

Michael Weikerstorfer

# TARVOS

Ein Planet der Abenteuer

 **BUCH**  
SCHMIEDE

© 2024 Michael Weikerstorfer  
michaelweikerstorfer.wordpress.com

Umschlaggestaltung: Maria Spada  
Illustrationen: Huiting Huang  
Weltkarte: Michael Weikerstorfer  
Korrektur: Mae Ludwig

Druck und Vertrieb im Auftrag des Autors:  
Buchschiene von Dataform Media GmbH, Wien  
www.buchschiene.at - Folge deinem Buchgefühl!

ISBN:  
978-3-99165-584-8 (Paperback)  
978-3-99165-583-1 (E-Book)



Das Werk, einschließlich seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlages und der Autorin/des Autors unzulässig. Dies gilt insbesondere für die elektronische oder sonstige Vervielfältigung, Übersetzung, Verbreitung und öffentliche Zugänglichmachung.

# Weltkarte



## Einleitung

Dein Stift flitzt über das Papier. Beim Anblick deiner Unterschrift musst du lächeln. Jetzt ist es offiziell! Du gehörst zu den Versuchs-Agenten des IFI, dem Institut für Innovation.

Doktor Nitra zieht das Formular über den Glastisch, ihre Fingernägel erzeugen kratzende Laute. »Perfekt. Damit haben wir den Papierkram hinter uns.«

»Und ich darf jetzt alle Kontinente bereisen?«, fragst du.

»Du kannst es nicht mehr erwarten, habe ich recht?« Sie verzieht den Mund zu einem freundlichen Grinsen, doch ihre Augen bleiben unverändert. »Ich würde mich auch gern ins Abenteuer stürzen. Bevor ich dich losschicke, gehen wir aber noch ein letztes Mal die Ausrüstung durch. Komm mit!«

Ihr verlasst das Büro und begeben euch durch einen Gang ins Hauptlabor. Es ist ein hoher Saal, dessen Decke von dünnen, weißen Säulen gestützt wird. Heute ist es ungewöhnlich ruhig. Bis auf euch sind nur zwei Mitarbeiterinnen hier. Eine davon hilft ihrer Kollegin, einen Fallschirm am Rücken zu fixieren. Doktor Nitra führt dich zu einer Ablagefläche mit einem kompakten Rucksack. Deinem Rucksack.

»Hier ist alles drin, was du brauchen wirst«, sagt sie und öffnet das große Fach. »Das Wichtigste ist die Kleidung. Deshalb ist sie ein zweites Mal als Reserve enthalten.«

Sie legt den Stoff auf die Ablagefläche. »Robust und wasserabweisend – mit integrierter Klimaanlage. Und Sensoren, die deine Vitalfunktionen messen. So kannst du auch abschätzen, wie viel und welche Nahrungsportionen du zu dir nehmen musst ...«

In Gedanken bist du schon im tropischen Regenwald von Varuna, wo dir die Hitze nichts mehr anhaben kann. Feine Wassertropfen perlen einfach an der Kleidung ab.

Doktor Nitra greift erneut in den Rucksack. »Das sind die Kletterhandschuhe. Du kennst ja unsere Kletterwand, aber draußen musst du zuerst prüfen, ob es brüchige Stellen gibt.«

Du denkst an eine mächtige Felswand im Riesenmassiv, die du jetzt mit Leichtigkeit emporklettern kannst. Oben erwartet dich eine unversperrte Aussicht über die Wildnis.

