll das denn für ein Wort sein?“, fragte Jana, lehnte sich weit über den Tisch und sah den Jungen mit dem dunklen Stichelhaar herausfordernd an.
„Das weißt du nicht? Kajama ist die Abkürzung für Katzenjammer. Das ist der Begriff für das seltsame Verhalten, das deine Katze an den Tag legt.“
„Casandra ist nicht seltsam. Sie ist speziell“, verteidigte Jana ihre schwarz-weiß-gefleckte Katze.
„Nein und ja“, mischte sich Chris ein.
„Hä?“
Niki sah seinen besten Freund fragend an.
„Das heißt ‚wie bitte‘, nicht ‚hä‘“, korrigierte Chris. „Nein, dieses Wort gilt nicht, also kannst du es auch nicht verwenden. Und ja, Casandra ist speziell. Oder kennst du noch eine Katze, die sprechen kann?“
„Klugscheißer! Das kann sie doch nur in Mythania“, maulte Niki.
Allein der Gedanke an Mythania ließ seine Magennerven tanzen. Es war eine Mischung aus gespannter Erwartung

und einer gehörigen Portion Respekt, wenn er an die letzte Karte dachte, die es noch zu spielen galt.

Seit Jana auf dem Flohmarkt ein Kartenspiel mit nur vier Karten überreicht bekommen hatte, war nichts mehr so wie vorher. Der „Zauberer der Mythen“, wie er genannt wurde, hatte nicht einmal Geld für dieses Spiel gewollt. Er hatte nur verlangt, dass Jana es zurückbringen sollte, wenn es fertig gespielt war. Und er hatte sie noch gewarnt, dass es, einmal begonnen, zu Ende gespielt werden müsse. Weder Jana noch ihre Freunde hatten diese Warnung ernst genommen. Doch dann hatten die Karten sie in eine magische Welt entführt, eine Welt namens Mythania.
Jana und ihre Freunde mussten sämtliche Prüfungen bestehen und Rätsel lösen, die ihnen die Karten vorgaben, eine nach der anderen. Es war haarsträubend und aufregend, und nicht selten lebensgefährlich. Das letzte Mal war es ein Hai gewesen, der plötzlich im Schwimmbecken der Schule aufgetaucht war.
Jetzt war noch eine Spielkarte übrig. Sie lag mit den anderen in einer Holzkiste unter Janas Bett und wartete darauf, ebenfalls gespielt zu werden. Alle vier wussten sie, dass sie sich auch dieser letzten Karte bald würden stellen müssen. Doch sie hatten keine Ahnung, was danach geschehen würde. Es gab eine seltsame Prophezeiung, die

ihnen das Orakel von Delphi geweissagt hatte. Doch weder Jana noch Chris noch Niki konnte etwas damit anfangen. Und mit Casandra, die zwar speziell, aber auch sehr schlau war, konnten sie sich darüber nicht unterhalten. Denn nur in Mythania sprach die Katze mit ihnen in der Menschensprache. Der „Zauberer der Mythen“ selbst war verschwunden. Nur einmal hatte Jana ihn kurz gesehen.

„Also gut. Dann lege ich eben ein anderes Wort.“
Niki wollte eben seine Buchstaben wieder vom Spielfeld nehmen, als ein lautes Scheppern ihn herumfahren ließ. Es war die Katzenklappe der Balkontür, durch die Casandra hereingestürzt kam. Sie überschlug sich und kam mit gesträubtem Fell schlitternd zum Stehen.
„Cooler Ninja-Move“, kommentierte Niki.
Jana sah ihre Katze besorgt an.
„Irgendwas stimmt nicht.“
„Kommt mir auch so vor“, sagte Chris.
Wie zur Bestätigung, sprang Casandra auf den Tisch und brachte das Spiel komplett durcheinander.
„Das war’s dann wohl mit ’nem neuen Wort!“
Niki war fast erleichtert, allerdings nur so lange, bis er merkte, dass Casandra sich an den Spielsteinen zu schaffen machte.
„Willst du mitspielen, Mieze?“, fragte er.

Casandra schenkte ihm keine Beachtung, sondern schob konzentriert die Buchstaben auf dem Spielbrett hin und her.
„Wenn ich es nicht besser wüsste, würde ich sagen, sie will uns etwas mitteilen“, meinte Chris stirnrunzelnd.
„Sieht ganz so aus.“ Jana nickte.
„ber zauderer komt“, las Niki den Text schließlich laut vor, den Casandra gelegt hatte. „Was bitte soll das denn heißen? Und da regt ihr euch über Kajama auf?“
Casandra fauchte. Ihr Fell sträubte sich noch mehr und ließ sie doppelt so groß erscheinen als sie tatsächlich war.
„Ich verstehe das leider auch nicht“, musste Jana zugeben.
„Wenn man den Buchstabenverdreher ausbessert und sowohl Rechtschreibung als auch Groß- und Kleinschreibung außer Acht lässt, dann ergibt das sehr wohl einen Sinn“, erwiderte Chris und begann die Buchstaben zu vertauschen, bis sie einen Sinn ergaben. Vor ihnen lagen die folgenden Worte auf dem Tisch: Der Zauberer kommt.
„Der Zauberer der Mythen kommt!“, rief Jana aufgeregt.
„Wolltest du uns das sagen, Casandra?“
Die Katze nickte.
„Wenn ich den in die Finger kriege. Dann …“
In dem Augenblick läutete es an der Haustür. Alle fuhren herum.
Jana sprang auf und stapfte mit zornig geballten Fäusten durch den Vorraum.

