

Saint Lupin's Academy
Zutritt nur für echte Abenteurer!

Wade Albert White wurde in Kanada geboren, hat eineinhalb Stunden auf Hawaii verbracht und schon einmal einen Brunnen in West Kalimantan, Indonesien, gegraben. Neben dem Schreiben unterrichtet er als Halbtagskraft und versucht sich außerdem als Filmemacher. Zusammen mit seiner Frau, seinen Söhnen und einer Katze lebt White in Nova Scotia, Kanada. *Saint Lupin's Academy* ist sein erstes Buch und der Auftakt einer Serie.

Mehr über unsere Bücher, Autoren und Illustratoren auf:
www.planet-verlag.de

Wade Albert
WHITE

SAINT LUPIN'S ACADEMY



Aus dem Englischen von Ulrike Köbele

PLANET!

Für die Eichhörnchen



Eine Art Prolog

Im *Saint-Lupin's-Institut für Fortwährend Ungezogene und Grässlich Unansehnliche Kinder* wird jedes Waisenkind mit exakt demselben Maß an Verachtung und Vernachlässigung behandelt. Jedes erhält eine abgetragene Hose und ein ebensolches Hemd, dazu ein Paar schlecht sitzender Schuhe sowie einen staubigen und mottenzerfressenen Mantel. Die Ernährung der Kinder besteht aus einer strikten Diät auf Hafer-schleimbasis, und einmal im Monat dürfen sie baden – unmittelbar bevor ihre tägliche Schicht im Kohlebergwerk beginnt. Diese Behandlung entspricht übrigens rein zufällig haargenau den Anweisungen des beliebten Ratgebers *Wie Sie Waisenkin-der großziehen und damit Geld verdienen*.

Verständlicherweise zählen die Waisenkinder die Tage, bis sie Saint Lupin's ein für alle Mal verlassen können, was jedoch – wie allgemein bekannt – nur auf drei Wegen möglich ist:

1. Indem sie adoptiert werden, vielleicht sogar von einer netten Familie, die sie vom Fleck weg in das sehnsüchtigst erträumte Schloss auf dem Berg mitnimmt. Dieses ist vorzugsweise von Wäldern und Tälern umgeben, wird von interessanten und freundlichen Leuten bewohnt, blickt auf eine reiche

Geschichte zurück und hält eine strahlende, hoffnungsfrohe Zukunft für sie bereit. (Die Oberin, die das Saint-Lupin's-Institut leitet, ist in diesem Punkt sehr stolz auf ihre Bilanz, denn es ist ihr gelungen, während ihrer gesamten Amtszeit mit großem Erfolg jegliche Art von Adoption zu verhindern.)

2. Indem sie dreizehn werden und bei der nächsten Gelegenheit mit einem Tritt in den Hintern vor die Tür gesetzt werden.
3. Indem sie für eine Abenteuermission ausgewählt werden. Obwohl diese Abenteuer streng reglementiert sind, damit sie möglichst hoch besteuert werden können, gibt es nur wenige Vorschriften bezüglich Alter und Herkunft. Das wiederum bedeutet, dass sich praktisch jeder dafür bewerben kann. Die beliebtesten Missionen bleiben jedoch Inhabern eines Prophezeiungsmedaillons vorbehalten – welche ebenfalls hoch besteuert werden. Im Saint-Lupin's-Institut gelten diese beiden Themen – also Abenteuermissionen und Prophezeiungen – als ganz besonders verboten und dürfen auf keinen Fall in irgendeiner Form zur Sprache kommen.



Die Oberin von Saint Lupin's

Anne war im Begriff, Saint Lupin's zu verlassen.

Irgendwann im Laufe dieses Tages würde das Frachtschiff anlegen, das einmal im Jahr vorbeikam, um das Waisenhaus mit einem Jahresvorrat an Haferschleimpulver (*Einfach mit Wasser aufgießen!*) und anderen Dingen zu versorgen. Waisenkinder mit einer gültigen Fahrkarte durften dann an Bord gehen und mit dem Schiff abreisen. Seit die Regierung die Steuervergünstigungen für Waisen über dreizehn gestrichen hatte, konnte die Oberin es kaum erwarten, Kinder, die sie nicht länger ausbeuten konnte, so schnell wie möglich loszuwerden. Laut Fahrplan sollte das Schiff um zehn Minuten nach Mitternacht ablegen, was genau genommen morgen war; und morgen war Annes Geburtstag, was bedeutete, dass sie eine Fahrkarte erhalten würde. In weniger als einem Tag also würde sie zum letzten Mal die Tore des Saint-Lupin's-Instituts durchschreiten. Oder in Kinderarbeitseinheiten ausgedrückt:

Anne war noch ungefähr dreiundzwanzig Aufgaben von der großen Freiheit entfernt.

Das Ganze hatte nur einen Haken: Sie wusste nicht, wohin sie gehen sollte.

Oder besser gesagt: Es gab schon einen Ort, an den sie unglaublich gern gegangen wäre, nur leider konnte sie ausgerechnet dort nicht hin.