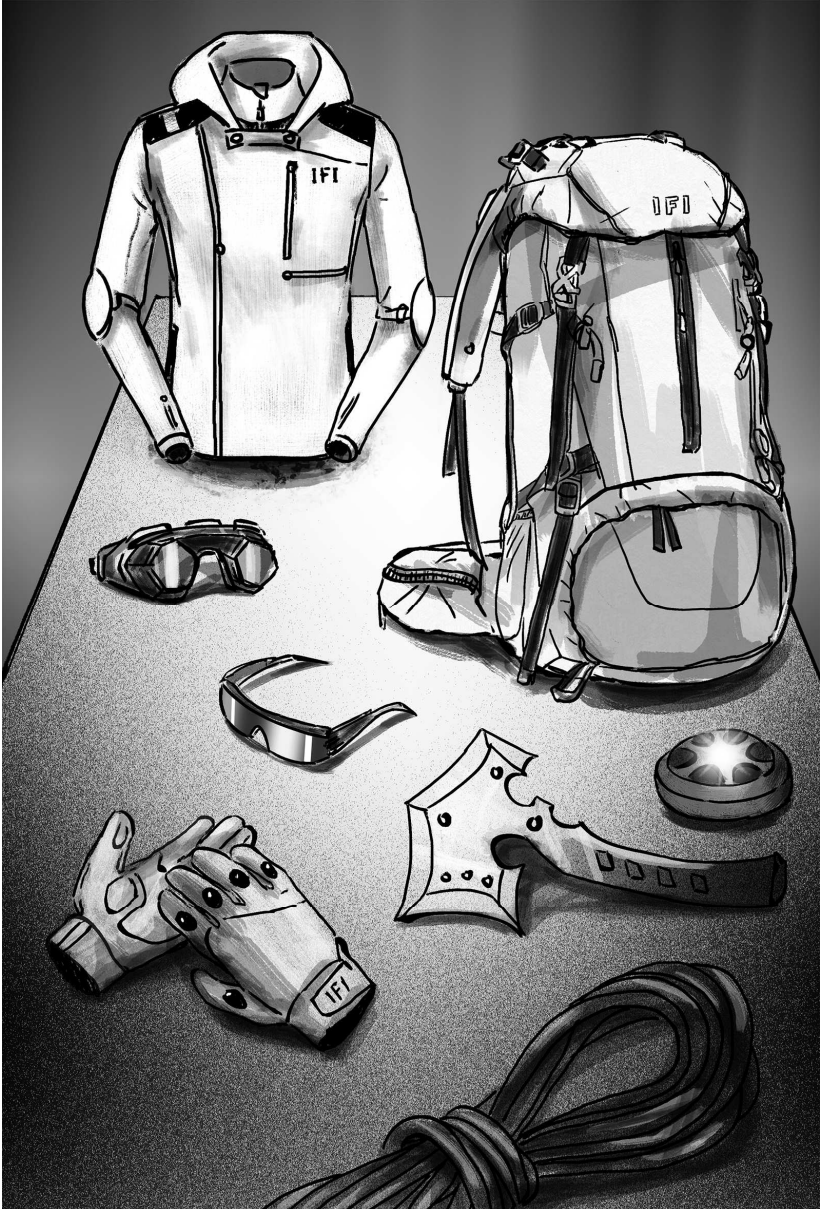
»Von den Schuhen erhältst du nur dieses Paar.« Doktor Nitra sucht den Blickkontakt mit dir. »Du weißt ja, wie sich die erhöhte Haftung einschalten lässt.«

Als Nächstes zieht sie eine Sonnenbrille hervor. »Diese Brille hat eine besonders starke Verdunkelung. Damit kannst du sogar direkt in die Sonne schauen. Ich empfehle es aber nicht. Sie ist beinahe finalisiert, wir brauchen nicht mehr viele Vergleichsdaten.«

Die Brille könntest du auch in deinem Heimatdorf Runei gebrauchen. Manchmal ist das Sonnenlicht in der Steppe unerträglich und der nächste schattige Platz ist weit entfernt. Du denkst an deinen Vater, der dich früher oft daran erinnern musste, beim Spielen nicht zu weit in die Wildnis zu gehen.

»Hast du zugehört?« Doktor Nitra hält plötzlich eine Axt in der Hand. Du weichst zurück, doch sie lacht nur.

»Was ist denn los? Damit kannst du bei Bedarf Feuerholz hacken. Das hast du doch geübt.« Sie legt die Axt zur Seite und hält ein Seil hoch. »Und damit wird jede Kletterpartie zu einem Klacks. Das Seil trägt bis zu zehn Personen. Es lässt sich gut greifen, sogar wenn es nass ist. Du musst damit nicht nur klettern. Unser Versuchs-Agent Fatu hat es für eine Flussüberquerung verwendet, und das an einer breiten Stelle. Vielleicht hast auch du mal einen kreativen Einfall.«



Du wolltest dich immer schon an einer Schluchtwand abseilen. Zum Klettern bist du zumindest kräftig und leicht genug. Nach unten müsste es noch einfacher gehen.

»Und das ...« Sie hält dir eine kleine Lampe entgegen, »ist die modulare Lampe. Sie hält überall an deiner Kleidung und kann tagelang leuchten. Ob du sie in Höhlen oder woanders testest, ist dir überlassen.«

Du erinnerst dich an einen Traum, in dem du das Innere einer hohlen Wand erkundet hast. Der Boden war dreckig und die Luft abgestanden. Es war einer der Träume, die sich echter als sonst angefühlt haben.

