

Karim Pieritz | Leuchtturm der Abenteuer: Entscheidung am Vulkan

Das Buch

Im spannenden Finale der Trilogie erleben unsere Helden auf ihrer schicksalhaften Reise vom Nordpol zum grünen Mond bis ins Vulkanland den entscheidenden Kampf gegen böse Zauberer, Raketenschnecken, Kampfroboter, Zombie-Ritter und grausame Eisdrachen.

Michael, Tim und Jan sind auf dem grünen Mond, um Salis Mutter aus einer Drachenhöhle zu befreien – doch wie sollen sie mit dem Eisdrachen fertigwerden? Da wird Lena von einem bösen Zauberer entführt, um den schlafenden Geist des Mondes zu wecken!

Mittlerweile hat das Piratenschiff mit dem magischen Stein sein Ziel fast erreicht, doch wenn das geschieht, wird Himmelblau vernichtet! Sali und Purzel wollen das Schiff aufhalten, doch ihr Erzfeind Zata ist mächtiger als sie ahnen.

Gelingt es den Hütern des Kristalls, die Opfer des Drachen Blitzeis zu retten und den Planeten vor seiner Zerstörung zu bewahren, oder verlieren sie den seit Jahrtausenden währenden Krieg um das Leben im Universum?

Leuchtturm der Abenteuer Trilogie

- Teil 1 Freunde in Gefahr
- Teil 2 Kampf um die Magie
- Teil 3 Entscheidung am Vulkan

Karim Pieritz

Leuchtturm der Abenteuer

Entscheidung am Vulkan

Trilogie Teil 3



Verlag Karim Pieritz

Inhalt

23. Dezember	7
Der Albtraum	7
Das Portal zum Mond	15
Der grüne Mond	18
Die Mondpyramide	26
Das Piratenschiff	33
Der Erzfeind	37
Der verrückte Meteorit	49
Die Frau im Mond	56
Die Geheimwaffe	61
Pharao	65
Die Höhle	70
Flucht vom Mond	79
Das Labyrinth	92
Der Schwarze See	99
Die Jagd durch das All	103
Absturz im Vulkanland	112
Der Zomboter	117
Der heldenhafte Plan	126
Kampf auf dem Vulkan	134
Die Mondzombies	140
Das magische Schwert	146
Übermut tut selten gut	150
Das Ende eines Sterns	155
Im Elfenwald	161
Sonnenaufgang	171

24. Dezember	176
Der Ort des Glücks	176
Überraschungen	183
Das Magie-Fest	189
Zum Schluss	195
Extras	197
Quizfragen	197
Lösungen	198
Die Sprache der Puppen	199
Neue Geschichte von Himmelblau	200

23. Dezember

Der Albtraum

Immergrün – Jan und Lenas Wohnung

Seit ihrem ersten unfreiwilligen Besuch auf Himmelblau quälen Lena Albträume und auch jetzt wälzt sie sich in ihrem Bett hin und her. Ihr neuester Albtraum ist voller seltsamer Bilder, Geräusche und Düfte. Lena ist fünf Jahre alt, sie trägt ein Nachthemd und sitzt in einem dunklen Raum vor einer kalten Steinwand. Neben ihr sitzt ihr dreijähriger Bruder Jan. Er hat die Arme um seine Beine geschlungen und zittert. Der einzige Ausgang ist vergittert, davor steht ein Mann mit zwei grün leuchtenden Augen, in der Hand hält er ein Zepter.

»Ich will zu meiner Mama«, weint Jan.

»Du wirst sie bald wiedersehen«, verspricht der Mann. »Sie wird kommen, um euch zu retten, und dann darf sie euch im Verlies Gesellschaft leisten.« Der Mann lacht.

»Das glauben aber auch nur Sie«, sagt eine Frau, die plötzlich hinter ihm steht. Sie trägt ein Zepter mit einem funkelnden Kristall an der Spitze. Auf einmal knallt es laut und Blitze zucken. Der Mann kippt um wie ein gefälltter Baum und bleibt reglos liegen. Die Gitterstäbe explodieren und krachen auf den Boden.

»Mama!«, rufen Jan und Lena gleichzeitig.



Sie springen auf und laufen zu ihr. Ihre Mutter umarmt sie.