Während sich die Morgensonne weitestgehend erfolglos bemühte, durch die schmutzigen Fenster des Schlafsaals zu dringen, lief Anne auf leisen Sohlen durch den Flur und schlüpfte in ihr winziges Zimmer. Ebenso leise schloss sie die Tür und schlich auf Zehenspitzen die vier Schritte bis zu ihrem Bett, wobei sie versuchte, nicht auf quietschende Dielenbretter zu treten – was ziemlich schwierig war, weil nämlich alle quietschten. Der Grund, weswegen sie sich solche Mühe gab, war der Klumpen, der vier Schritte in die andere Richtung unter einer Decke lag und den sie auf keinen Fall aufwecken wollte. Der Klumpen grunzte laut und murmelte etwas, schlief dann aber weiter.

Anne ließ sich auf ihr Bett plumpsen, wodurch eine kleine Kohlenstaubwolke aus ihren Kleidern aufstieg. Nachdem sie die ganze Nacht im Bergwerk geschuftet hatte, verlangte ihr Körper nach Schlaf, aber es war vollkommen sinnlos, sich jetzt noch hinzulegen: Bereits in fünfzehn Minuten wurden sie alle in der vorderen Eingangshalle erwartet. Außerdem sauste eine Mischung aus Geburtstagsvorfreude und Nervosi-

tät wegen ihrer bevorstehenden Abreise in ihrem Kopf herum, wegen der sie sowieso nicht hätte schlafen können.

Sie fuhr sich ein paarmal mit den Fingern durch die dichten Locken, um sie ein wenig zu richten, doch ihr Haar hatte wie immer seinen eigenen Willen. Danach versuchte sie, etwas von dem Kohlenstaub abzurubbeln, der sich scheinbar für alle Ewigkeit unter ihren Fingernägeln und in den Poren ihrer braunen Haut festgesetzt hatte. Das gab sie jedoch auf, als ihr klar wurde, dass sie den Staub eigentlich nur von einer Stelle auf die andere wischte.

Sie seufzte und begann zu packen – was recht einfach ist, wenn man so gut wie nichts besitzt, was man packen könnte. Anne schob die Hand unter ihre dünne Matratze und zog ihre spärlichen Habseligkeiten hervor. Als Erstes kam ein selbst gebasteltes Taschenmesser zum Vorschein, das sie aus allen möglichen Fundstücken zusammengesetzt hatte. Dann folgten mehrere Dutzend Zettel. Auf ihren Vorderseiten standen die Absagen aller Abenteuerakademien, an denen sie sich beworben hatte. Auf den Rückseiten stand der Grund:

FEHLENDER HERKUNFTSNACHWEIS

Mehr als alles andere auf der Welt wünschte sich Anne, auf Abenteuerjagd zu gehen und eines Tages ihr wahres Zuhause zu finden. Doch dafür brauchte sie als Allererstes eine offizielle Lizenz. Aber die Akademien nahmen niemanden auf, der

nicht nachweisen konnte, wo er herkam. Zum Trotz hatte sie auf die Ablehnungsschreiben Skizzen aller möglichen Leute gezeichnet. Ihre Gesichter unterschieden sich in Größe, Form und Farbe, aber eines hatten sie alle gemeinsam: gelbe Augen, genau wie sie. Anne war zwar noch nie jemandem mit gelben Augen begegnet, doch sie wusste, dass es so jemanden geben musste, denn irgendwoher musste sie ja gekommen sein. Das war aber auch schon alles, was sie darüber wusste.

Nachdem sie das Messer und die Zettel eingepackt hatte, fügte Anne noch einen dritten Gegenstand aus ihrer Manteltasche hinzu: ein kleines dünnes Buch mit einem abgegriffenen roten Einband.

Jeden Tag nach ihrer Schicht im Kohlebergwerk schlich sie sich heimlich in die Bibliothek, deren Eingang mit Brettern vernagelt war. Dort legte sie das Buch, das sie am Vortag mitgenommen hatte, an seinen Platz zurück, und »lieh« sich ein neues aus. Auf diese Weise hatte sie Hunderte von Geschichten gelesen: Geschichten über Edelleute, Piratengeschichten, Rittergeschichten und manchmal auch Geschichten über edle Piratenritter. In einer war es sogar um einen Buchhalter gegangen, was zwar nicht besonders spannend gewesen war, aber es hatte Anne immerhin geholfen zu verstehen, wie das Saint-Lupin's-Institut billiges Essen für Waisenkinder als wohltätige Spende von der Steuer absetzen konnte.

»Was machst du?«, fragte eine schläfrige Stimme, die von dem Klumpen unter der Decke stammte.

»Neues Buch«, sagte Anne.

Der Klumpen rollte herum und entpuppte sich als weitere Person – ein blasses weißhäutiges Mädchen, dessen Poren ebenfalls mit Kohlenstaub verstopft waren, mit hellblauen Augen und Strähnen von schmutzigem rotem Haar. Der Name des Mädchens war Penelope. Sie war bereits dreizehn und einen ganzen Kopf größer als Anne. Wie jemand, der sich ausschließlich von Haferschleim ernährte, trotzdem so breite Schultern und kräftige Gliedmaßen entwickeln konnte, war Anne ein Rätsel. Penelope hatte es ebenfalls nicht geschafft, an einer Abenteuerakademie angenommen zu werden, wenn auch aus völlig anderen Gründen.