»Das Sichtgerät hat mehrere Funktionen: Wärmebild, Sonar und Nachtsicht.«

Doktor Nitra hält das schwungvoll geformte Gerät in den Händen. Du stellst dir vor, damit die Eistundra abzusuchen und Details in der ewigen Einöde zu entdecken.

»So ... dann haben wir noch das Verbandsmaterial. Und die Signalarakete, falls du dich in der Wildnis verirrst.«

»Heißt das, ich darf überall hin?«, fragst du.

Doktor Nitra legt den Kopf schief und sieht dich vorwurfsvoll an. »Denk nicht nur an dich, sondern auch an das IFI. Viele Menschen auf TARVOS kennen uns noch nicht, obwohl wir jetzt schon seit 50 Jahren bestehen. Der erste Eindruck ist alles. Davon hängt nicht nur unser Ruf ab.«

Sie sagt das, als würdest du das zum ersten Mal hören. Du antwortest nicht, also fügt sie hinzu: »Was unsere Tester hier im Labor leisten, sieht ja niemand. Jetzt hast du die Verantwortung, unsere Entwicklungen von der besten Seite zu zeigen. Manche Versuchs-Agenten haben sich schon einen Namen gemacht. Sie haben ihre Ausrüstung genutzt, um Menschen in Notlagen zu helfen. Andere sind damit abgehauen, einfach so. Ich habe nie wieder von ihnen gehört.«

Diese Erklärung glaubst du nicht ganz. Vielleicht sind sie stattdessen tödlich verunglückt ...

»Ich verlange nicht viel von dir. Solange du sämtliche Auswertungen übermittelst, ist alles gut. Vergiss das nicht!« Doktor Nitras Stimme ist lauter und kratziger geworden. Sie hat es anscheinend bemerkt und spricht sanft weiter. »Hör zu. Dein ausgefüllter Fragebogen hängt bei mir eingerahmt im Büro. Schon als Tester hast du bewiesen, dass du mit unserer Ausrüstung gut umgehen kannst. Ich finde dich geschickt und motiviert. Und du hast Vorteile dank deiner Erbadstammung.«

Du runzelst die Stirn. An einen Bilderrahmen im Büro erinnerst du dich nicht. »Nur meine Mutter ist von der Erde. Aber deshalb habe ich nicht automatisch Vorteile.«

»Nun, es ist nicht alles gleich, denk an den anderen Knochenbau aufgrund der geringeren Schwerkraft auf TARVOS. Es sind winzige Unterschiede, aber nicht zu vernachlässigen. Und vergiss nicht: Unsere Technologien wären ohne das mitgebrachte Wissen der Erdmensen unmöglich!«

»Das weiß ich doch. Aber wo ist da der Zusammenhang?«

»Nenn mich abergläubisch, aber ich denke, dass die Menschen von der Erde viele gute Qualitäten in sich tragen.«

»Ich bin wegen meiner Herkunft nicht besser. Oder schlechter.«

»Schlechter schon gar nicht, das behauptet doch niemand.«

Bei dem Stichwort musst du an den Kontinent Ranos denken. »Doch, Präsident Zwart.«

Doktor Nitra verzieht das Gesicht. »So meinte ich das nicht. Aber du hast recht. Wie konnte ich ihn nur vergessen?«

Du beobachtest, wie sie die Hände zu Fäusten ballt. Als sie deinen Blick bemerkt, versteckt sie ihre Arme hinter dem Rücken. »Erzähle niemandem, dass ich das gesagt habe, aber dieser Mann hat den Bezug zur Realität verloren.«



»Ist es so schlimm?«, fragst du.