Luise sieht Lena in die Augen. »Wir haben nicht viel Zeit, du musst mir jetzt gut zuhören. Auf Dunkelblau ist es zu gefährlich, daher schicken Mama und Papa euch zur Erde.«

»Ihr kommt aber mit?«, fragt Lena.

»Dafür reicht meine Zauberkraft nicht.« Luise blickt zu ihrem Zepter, der Kristall flackert.

Jan weint dicke Kullertränen. »Komm mit!«

»Das geht leider nicht, meine Lieben.« Luise seufzt. »Lena, ich schicke euch jetzt zu Papa ins Schloss. Er sorgt dafür, dass ihr zusammen mit Tante Elisabeth sicher zur Erde kommt. Aber bevor er euch wegzaubert, musst du noch einmal in dein Zimmer und deine drei Puppen holen.«

»Großvaters Puppen aus England?«, fragt Lena.

»Ja, mein Schatz. Du musst sie zur Erde mitnehmen und darfst sie niemals verlieren, versprich es mir, das ist wichtig.«

»Ich verspreche es.«

»Und kannst du noch das Gedicht?«

Lena nickt.

»Wenn euch jemand angreift, dann sag es auf.«

»Das mache ich.«

»Ihr müsst jetzt gehen.«

Luise umarmt ihre Kinder ein letztes Mal, dann hebt sie ihr Zepter und der Kristall leuchtet hell auf.



Die Sonne scheint und es ist warm. Lena sitzt auf einer Schaukel und beobachtet ihren kleinen Bruder. Er spielt mit einem Jungen auf einer Kletterspinne.

»Sei vorsichtig, Michael!«, ruft ein Vater.

»Komm runter, Jan!«, schimpft Tante Elisabeth.

Michael erreicht die Spitze. »Gewonnen!«

»Endlich habe ich euch!«, brüllt jemand. Es ist der Mann aus dem Verlies, doch jetzt trägt er eine Sonnenbrille. Er steht am Rand des Spielplatzes und starrt zu Jan hinauf, dann hebt er seinen Arm und aus seiner Hand schießt ein Blitz. Der Blitz verfehlt Jan knapp und trifft stattdessen den anderen Jungen, der daraufhin in hohem Bogen durch die Luft fliegt und auf dem harten Steinboden landet.

Lena springt entsetzt von der Schaukel.

Sein Vater rennt hin und beugt sich über ihn. »Michael!«

Tante Elisabeth greift zu ihrem Handy und telefoniert.

»Daneben!«, flucht der Mann. »Wenn ich nur mein Zepter hätte.« Er richtet seine Hand auf Jan. »Jetzt bist du fällig.«

»Das Gedicht«, erinnert sich Lena. »Ich muss das Gedicht aufsagen.« Sie sagt mit zitternder Stimme:

»Aus Lehm bist du erschaffen und Worte haben dich beseelt ...«

Der Mann sieht Lena verblüfft an. »Woher kennst du diesen Zauberspruch?« Er richtet seine Hand auf sie. Ein Blitz zuckt, doch Lena springt schnell zur Seite.

Der Mann richtet erneut seine Hand auf sie, da knallt ein Spaten gegen sein linkes Bein.



Jan steht hinter ihm und holt erneut aus, diesmal trifft er den Mann am rechten Bein.

»Ihr dummen Gören«, flucht der Mann und humpelt von ihnen weg. »Das ist noch nicht vorbei, wir sehen uns wieder.«

»Aaaah!« Lena setzt sich auf und die Sonne scheint ihr ins Gesicht. Sie blinzelt, tastet nach ihrer Brille und setzt sie auf. Sie ist in ihrem Zimmer und alles ist normal, nur ihre Puppen sind fort. Sie springt aus dem Bett. »Wo sind sie?«

Lena rennt in den dunklen Flur. »Jan? Bist du zuhause? Hast du die Puppen wieder versteckt?« Sie schaut in sein Zimmer, aber von ihrem Bruder fehlt jede Spur. Da hört sie aus dem Badezimmer ein Geräusch. Sie schleicht hin und schaut durch den Spalt der nicht ganz geschlossenen Tür. Da sind ihre drei Puppen! Die blonde Daisy sitzt auf dem Klo und hält sich an der Klobrille fest. Die rothaarige Poppy ist im Waschbecken. Auf ihren Schultern steht die schwarzhaarige Mary und betrachtet sich im Spiegel.