„Na, der kann was erleben! Dem werde ich aber so was von die Meinung sagen! Wie kann er uns nur in eine so gefährliche Lage bringen?“
Während Jana zur Tür marschierte, verschob Casandra wieder fieberhaft Buchstaben. Die Hand bereits auf der Türschnalle, blickte Jana durch den Spion.
„Er ist es“, raunte sie den anderen zu.
„Halt!“, brüllte Niki. „Nicht aufmachen!“
„Wieso nicht?“ Jana sah ihn überrascht an.
„Weiß ich nicht. Aber die Mieze hat gerade ‚nicht ofenen‘ geschrieben. Ich vermute mal, das heißt ‚nicht öffnen‘.“
„Und was sollen wir stattdessen tun?“, fragte Jana.
Ihre Wut war verflogen und einem mulmigen Gefühl gewichen. Sie zuckte vor Schreck zusammen, als der Mann draußen begann, gegen die Tür zu hämmern.
„Öffnet das Tor und lasst mich rein!“, rief der Zauberer. „Ich muss dringend mit euch sprechen!“
„Wir könnten die Polizei rufen“, schlug Chris vor.
„Und was willst du denen erzählen? Wir werden von einem Magier belästigt, der uns ein Kartenspiel untergejubelt hat, mit dem wir in eine magische Welt reisen? Die halten uns doch für vollkommen gaga“, hielt Niki dagegen.
„Tja. Stimmt allerdings“, gab Chris zu. „Also, was tun?“
Die drei wechselten ratlose Blicke, während Casandra erneut begann, Buchstaben zu legen.

„Sie will uns noch was sagen“, vermutete Niki.
„Beeil dich, Casandra!“, raunte Jana, die noch immer durch den Türspion starrte. „Der Kerl hat etwas Leuchtendes in der Hand, und es sieht so aus, als würde er es gleich gegen die Tür schleudern.“
Endlich war Casandra fertig.
Vor ihr ergaben die Buchstaben das Wort „Spielen“.

Die Flucht nach vorne

Die erste Energieladung krachte gegen die Eingangstür und ließ sie erzittern. Holz splitterte. Der Magier schien die Geduld zu verlieren.
„Ich will nur zurück, was mir das Katzengetier geraubt hat!“, rief er.
„Macht schon, einem weiteren Treffer wird das alte Türschloss nicht standhalten“, warnte Chris. „Ihr hättet gut daran getan, ein Sicherheitsschloss einzubauen.“
„Wer rechnet denn mit sowas?“
Jana sauste in ihr Zimmer, warf sich auf den Boden und kramte unter ihrem Bett nach der verzierten Holzschachtel, in der sich das Spiel der Mythen befand.
Eine weitere Energiekugel traf die Tür. Chris’ Befürchtung bestätigte sich: Der Schlag hob sie aus dem unteren Scharnier. Jetzt hing die Tür schief im Raum.
„Wie soll ich das bloß meinen Eltern erklären?“, stöhnte Jana.
Der Zauberer trat ein und durchschritt mit weit ausladenden Schritten und wehendem Haar das Vorzimmer.
„Au Mann, sieht der sauer aus“, murmelte Niki. „Was um alles in der Welt hast du ihm geklaut, Casandra?“
Ohne auf die Symbole zu achten, teilte Jana die Karten aus. Niki und Chris griffen zu und warteten auf den Sog, der sie gleich erfassen würde.

„Hätte ich das geahnt, hätte ich den zweiten Burger heute Mittag nicht gegessen.“
„Kotz mir ja nicht auf die Schuhe, hörst du?“, warnte Chris.
Jana sah sich nach ihrer Katze um. Mit einem gewagten Sprung landete Casandra auf der vierten Karte. Kaum hatte sie ihre Pfoten aufgesetzt, begann sich auch schon ein gewaltiger Strudel aus Luftmassen zu bilden. Es zischte, als der Sog immer stärker wurde und sie ins Zentrum zog, um sie schließlich vollends zu verschlucken.

„Neiiiin!“, schrie der Magier.
Sein weißes Haar wehte um ihn herum, und sein Gesicht war verzerrt vor Wut, aber er hielt sich fern von dem Sog. Dann wurde es finster.

Sie waren in einer moosbewachsenen Senke weich gelandet, umgeben von Farngewächsen. Rundum ragten gigantische Bäume zum Himmel hinauf, deren Wipfel vom Nebel verschluckt wurden.
„Ist er uns gefolgt?“ Jana kam taumelnd auf die Beine und sah sich gehetzt um.
„Sieht nicht so aus.“ Auch Chris spähte in alle Richtungen.
„Autsch!“, rief Niki, dem die Holzschachtel auf die Schulter gefallen war. „Was macht die denn da? Und wer hat eigentlich die Karte?“

Das Spiel der Mythen

Nur der Mutige wird es beginnen.
Nur der Schlaue wird es überstehen.
Doch nur der Weise wird
die Finger davon lassen.

Die letzte Karte in einem unberechenbaren Spiel:
In der faszinierenden Welt der Artussage stolpern Jana und ihre Freunde über das Schwert Excalibur, sie treffen auf den jungen Artus und auf Zauberer Merlin. Immer schwieriger werden die Aufgaben, die sie lösen müssen. Doch der Fluch des Druiden liegt nach wie vor über Mythania. Nur die richtige Entscheidung kann den Fluch brechen und alle vier Abenteurer wieder sicher nach Hause bringen. Aber das Rätsel scheint unlösbar ...

Mit Lexikon der Kelten und der Artussage

Altersempfehlung
8 9 10 11 12 13 14 Jahre

ISBN 978-3-7074-2297-9
€ 12,95
9 783707 422979

Sammle Punkte auf **Antolin.de**

www.ggverlag.at