»Es ist doch offensichtlich. Liest du keine Nachrichten? Du kennst seine Methoden bestimmt. Und seinen Plan.«

»Welchen ... Plan?«

Doktor Nitra zögert kurz. »Richtig, der ist noch nicht offiziell. Aber er sagt einiges über Präsident Zwart aus ... Er will alle Menschen mit Erdabstammung zurückschicken.«

Deine Knie geben nach, als hätte jemand den Boden unter dir weggezogen. »Was?!«

»So ist es. Ich verstehe, dass dich das wütend macht. Es würde dich ja auch betreffen. Aber so weit wird es nicht kommen.«

Du kannst nicht glauben, was du hörst. Das würde die Gesellschaft auf TARVOS auseinanderreißen. »Aber ...«

»Präsident Zwart ist zu so etwas nicht fähig. Es ist eine leere Drohung, davon darfst du dich nicht verunsichern lassen. Es wäre falsch, sich darüber gar keine Gedanken zu machen, aber du sollst dich nicht in politische Angelegenheiten einmischen.«

»Warum nicht?«

Du entdeckst ein Aufblitzen in ihren Augen. Hast du etwas Falsches gesagt?

»Das IFI kann sich solche Aktionen nicht leisten«, sagt sie. »Wir sind nicht hier, um Aufruhr anzuzetteln, sondern um moderne Entwicklungen voranzutreiben. Die Regierung von Sedua ermöglicht unsere Existenz durch Förderungen aus Steuergeldern. Du willst doch kein schlechtes Zeichen setzen, oder?«

Du schüttelst den Kopf.

»Dann sind wir uns ja einig.« Sie stellt deinen Rucksack aufrecht hin. »Ich hoffe, dass ich dich mit einem guten Gewissen losschicken kann.«

*Dieses Buch hat eine Besonderheit:*

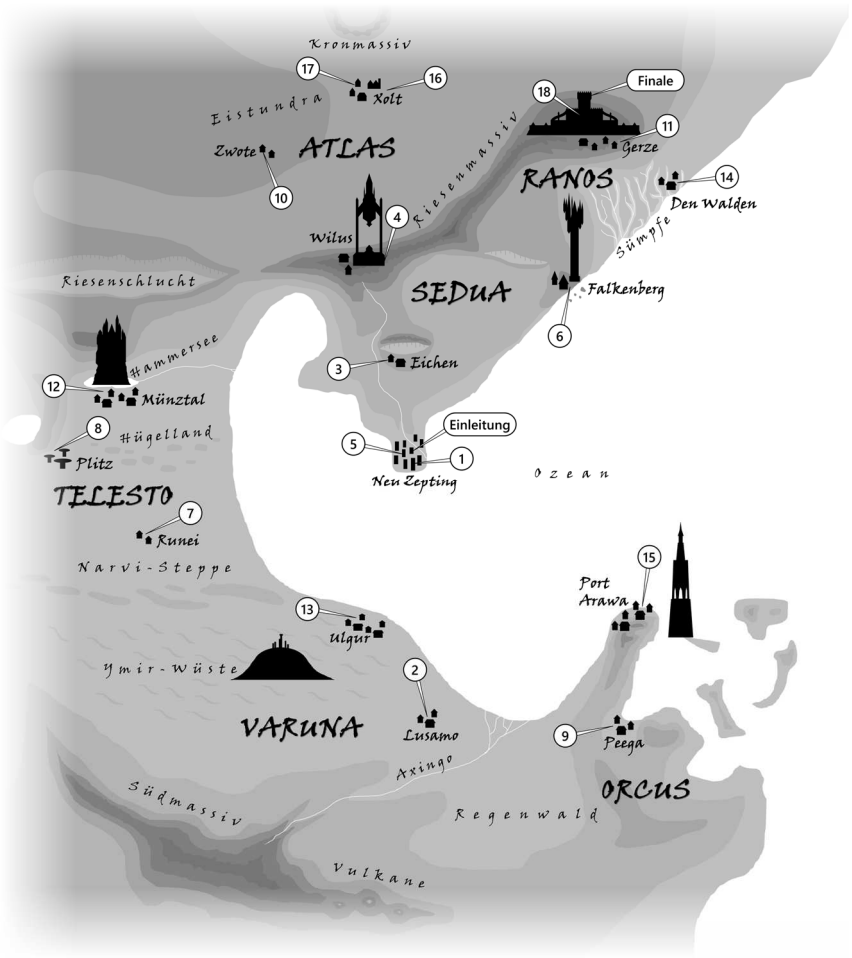
*Die 18 nummerierten Missionen können in beliebiger Reihenfolge gelesen werden! Nur dieses Kapitel (Einleitung) wird zu Beginn und das Finale (Der Thronsaal) zum Schluss gelesen.*