»Mirror, mirror on the wall.« Mary kichert. Plötzlich bewegen sich alle gleichzeitig. Mary springt von Poppys Schultern ins Waschbecken. Daisy hüpfte auf die Klobrille und betätigt die Spülung. Poppy und Mary springen auf den Boden und Daisy folgt ihnen. Mit strengem Blick sagt Mary zu Daisy: »Wash your hands!«

Mit hängendem Kopf klettert Daisy wieder die Toilette hoch und hüpfte zum Waschbecken.





»Such a crap«, grummelt sie und spült sich die Hände ab. Ihr langer Rock wird zwischen den Beinen nass.

»With soap!«, ruft Mary. Widerwillig nimmt Daisy die Seife, die neben dem Wasserhahn liegt, und wäscht sich damit ihre Händchen. Als sie fertig ist, stellt sie das Wasser ab und springt runter.

Die Puppen kommen aus dem Bad. Lena versteckt sich schnell in Jans Zimmer und hört, wie die Puppen ins Wohnzimmer gehen. Sie schleicht ihnen nach und beobachtet sie vom dunklen Flur aus.

Mary, Daisy und Poppy klettern auf die Couch, dann schaltete Mary mit der Fernbedienung den Fernseher ein. In einem Shopping-Kanal wird eine Mädchenpuppe zu einem Sonderpreis angeboten. »Absolut lebensecht«, säuselt eine Frau.

»Awesome!«, seufzt Mary und schaltet weiter. Musik ertönt und kleine Minifiguren aus Plastik hüpfen herum und kämpfen gegeneinander.

»Cute boys«, sagt Daisy. »I love Jay.«

»I love Kai«, schnieft Poppy.

»I love Cole«, kichert Mary.

Lena geht zurück in ihr Zimmer. »Meine drei Puppen sind lebendig und in Lego-Figuren verliebt.« Sie schüttelt den Kopf. »Ich träume.« Sie zieht sich an, da hört sie laute Stimmen aus dem Flur.

Lena öffnet ihre Zimmertür und macht große Augen. Das Licht im Flur ist an. Ihre Puppen halten sich bei den Händen,



Poppy hält zusätzlich einen geschlossenen Regenschirm und Mary hält Jans magische Taschenlampe.

»Knubbel, I'm coming!«, ruft Mary und richtet die Taschenlampe auf sich und die anderen wie bei einem Selfie.

»Wartet!«, ruft Lena. »Ihr könnt nicht nach Himmelblau, ihr würdet hoch über dem Boden auftauchen und abstürzen.«

»No problem«, lacht Mary, dann nickt sie Poppy zu. Poppy öffnet den Regenschirm und Mary drückt auf den Schalter. Mit einem PENG verschwinden die Puppen und die Lampe fällt auf den Boden, weil sie niemand mehr festhält.

Da klingelt es an der Tür. Lena öffnet sie, ohne nachzudenken, und atmet sofort erschrocken ein. Vor ihr steht der Mann aus ihrem Albtraum. Er trägt eine Sonnenbrille und hat sein Zepter dabei. Sie versucht, die Tür zu schließen, doch der Mann stellt seinen Fuß dazwischen und drückt sie wieder auf. Lena geht mit zitternden Beinen rückwärts in die Wohnung.

»Hallo Gretel«, grinst der Mann, »wir machen jetzt einen Ausflug zum Pfefferkuchenhaus!«

»Wer sind sie?«

»Die Menschen dieses Planeten kennen mich unter dem Namen *Pharao*.«

»Pharao ... und weiter?«

»Einfach nur *Pharao*.«

»Aber welcher Pharao?«

»Ich war der Erste, der diesen Namen trug.«

»Nur Pharao ... so wie der Doctor.«

»Welcher Doctor?«



»Doctor Who, das ist ein Mann, der mit einer blauen Kiste durch Raum und Zeit fliegt.« Lena schüttelt den Kopf. »Mein Bruder und seine seltsamen Hobbys.«

»Dieser Mann kann durch die Zeit reisen?«

»Ja!« Lena nickt.

