

Kathryn Lasky

DIE LEGENDE  
DER  
WÄCHTER

*Die Belagerung*

Band 4

Aus dem amerikanischen Englisch  
von Katharina Orgaß

Ravensburger Buchverlag

„Ezylryb“. Bei dem Entführungsversuch war es Kludd allerdings nicht um den Krieger Lyze gegangen, sondern um den berühmten Gelehrten Ezylryb. Es hieß, sein Wissen sei unübertroffen – er kannte sich mit Wind, Wetter und Feuer aus, aber auch mit den Dingen des Lebens. Vor allem wusste er über Tupfen und ihre zerstörerischen Eigenschaften so gut Bescheid wie niemand sonst.

Als die Reinen die geraubten Küken eingebüßt hatten, hatte sich Kludd entschlossen, seine Vorgehensweise zu ändern. Ein Verbündeter wie Ezylryb zählte mehr als hundert Jungeulen. Der Alte war zu schlau, um in eine gewöhnliche Falle zu fliegen, darum hatte Kludd ein Teufelsdreieck eingerichtet. Er hatte drei Bäume ausgewählt, die in einem Dreieck standen, und in jede Baumkrone einen Beutel voll Tupfen gelegt. Auf diese Weise war ein Magnetfeld entstanden, das den

Orientierungssinn des Kreischeulerichs schwer durcheinandergebracht hatte. Nie hätte Kludd damit gerechnet, dass jemand dieses Magnetfeld außer Kraft setzen könnte! Doch genau das war passiert. Befreundete Eulen waren Ezylyrb zu Hilfe gekommen und hatten das Magnetfeld geknackt wie einen morschen Ast. Höhere Magnetkunde war eines von Ezylyrbs Spezialgebieten und das machte ihn für Kludd so wertvoll.

Es war zu einem erbitterten Kampf zwischen den Reinen und Ezylyrbs Freunden gekommen. Der fassungslose Kludd war seinem Bruder Soren wieder begegnet, den er als flugunfähiges Küken aus dem elterlichen Nest gestoßen hatte. Kludd hatte seinen kleinen Bruder dem Hohen Tyto, dem Oberhaupt der Reinen, ausliefern wollen. Nur wer ein Familienmitglied opferte, konnte in den Rang eines Allerreinsten aufsteigen. Leider hatte es

nicht geklappt. Die Schergen des Sankt Äggie hatten Soren mitgenommen. Doch nun war Soren wieder aufgetaucht und hatte ihn, Kludd, beinahe umgebracht. Und schlimmer noch: Jeder wusste jetzt, wo sich die Festung der Reinen befand. Es war eine Niederlage auf der ganzen Linie. Der Kriegernachwuchs war fort, Ezylyb war entkommen, ihr Versteck war aufgefliegen. Die Reinen mussten sich eine andere Zuflucht suchen und dort einen neuen Plan entwerfen, wie sie die Herrschaft über alle Eulen an sich reißen konnten.

Doch jetzt hatten erst einmal andere Dinge Vorrang, Magnetkunde zum Beispiel. Ich habe mich in die Vorstellung verrannt, dass ich mir eine große Menge Tupfen verschaffen muss, um alle Eulen zu Reinen zu machen, dachte Kludd. Dafür wollte ich das Sankt Äggie überfallen und seinen Tupfenvorrat und die

Tupfenarbeiter in meine Gewalt bringen. Danach wollte ich unbedingt Ezylyb entführen. Jetzt endlich ist mir klar geworden, was ich tun muss, um mein Ziel zu erreichen: Ich muss den Großen Ga'Hoole-Baum auf der Insel Hoole mitten im Hoolemeer erobern. Die Gelehrten dort und ihre Schüler hüten das Wissen, wie man sich Feuer und Magnetkräfte zunutze macht. Der Baum muss unser werden! Aber diesmal lasse ich mir Zeit und warte den rechten Augenblick ab. Ich sammle neue Kräfte. Ich rufe meine zerstreuten Truppen zusammen und dann schlagen wir zu – stärker und entschlossener denn je – und besiegen die Wächter von Ga'Hoole.

„Bitte sehr, der Herr – eine schöne, dicke Wühlmaus. Mit Knochen, Fell und allem Drum und Dran. Jetzt im Winter ist der Pelz besonders dicht. Dein Muskelmagen dürfte

eine Weile beschäftigt sein.“ Der Fischuhu war wieder da.

Mein Magen wird beschäftigt sein, aber nicht nur mit der Maus, dachte Kludd schadenfroh. Eine Maus würde nicht ausreichen, damit er wieder richtig zu Kräften kam, und darum würde auch der Fischuhu dran glauben müssen. Außerdem durfte niemand erfahren, dass Kludd noch am Leben war, sonst war womöglich sein schöner Plan gefährdet. Ja, gleich morgen, wenn sein Muskelmagen die Mäuseknochen zerkleinert hatte, würde er dem Fischkopf den Garaus machen. Kludd hatte es nicht eilig. Wie alle gerissenen Mörder konnte er warten.