*Dir ist sicher schon die Weltkarte am Anfang aufgefallen. Wenn du umblätterst, wirst du eine weitere Karte sehen, die zeigt, wo die jeweiligen Missionen starten. Auf der nächsten Seite ist die Missionsübersicht. Jede der nummerierten Missionen hat ein Kästchen zum Abhaken. Sobald du eine Mission abgeschlossen hast, wirst du im Text dazu aufgefordert werden, sie abzuhaken und eine weitere Mission auszuwählen. Wenn du nicht ins Buch kritzeln willst, kannst du stattdessen eine Kopie der Seite machen oder deinen Lesefortschritt auf einer separaten Liste vermerken.*

*Wenn du möchtest, kannst du dieses Buch auch einfach von vorne nach hinten lesen. Doch was hält dich davon ab, nach der ersten Mission gleich die zwölfte zu lesen und dannach die vierte? Etwa die Nummerierung? Willst du wirklich Regeln befolgen, die hier nicht gelten? Lass dich doch von deiner Neugier führen. Du entscheidest, wo das Abenteuer weitergeht! Es gibt 6 402 373 705 728 000 verschiedene Kombinationen, das Buch zu erleben – also mehr als 6 Billionen. Du kannst dir sicher sein, dass der von dir gewählte Weg einzigartig ist. Außer, du liest die Missionen einfach der Reihe nach. Es ist in Ordnung, wenn du das bevorzugst. Nicht alle besitzen den Mut dazu, Ungewöhnliches auszuprobieren.*

*Worauf wartest du? Du darfst jetzt eine der 18 Missionen auswählen. Wenn du unschlüssig bist, kannst du auch einfach bei Mission 1 starten.*

# Übersichtskarte



## Missionsübersicht

*Wähle eine Mission aus! Nach jeder abgeschlossenen Mission wirst du zu dieser Übersicht zurückkehren und darfst dein nächstes Ziel aussuchen. Wenn du sie alle erfolgreich hinter dich gebracht und abgehakt hast, darfst du zum Finale vordringen.*

Einleitung.....	6
<input type="checkbox"/> Mission 1: Die verschwundene Bankkarte.....	17
<input type="checkbox"/> Mission 2: Aufbruch zur Quelle des Axingo.....	27
<input type="checkbox"/> Mission 3: Das Schwarze Haus.....	43
<input type="checkbox"/> Mission 4: Der rätselhafte Eisturm.....	59
<input type="checkbox"/> Mission 5: Diebstahl in der Skylounge.....	75
<input type="checkbox"/> Mission 6: Die Rettung der Frosteulen.....	87
<input type="checkbox"/> Mission 7: Aufruhr im Steppengasthaus.....	99
<input type="checkbox"/> Mission 8: Das Geheimnis der Blitze.....	109
<input type="checkbox"/> Mission 9: Die Totenkopffinsel.....	129
<input type="checkbox"/> Mission 10: Eiskalter Mord im Hotel.....	151
<input type="checkbox"/> Mission 11: Träume und Kämpfe.....	167
<input type="checkbox"/> Mission 12: Schatzsuche im Hammerseeschloss.....	179
<input type="checkbox"/> Mission 13: Der Tempel der Schaufelkäfer.....	203
<input type="checkbox"/> Mission 14: Angriff der Sumpfbestien.....	215
<input type="checkbox"/> Mission 15: Das Räuber versteck.....	233
<input type="checkbox"/> Mission 16: Reise ins Kronmassiv.....	247
<input type="checkbox"/> Mission 17: Die Rebellion.....	259
<input type="checkbox"/> Mission 18: Die Arena.....	279
Der Thronsaal.....	305

## Mission 6: Die Rettung der Frosteulen

Du streckst den Kopf nach oben und betrachtest die Stadthäuser von Falkenberg. Türme aus Holz und Stein ragen mit ihren spitzen Dächern wie Speere in den Himmel. Du erreichst ein Gasthaus mit ovalem Grundriss, das größer als die umliegenden Wohntürme ist. Von unten betrachtet wirkt es wie ein Stadion, wäre da nicht das steile Ziegeldach, das seine Höhe verdoppelt.

Als du eintrittst, erwartet dich ein reich besuchter Speisesaal. Du lässt deinen Blick durch den Raum wandern und stockst: Eine gigantische Eule steht neben zwei Kindern und einer rothaarigen Dame. Der Riesenvogel überragt die Frau um das Zweifache und besitzt einen blau gefiederten Kopf. Sein robustes Schuppenkleid schimmert wie Eis. Die Frau liest aus einem Buch vor, das die ganze Tischplatte einnimmt. Beide Kinder sitzen daneben und lauschen gespannt. Du näherst dich und hörst ebenfalls zu.