»Wo kann ich diesen Doctor finden?«

»Keine Ahnung, wo dieser Doctor ist, aber mein Bruder hat so eine blaue Kiste in seinem Zimmer.«

»Dein Bruder hat eine Zeitmaschine?«

»Mein Bruder hat eine Menge unglaubliches Zeug.« Lena schaut zur Taschenlampe auf dem Boden.

»Wo ist die Schatzkammer deines Bruders?«

Lena verkneift sich ein Lachen. Sie zeigt auf Jans offenes Zimmer und Pharaos geht hinein. Lena schleicht zur Wohnungstür. Sie rennt ins Treppenhaus und stürmt die Stufen hinab, dabei nimmt sie mehrere gleichzeitig, dann flüchtet sie durch die Ausgangstür ins Freie. Kalte Winterluft schlägt ihr entgegen und sie zittert am ganzen Körper. Ihre Brille beschlägt. Halb blind läuft sie Richtung Straße, da stößt sie mit jemandem zusammen.

»Netter Versuch«, sagt Pharaos und betrachtet eine kleine blaue Kiste mit der Aufschrift »Police Box«. Dann wirft er das Spielzeug auf den Boden und zertritt es mit dem Fuß. »Ich zeige dir jetzt, wie man *wirklich* durch Raum und Zeit fliegt.« Er packt sie am Arm und sein Zepter leuchtet hell auf.



Das Portal zum Mond

Immergrün – Forschungszentrum

Michaels Vater Karl geht in einer Halle vor einer riesigen und laut brummenden Maschine – dem Detektor – auf und ab. Er hält sein Handy fest ans Ohr.

»Die Jungs sind immer noch nicht zurück?«, fragt er. »Da muss was passiert sein.«

»Das fürchte ich auch«, antwortet seine Frau Anna. »Wir wissen von Eduardo, dass sie nach Himmelblau gereist sind.«

»Ich weiß«, seufzt Karl. »Unglaublich, sie haben dafür einen Weihnachtsschlitten aus dem Spielzeugparadies genommen. Das ist irgendwie genial.«

»Das ist nicht genial, das ist leichtsinnig!«, schimpf Anna. »Was ist, wenn sie abgestürzt sind oder die Bruderschaft sie gefangen nimmt? Mit Jan können sie sogar diese grauenvolle Mumie aufwecken!«

Karl wird flau im Magen. »Ich muss nach Himmelblau und nachsehen, was da los ist. Ich versuche schon den ganzen Tag, ein Portal zu öffnen, aber ohne Erfolg. Ich weiß nicht, wie der Einbrecher das gemacht hat.«

»So etwas kann auch nur ein Zauberer«, sagt eine tiefe Stimme hinter ihm. Karl dreht sich um und erstarrt – es ist der Einbrecher! Ein Blitz zuckt aus seinem Zepter und Karls Handy fliegt in hohem Bogen davon.

»Wie ... woher?« Karl bemerkt ein Mädchen. »Lena?«



»Ich nenne sie Gretel«, entgegnet der Einbrecher, »ich habe lange gebraucht, sie zu finden. Sie ist die Tochter der *Frau im Mond* und noch heute wird sie ihre Mutter aufwecken. Dann gibt sie mir den Schlüssel zur Krypta und ich – Pharao – werde meinen Meister und Schöpfer aus seiner ewigen Gefangenschaft befreien.« Er richtet sein Zepter auf den Detektor und es blitzt und knallt.

Karl nimmt Lena an der Hand und zieht sie weg. »Wir verschwinden!« Er wirft einen Blick zurück und sieht vor dem Detektor eine grün schimmernde Scheibe. Blitze zucken.

»Meine Puppen sind lebendig«, sagt Lena.

»Aha ...« Karl zieht Lena hinter sich her.

»Sie haben die Taschenlampe meines Bruders genommen und sind mit einem Regenschirm davongeflogen.«

»Hast du Fieber? Oder hat der Einbrecher dir weh getan?«

»Nein, es ist wahr. Die Puppen saßen immer auf dem Regal in meinem Zimmer. Wer weiß, wie lange sie schon lebendig waren.«

»Das klingt gruselig.« Karl schiebt Lena zu einem Notausgang, da macht es PENG und der Detektor leuchtet hell auf.

»Ein Portal!« Karl erkennt hinter der grün leuchtenden Scheibe einen Steinsarg und mehrere Steine.

Der Zauberer dreht sich zu ihnen. Er richtet sein Zepter auf Lena und mit einem Ruck fliegt sie durch den Raum und verschwindet im Portal.

»Nein!«, schreit Karl, da zuckt ein grüner Blitz auf ihn zu. Er springt zur Seite, rennt zu einem roten Schalter an der



Wand und drückt ihn. Sofort gehen alle Lampen aus und eine Notbeleuchtung schaltet sich flackernd ein. Der Detektor jault auf wie ein ausgeschalteter Staubsauger. Das Portal ist verschwunden, so wie Lena und der Einbrecher.

»Mist!«, flucht Karl. »Jetzt gibt es nur noch eine Möglichkeit, nach Himmelblau zu kommen.« Er sucht den Boden ab und entdeckt sein Handy. Er hebt es auf und wählt eine Nummer. »Hoffentlich geht er ran. Ich weiß doch, wie er moderne Technik hasst.«

Nach einigen Klingeltönen nimmt jemand ab. »Ho, ho, ho!«, dröhnt eine tiefe Stimme. »Was geht ab?«



Der grüne Mond

Seit vielen Jahrtausenden fürchten die Bewohner von Himmelblau den grünen Mond, auf dem finstere Kreaturen leben. An diesem unwirklichen Ort laufen Michael, Tim und Jan durch eine mit Kratern übersäte Landschaft. Sie folgen General Besky, einem kleinen Bärenroboter, durch die Nacht. Der Boden ist hart und mit grünen Mondsteinen bedeckt, in denen sich das Licht der Sterne spiegelt. Die Jungen haben Raumanzüge an, doch auf dem Mond gibt es Atemluft, daher tragen sie ihre Helme unter den Armen.

»Was war vorhin mit Sausi los?«, fragt Jan. »Sie sah ganz krank aus.«

»Sausi stirbt«, erklärt Michael. »Und vielleicht konnte sie nicht länger an diesem bösen Ort bleiben. Ich kann sie verstehen, ich fühle mich hier auch nicht wohl.«

»Stimmt«, sagt Tim, »aber jetzt hat sie uns hier abgesetzt und ist einfach davongeflogen. Wie sollen wir wieder nachhause kommen?«

»So wie ich«, sagt Besky. »Wir verschwinden alle zusammen durch das magische Labyrinth der Mondpyramide, das uns zur Spiegelpyramide im Vulkanland führt. Auf Himmelblau wecke ich die schlafende Roboterarmee und mit ihr gewinnen wir den dritten Krieg gegen die Bruderschaft. Leider hat der Schmetterling uns viel zu weit entfernt von der Pyramide abgesetzt, sodass wir noch einen langen Weg vor uns haben.«

»Und was ist mit unserer Rettungsmission?«, fragt Jan.



»Wir haben keine Zeit mehr«, antwortet Besky. »Der weiße Mond ist unserem Planeten gerade am nächsten. In wenigen Stunden werden Himmelblau, der grüne und der weiße Mond sowie unsere Sonne eine Linie bilden. Dieses Himmelsereignis ist sehr selten und die Bruderschaft wird diese Gelegenheit nicht ungenutzt verstreichen lassen. Wenn Zata bis dahin den magischen Stein auf seine Pyramide gesetzt hat, wird seine Schwerkraftverstärkung Himmelblau zerreißen. Wir müssen schnellstmöglich ins Vulkanland.«

»Müssen wir nicht!«, schimpft Jan. »Sali wird verhindern, dass der Stein sein Ziel erreicht.«

»Stimmt«, bestätigt Michael. »Das war unser Plan.«

»Ihr glaubt doch nicht, dass das kleine Bärenmädchen und ihr geflügelter Freund den mächtigen Zauberer Zata aufhalten können?«, zischt Besky. »Wir müssen realistisch sein.«

»Sali wird das schaffen«, entgegnet Jan, »außerdem können wir meine Mutter und Gala nicht zurücklassen.«

»Unser Planet ist wichtiger als das Schicksal Einzelner.« Der General bleibt abrupt stehen. »Oh nein!«, stöhnt er mit Blick auf den Horizont, wo gerade der Planet Himmelblau aufgeht. Eine Schleifspur im felsigen Untergrund führt zu einem abgestürzten Raumschiff, zahlreiche Trümmer sind über den Boden verteilt. Das Wrack in Form einer Rakete wirft lange Schatten in ihre Richtung. Für Michael sieht es so aus, als würden schwarze Arme nach ihm greifen. Er macht einen Schritt zurück.