»Ich saß hoch oben am Turm und beobachtete die Falken auf den Nadelfelsen. Sie brachen auf zur Jagd. Gebannt sah ich zu, wie sie davonflogen. Bald waren sie am Horizont verschwunden und ich hörte nur mehr das Rauschen der Wellen unten in der Bucht.« Die Frau streicht sich eine rotbraune Haarsträhne aus dem Gesicht und schaut auf.

»Hallo, Fremder«, begrüßt sie dich. »Ich bin Caja, Verwalterin und Lektorin der Frosteulen. Wolltest du auch eine ihrer Geschichten hören? Ich bin leider schon am Schluss angelangt.«

»Geschichten?« Du blickst auf den Wälzer am Tisch.

»Diesen Text hat unsere Eule verfasst. Wenn es passt, lese ich Teile davon in Gasthäusern vor. Die Leute in Falkenberg hören gerne zu!«

Du überlegst, was du darauf sagen möchtest. Die Rieseneule dreht den Kopf in deine Richtung und mustert dich mit großen Augen. Instinktiv zuckst du zurück.

»Hab keine Angst!« Caja lächelt dich an. »Die Frosteulen, um die wir uns kümmern, sind nicht nur sehr schlau, sondern auch zahm. Du hast bestimmt schon von ihnen gehört. Normalerweise leben sie im Gebirge.«

Du nickst. Dass die Frosteulen intelligent genug sind, um eigene Texte zu verfassen, ist dir aber neu.

»Hier in Falkenberg müssen sie sich den Luftraum mit den Riesenfalken teilen«, fährt Caja fort. »Deshalb wurde ihnen eine Zuflucht in der Form eines Turmes errichtet. Zumindest ist es dort normalerweise sicher, es gab erst kürzlich einen Zwischenfall. Zwei unserer Jungvögel fehlen. Wir sind völlig ratlos, wie das passieren konnte.«

Fehlende Jungvögel? Das klingt gar nicht gut. Du siehst zu den Kindern und bemerkst ihre betrübtten Blicke. »Vielleicht stecken die Falken dahinter.«

»Sag das doch nicht!« Caja sieht dich an, als hättest du ihre Lieblingstasse fallen gelassen. »Falken sind edle Geschöpfe, die so etwas nie tun würden!«

Mittlerweile haben sich die Eltern der Kinder zu euch gesellt, um sie abzuholen. Sie lassen dich mit der Frosteule und Caja zurück, die dich mit schiefgelegtem Kopf ansieht. »Ich werde jetzt wieder zum Turm zurückkehren. Willst du vielleicht mitkommen? Ich kann dir das Heim der Frosteulen zeigen.«

»Ja, gerne.« Diese Chance wird sich dir nicht so schnell wieder bieten. Insgeheim musst du an die fehlenden Jungtiere denken. Sie können nicht einfach im Stich gelassen

werden! Womöglich kannst du Nachforschungen betreiben und eine Spur von ihnen finden.

Gemeinsam mit Caja gehst du am Stadtrand von Falkenberg entlang. Rechts von euch fallen steile Klippen nach unten ab. Der Turm der Eulen ragt weit oben in der Ferne empor. Er hat ein steiles Dach, an dem kleinere Türme angebracht sind.

Die Frosteule hat sich bereits nach dem Verlassen des Gasthauses in die Luft begeben. Ihr seht, wie sie den Aufwind am Rand der Klippe nutzt und bis hinauf zur Giebelwand gelangt. Dort fliegt sie durch ein riesiges, kreisrundes Loch ins Innere.

Während ihr dem immer steiler werdenden Weg folgt, blickst du hinaus auf den Ozean. Er wird von trüben Wolken überdeckt. Du kannst das Rauschen der Wellen zwar hören, sie aber nicht sehen, weil sie unter dichtem Nebel verborgen liegen. Aus diesem Nebel ragen hohe, spitze Felsen. An Ihren Oberseiten erkennst du ein Geäst aus Nestern, die mit Hängebürken verbunden sind.