»Ich hatte gehofft, wir würden das hier nicht sehen«, sagt Besky traurig.

»Was denn?«, fragt Michael.

»Die geheime Mondmission«, antwortet Besky und dreht sich zu den Jungs. »Vor langer Zeit brachen die Bären ins Weltall auf. Eines Tages startete die erste Mission zum weißen Mond. Allerdings war das eine Lüge. Wir wollten die Bruderschaft austricksen und insgeheim auf dem grünen Mond eine Geheimwaffe zünden. Sie sollte den Mond durch eine gigantische Explosion von Himmelblau wegschleudern.« Besky macht eine Pause und schaut betrübt auf den Boden. »Leider ist die Mission gescheitert.«

»Was ist geschehen?«, fragt Jan.

Besky schaut auf. »Der Start verlief erfolgreich. Das Raumschiff nahm Kurs auf den Mond und alles lief gut. Doch beim Landeanflug auf die Pyramide überquerte das Schiff eine große Ebene. Diese Ebene ist nicht grün wie der restliche Mond, sondern tiefschwarz. Wir nennen sie das Meer des Grauens. Als das Schiff darüber flog, bekam es Probleme. Es wurde regelrecht zerdrückt von Kräften, mit denen niemand gerechnet hatte. Dem Piloten gelang es mit Mühe, am Rand der Ebene abzustürzen. Wir waren so dumm. Wir hatten tatsächlich geglaubt, dieses Ding«, er zeigt auf den Boden und die Landschaft um sich herum, »wäre ein Mond.«

»Aber was ist es dann?«, fragt Jan. »Eine Raumstation?«

»Das ist kein Mond«, sagt Tim mit tiefer Stimme und hebt dazu die Hände.



»Alles klar, Obi-Wan«, grinst Michael.

Besky schüttelt den Kopf. »Dieser Mond ist in Wahrheit das, was von einer Sternenexplosion übrig bleibt.«

»Eine Supernova?«, staunt Michael.

»Was bleibt denn übrig?«, fragt Tim.

»Ein dunkler Stern, der sehr schwer ist«, antwortet Besky.

»Krass«, sagt Jan.

Himmelblau ist vollständig über dem Horizont aufgegangen und sein Licht taucht die Landschaft in ein helles Blau.

»Manchmal jedoch wird ein Stern so schwer, dass er alles verschlingt, was sich ihm nähert«, erklärt Besky. »Ich fürchte, dieser Mond ist ein Schwarzes Loch.«

»Ach du Schande«, stöhnt Michael.

»Aber wieso können wir hier herumlaufen?«, fragt Jan. »Wir müssten doch längst tot sein.«

»Vor langer Zeit erreichte das Schwarze Loch den Planeten Dunkelblau. Damals war sein Geist noch nicht mit einem Menschen verbunden«, sagt Besky.

»Du meinst Felix, den früheren Freund von meinem Vater?«, fragt Jan.

»Ja«, antwortet Besky. »Der Vater von Felix war ein sehr mächtiger Zauberer. Nach einer Legende war er es, der mit einem Zauberspruch aus einem Buch das Schwarze Loch in einen Mond verwandelt hat.«

»Meinst du das schwarze Buch vom Deckengemälde in der Drachenburg?«, fragt Michael.



»Ja«, antwortet Besky. »Der Zauberspruch veränderte das Schwarze Loch so, dass es weniger gefährlich wurde und andere Planeten nicht mehr anzog wie ein Magnet. Leider hat das beim *Meer des Grauens* nicht funktioniert. Dieses Gebiet verhält sich immer noch wie ein Schwarzes Loch und ist extrem gefährlich.«

»Dann sollten wir nicht dahin gehen«, sagt Michael.

»Zu spät«, stöhnt Jan. Er steht auf einem Felsblock und schaut in die Ferne.

Besky und Michael folgen ihm auf den Felsen. Eine tief-schwarze Ebene breitet sich scheinbar endlos nach links und rechts aus, darüber schwebt eine Pyramide mit einer funkelnden Spitze.