»Das sind die Nadelinseln. Hier leben die Riesenfalken«, sagt Caja, die deinen Blick verfolgt hat. »Sie sind die Namensgeber von Falkenberg. Damit sie sich nicht in der Stadt einnisten, wurde auf den Inseln ein neues Zuhause für sie errichtet. Der große Abstand zum Festland hat den Vorteil, dass sie den Frosteulen selten in die Quere kommen. Früher haben sie sich oft gestritten, auch Menschen wurden da manchmal als Streitschlichter verletzt.«

Verfeindete Vogelarten laufen sich bestimmt nicht gerne über den Weg. Ist das etwa ein Motiv, das die Entführung der jungen Eulen erklären würde? Du sprichst Caja nicht darauf an, weil du ihre Meinung zu diesem Verdacht schon kennst.

Endlich steht ihr am Eingang des Turmes. Ein hoher Torbogen führt euch ins Innere, das locker zwanzig Stockwerke auf einmal umfasst. Eine Wendeltreppe schlängelt sich wie eine Kletterranke an den schmucklosen Steinwänden hinauf.

»Was für eine Platzverschwendung«, bemerkst du. Anstatt zu antworten, geht Caja auf die Stufen zu und begibt sich hinauf. Du willst nicht zurückbleiben und folgst ihr.

»Die Eulen fühlen sich sicherer, wenn sie weit oben leben dürfen«, erklärt sie. »Du bist wohl nur Gebäude gewöhnt, die für Menschen errichtet wurden.«

Einige Zeit später erreicht ihr den oberen Turmbereich. Schnaufend legst du die letzten Stufen zurück und trittst durch die offene Luke in der Decke. Dahinter tut sich ein gewaltiger Saal auf, gut acht Stockwerke hoch. Er nimmt den gesamten Dachboden ein, ragt bis zum spitzen First hinauf. An den steilen Dachflächen hängen etagenweise Regale übereinander. Unzählige Frosteulen sitzen auf überhängenden Gestängen, die dazwischen montiert sind. Es riecht muffig wie in einem Zoo. Zunächst bist du vom Anblick der vielen Einrichtungen überfordert. Caja ist zum Glück zuvorkommend genug, dir sämtliche Funktionsweisen zu erklären. »Hier versammeln sich die Eulen zum Schreiben. Wir haben ihnen dafür spezielle Apparaturen zur Verfügung gestellt. Ich bin immer wieder überrascht, was hier jeden Tag entsteht.«

Fasziniert beobachtest du das eifrige Verhalten der Tiere. Jedes hat eine andere Methode, Text auf Papier zu bringen. Manche verwenden ihre Krallen, andere den Schnabel, einige schreiben zielsicher und schnell, andere ruhig und überlegt. Plötzlich meldet sich Caja, die eine Entdeckung gemacht hat: »Was ist denn hier los?«

Einer der Vögel hält ein Buch im Schnabel und schüttelt es herum.



»Entschuldige. Leider macht eine der Eulen ab und zu mal Blödsinn.«

Während sich Caja um den Vorfall kümmert, siehst du dich genauer um. Zwei Soldaten stehen im Abseits und überblicken die Lage. An der Giebelwand klafft ein kreisrundes Loch, durch das du vorhin die Eule hineinfliegen sahst. An den Außenwänden führen mehrere bogenförmige Durchgänge nach draußen. Von der Neugier geplagt, näherst du dich ihnen. Caja ist gerade zu beschäftigt und bemerkt deine Abwesenheit nicht. Die Eule breitet die Flügel aus und lässt das Buch nicht locker. Eine kurze Erkundung des Gebäudes ist bestimmt in Ordnung. Die Soldaten sind ebenfalls abgelenkt, also nutzt du den freien Moment.

Ein offener Säulengang führt an der Außenseite des Turmes entlang. Er schafft Verbindungen in die kleineren, überhängenden Türme, die seitlich mit dem Hauptturm verbunden sind. Vermutlich sind hier Schlafplätze und Vorräte untergebracht. Du folgst dem Arkadengang bis zu einem Balkon mit Ausblick auf den Ozean. Der Nebel hat sich mittlerweile gelegt und du erkennst die weit entfernten Wellen im smaragdgrünen Wasser. Am Balkonrand sitzt eine majestätisch große Frosteule. Als du dich neben sie stellst, mustert sie dich mit glasigen Augen.