»Was ist das?«, fragt Michael. »Fliegt die Pyramide?«

»Nein«, antwortet Besky. »Das ist eine Täuschung. Das Licht der Pyramide wird vom Meer des Grauens abgelenkt.«

»Das sieht wie eine Fata Morgana aus«, sagt Jan.

»Wie kommen wir auf die andere Seite?«, fragt Michael.

»Gar nicht«, seufzt Besky. »In vier Stunden wird Himmelblau in Stücke gerissen, wir schaffen es niemals so schnell zur Pyramide. Wir haben versagt.«

»Aber wenn Sali es schafft, Zata aufzuhalten, dann haben wir doch noch Zeit, oder?«, fragt Michael. »Dann können wir um das Meer herum zur Pyramide gehen.«

»Nein«, seufzt Besky, »weil ein Lebewesen auf dem grünen Mond nicht länger als drei Stunden leben kann, ohne sich in einen Mondzombie zu verwandeln.«



»Woher weißt du das so genau?«, fragt Jan.

»Die Mondmission«, antwortet Besky und dreht sich zum abgestürzten Raumschiff. »Die Besatzung hatte den Absturz überlebt. Die drei Bärenauten brachten die Geheimwaffe mit einem Fahrzeug zur Pyramide und wollten sie dort zur Explosion bringen. Sie wollten sich für ihre Heimat opfern. Doch der Weg war zu weit und nach genau drei Stunden brach der Kontakt ab.«

»Was ist ein Mondzombie?«, fragt Jan.

»Mondzombies sind noch unbesiegbare als normale Zombies und ihre Kräfte übersteigen jede Vorstellung«, antwortet Besky. »Sie kehrten mit einem magischen Schwert durch das Labyrinth nach Himmelblau zurück. Zusammen mit ihrem Anführer Zata herrschten sie als seine Ritter über die Bärenstadt. Die drei Ritter waren grausam und gnadenlos zur Bevölkerung, es war eine dunkle Zeit. Mit ihrem Schwert konnten sie eine angreifende Roboterarmee in einen Haufen Schrott verwandeln und nur König Purzel und sein Schild Reflektor waren ihnen gewachsen. In einer letzten Schlacht gelang es ihm, die drei Mondzombies im Vulkanland zu besiegen. Eine Höhle stürzte über ihnen ein und begrub sie für alle Zeiten. Doch es gibt eine Prophezeiung der Bruderschaft. Wenn Zata jemals besiegt werden sollte, dann würden sie aus ihren Gräbern steigen und seine Mission beenden.«

Nach einer langen Pause sagt Michael: »Oje.«

»Wir sind verloren«, seufzt Besky, »und verdammt dazu, die Zerstörung Himmelblaus als Mondzombies mit anzusehen.«



Jan sieht zum abgestürzten Raumschiff. »Seltsam«, sagt er.
»So ein Schiff habe ich schon einmal gesehen.«

»Wo denn?«, fragt Michael, dann klatscht er seine Hand gegen die Stirn. »Natürlich, es sieht aus wie das Raumschiff, das Obertatze ausgebuddelt hat.«

»Im Wald von Immergrün?«, fragt Jan.

»Ja«, antwortet Michael. »Wäre das toll, wenn ...«

»... wir das jetzt hätten?«, beendet Jan den Satz und grinst. Er nimmt seinen Rucksack ab und wühlt einige Zeit darin herum, dann holt er ein kleines Raumschiff heraus und hält es in die Höhe. »Tadaaa«, ruft er vergnügt.

»Wahnsinn«, jubelt Michael. »Kannst du das vergrößern?«

»Nein«, antwortet Besky, »ich hab das Schiff vorhin schon bemerkt, als ihr mich im Rucksack transportiert habt. Die Energie ist erschöpft.«

»Oh«, sagt Jan enttäuscht. »Die Batterien sind also leer.«

»Können wir nicht die Batterien aus dem abgestürzten Raumschiff nehmen?«, fragt Michael.

Besky dreht sich zu ihm. »Gute Idee! Bitte stell das Raumschiff hier ab, ich komme gleich wieder.« Er stapft davon.

Michael sieht sich um. »Wo steckt Tim?« Er geht vom Felsen herunter, dann entdeckt er ihn. Tim liegt ein paar Meter entfernt auf dem Bauch, neben ihm sein Helm. Jan folgt Michael und gemeinsam drehen sie Tim um. Sein Gesicht ist vollständig grün, die Augen geschlossen.