»Ich habe das Fehlen der Jungvögel mitbekommen«, sagst du. »Ihr vermisst sie bestimmt.«

Die Eule sieht bedrückt zu Boden und wieder zu dir. Nur zu gerne würdest du ihr bei der Suche helfen. »Weißt du, wo sie sein könnten?«

Wie auf ein Stichwort sieht dein Gegenüber hinaus aufs Meer. Du folgst dem Blick, der auf die Nadelinseln gerichtet ist. Das kann nicht wahr sein ...

»Dort? Bei den Falken?« Du hältst dich am Geländer fest, um Ruhe zu bewahren. »Wir müssen die zwei Eulen wieder zurückholen!«

Die Frosteule baut sich vor dir auf und schlägt kräftig mit den Flügeln. Du weichst zurück, um nicht erfasst zu werden. »Sollen wir los? Ich bin dabei!«

Sie verneigt sich und du steigst auf. Vielleicht wäre es klüger gewesen, Caja über dein Vorhaben zu informieren, doch dieser Gedanke kommt zu spät. Schon springt der Riesenvogel vom Balkon und lässt sich in die Tiefe fallen. Eisiger Wind schlägt dir ins Gesicht, während ihr hoch über dem Meer fliegt. Mit ausgebreiteten Schwingen segelt die Eule in flachem Winkel nach unten. Die Oberseite einer Insel kommt immer näher, bis ihr darauf landet. Von hier siehst du zwar zu den anderen Nadelinseln, für genauere Details seid ihr aber zu weit weg. Ob die Falken euer Eintreffen schon bemerkt haben?

Die Inselspitze ist mit zusammengeflochtenen Ästen eingedeckt. Ansonsten ist dieser Bereich leer. Seid ihr etwa geradewegs in eine Falle getappt? Hastig siehst du dich nach allen Seiten um. Die Frosteule ist verschwunden. Wie konnte sie dich nur allein lassen? Du hast keine Ahnung, wozu die Riesenfalken fähig sind. Angstschweiß rinnt dir über den Rücken, eine Windbrise erfasst dich und lässt dich zittern. Nach Anhaltspunkten suchend, näherst du dich dem Rand der Insel. Von weit unten hörst du das Aufprallen der Fluten auf Gestein. Einen Fall aus dieser Höhe würdest du niemals überleben.

Verzweifelt setzt du die Umrundung der Insel fort. Du stößt auf eine marode Hängebrücke, die zu einer benachbarten Insel führt. Sie stellt deinen einzigen Fluchtweg von diesem Felsen dar und hat viele lose Bretter. Sie ist wohl nur für

gelegentliche Wartungsarbeiten durch Menschen gedacht und lange nicht mehr benutzt worden.

Die Brücke gerät ins Schwanken, als du dich hinüberwagst. Entschlossen setzt du einen Schritt vor den anderen, während die Holzbretter unter dir knarren. Du hangelst dich am zerfledderten Seil entlang, das deinen einzigen Halt darstellt. Auf halbem Weg musst du an die Frosteule denken. Hat sie sich allein auf die Suche nach den Jungen gemacht? Warum hat sie dich dann mitgebracht? Da dreht der Wind und du hörst fiepende Geräusche. Das müssen sie sein!

Du vergisst den enormen Abgrund unter dir und eilst über die restliche Brücke. Das Fiepen wird lauter, doch ein anderes Geräusch mischt sich dazu. Es ist ein heiseres Kreischen, das rasend schnell auf dich zuschießt. Du hast deinen Kopf kaum in die entsprechende Richtung gedreht, als du den monströsen Umriss eines Riesenfalken erblickst. Mit gespreizten Krallen fliegt er auf dich zu, der spitze Schnabel ist weit aufgerissen. Dein soeben gewonnener Mut verschwindet und du erstarrst. Im letzten Moment duckst du dich, der kräftige Luftzug des Vogels rauscht über dich hinweg. Ohne Zeit zu verlieren, rappelst du dich auf und rennst zum Ende der Hängebrücke. Auf der anderen Insel erkennst du bereits die Jungtiere, die in einer Höhle festsitzen. Sie schreien verzweifelt auf, als du näherkommst. Mit ihren Schnäbeln machen sie sich an den Ästen zu schaffen, die den Eingang versperren. Entsetzt musterst du den Käfig, der hier errichtet wurde. Dafür können die Falken unmöglich verantwortlich sein! Was geht hier vor sich? Du willst gerade nähertreten, als der Falke nur Armlängen neben dir landet. Er breitet seine mächtigen Schwingen aus und bäumt sich bedrohlich auf. Schützend hältst du den Arm vors Gesicht.