»Tim«, ruft Michael, »was ist los?«



»Mir ist schlecht«, stöhnt Tim. Plötzlich leuchtet sein Körper hell auf und Michael und Jan halten sich geblendet die Hände vor die Augen. Als sie wieder hinsehen, ist Tim verschwunden, stattdessen liegt dort eine Pyramide in der Größe eines Fußballs. Michael nimmt sie hoch und betrachtet sie von allen Seiten. An ihrer Spitze ist ein Haarbüschel und auf einer Seite ist ein flaches Gesicht. Es ist Tim.

»Oje«, sagt Michael.

»Es hat geklappt«, ruft Besky aus einiger Entfernung. Er steht neben der Treppe einer Rakete, aus zahlreichen Ventilen zischt Dampf und an der Spitze leuchten kleine Lämpchen auf. »Das Raumschiff ist einsatzbereit. Kommt, wir fliegen los!«



Die Mondpyramide

Michael klemmt sich Tim unter den Arm und steigt mit Jan in die Rakete. Besky startet den Antrieb und die Jungs werden in ihre Sitze gepresst, nur um wenige Sekunden später in ihren Gurten nach oben gedrückt zu werden. Mit einem »RUMMS« setzt die Rakete auf. Besky öffnet die Luke und hüpfte, ohne die Leiter zu benutzen, aus dem Raumschiff. Langsam sinkt er zum Boden, dann geht er zur Pyramide weiter. Jan rutscht wie ein Feuerwehrmann an der Leiter hinunter und wartet auf Michael.

Michael klettert mit Tim unter dem Arm vorsichtig die Leiter hinab. »Das ging ja schnell«, sagt er. »Wir sind gerade erst gestartet, da landen wir auch schon wieder.« Er setzt einen Fuß auf den Boden. »Das ist ein kleiner Schritt für mich ...«

»Das hättest du sagen müssen, als du vom Schmetterling geklettert bist«, sagt Jan. »Da hast du diesen Mond das erste Mal betreten.«

»Stimmt«, sagt Michael und dreht sich um. Vor ihm ragt die Mondpyramide in die Höhe. Sie besteht aus polierten Steinblöcken, in denen sich das Raumschiff spiegelt. Er schaut hoch zur funkelnden Spitze. »Wahnsinn!«

Gemeinsam gehen sie zu Besky, der vor einem verschlossenen Portal steht. Zwei Steintüren blockieren den Eingang. Daneben sind sechs im Kreis angeordnete Steinknöpfe. Auf ihnen sind verschiedene Symbole: Quadrat, Dreieck, liegende Acht, Wellenlinien, Blitz, Kreis. In der Mitte ist ein großer



Knopf mit einer Bärenpatze. Besky drückt wahllos einige Knöpfe, doch nichts geschieht.

Tim zuckt in Michaels Händen. »Bist du wach?«, fragt Michael. Doch Tims Augen bleiben zu.

Jetzt bemerkt Besky Tim. »Nimm Abschied von deinem Freund«, sagt er, »sein Schicksal ist besiegelt.«

»Nein«, sagt Michael, »das glaube ich nicht!«

»Es tut mir leid, aber dein Freund hat die Schneckenkrankheit und die ist in jedem Fall tödlich.«

»Warum?«, fragt Michael.

»Raketenschnecken fliegen nur aus einem Grund nach Himmelblau – sie suchen nach einem Schneckenkörper für ihren Nachwuchs. Wenn sie ein passendes Lebewesen gefunden haben, schleimen sie es voll. Der Schleim verwandelt das Opfer dann in ein Raketengehäuse und das fliegt von alleine zum Nest des Muttertieres.«

»Was?«, fragt Jan. »Man verwandelt sich in ein Raketengehäuse?« Er beugt sich über Tim, dann schaut er Michael mit großen Augen an. »Sieh mal an den Seiten.«

Michael dreht Tim in seinen Händen und betrachtet ihn aufmerksam.

»Siehst du die Symbole?«, fragt Jan. »Das sind dieselben Zeichen wie auf dem Schloss.«

»Genial«, sagt Besky. »Die Pyramidenschnecken sind der Schlüssel zur Mondpyramide. Wir müssen nur die Zeichen in der richtigen Reihenfolge eingeben.«