Sie kannte ihre Herkunft. Genau genommen waren ihre Eltern sogar ziemlich berühmt; oder besser gesagt ... *berüchtigt*. Sie waren während einer Abenteuermission, die in einem völligen Desaster geendet hatte, auf tragische Weise ums Leben gekommen, als Penelope erst zwei Jahre alt war. Der Fluch dieses Missgeschicks haftete seither wie ein Schatten an ihr. Keine Akademie, die etwas auf sich hielt, wollte den Sprössling berüchtigter Versager in ihren Reihen haben.

Was die Sache für Anne und Penelope noch schlimmer machte, war die Tatsache, dass alle Waisen, die Saint Lupin's ohne offiziellen Bestimmungsort verließen, automatisch in den Steinbruch geschickt wurden. Dort mussten sie Steine klopfen, bis sie genügend Geld gespart hatten, um sich eine Fahrkarte irgendwoandershin zu kaufen. Wer Glück hatte,

schaffte das schon nach wenigen Jahren harter Arbeit. Doch die meisten hatten nicht so viel Glück.

»Worum geht's da?«, fragte Penelope begierig. Sie liebte Märchen, ganz besonders solche, in denen Ritter vorkamen, die Schwerter schwingend auf Pferden durch die Gegend ritten und damit auf irgendwelche Dinge einstachen – also, mit den Schwertern, nicht mit den Pferden, obwohl ihr solche Geschichten bestimmt auch gefallen hätten.

Anne las den Titel vor: »*Das ultimative Handbuch für Abenteurer. Wie man seinen ersten Job bekommt.*«

»Das ist ... ein komischer Titel für eine Geschichte.«

»Da wir bald gehen, dachte ich, wir könnten ein paar praktischere Ratschläge gebrauchen. Das hier klang vielversprechend.« Anne schlug die erste Seite auf und runzelte die Stirn.

»Was ist?«, fragte Penelope.

»Hier steht nur ein Satz: »Bedenken Sie, dass die meisten Einstiegspositionen für Waisen eine Scheune und eine Schaufel beinhalten.« Sie blätterte den Rest des Buches durch, aber alle anderen Seiten waren leer. »Das ist alles.«

»Also, der Ratschlag ist Mist«, befand Penelope. »Und vergiss das mit der Einstiegsposition. Ich überspringe das mit den Scheunen und den Schaufeln und gehe direkt zu dem Teil über, wo ich irgend so einen Prinzen vor einem Drachen rette und mir eine Burg mit einem hohen Turm kaufe.«

Sehnsüchtig betrachtete Anne ihren Stapel Absageschreiben. »Ich wünschte, das wäre möglich.«

»Hör nicht auf diese eingebildeten Abenteuerakademien«, sagte Penelope. »Und wegen des Steinbruchs brauchst du dir auch keine Gedanken zu machen. Wir gehen einfach heimlich von Bord, bevor wir dort ankommen, heuern bei irgendwelchen Piraten an und gehen auf die Jagd nach Schätzen aus der Alten Welt. Wir müssen einfach nur etwas richtig Wertvolles finden – zum Beispiel die Sagenhaften Pantoffeln von Uz. Dann werden wir reich und berühmt, und sämtliche Akademien werden sich um uns reißen.« Penelope beugte sich vor und fügte in einem verschwörerischen Flüsterton hinzu: »Ich habe allerdings gehört, dass Piraten einen zwingen, sich piercen zu lassen, bevor sie einen in ihre Mannschaft aufnehmen.«

Anne grinste ihre Freundin an. Penelope fand auch dann noch einen Silberstreif am Horizont, wenn der Himmel voller Gewitterwolken hing und sie gerade von einem Blitz getroffen worden war.

Penelope klatschte in die Hände. »Wir könnten uns jede ein Ohrloch stechen lassen! Oder zueinander passende Nasenringe!«

»Oder Augenbrauenpiercings«, schlug Anne vor, um mitzuspielen.

»Ich würde fantastisch aussehen mit so einem Augenbrauenpiercing. Und einem Entermesser!« Penelope sprang auf, griff sich ihr Kissen und schwang es wie ein Schwert. »Aye, aye, Kapt'n! Überlassen Sie diese rüdigen Landratten mir, und ich verspreche Ihnen, sie werden den Tag bereuen, an dem sie

Penelope Shatterblade über den Weg gelaufen sind.« Sie ließ ihren Kissensäbel ein paarmal durch die Luft sausen, bevor sie ihn beiseitewarf und vom Bett hopste.

»Tut mir leid wegen des Buchs«, sagte Anne. »Ich schmuggle es zurück in die Bibliothek und besorge uns eine richtige Geschichte. Ein letztes spannendes Abenteuer, bevor wir an Bord gehen.«

Während Penelope sich eilig anzog, stopfte Anne ihre Zeichnungen und das Buch in die tiefen Taschen ihres Mantels und schob das Taschenmesser in ihren Strumpf. Dann gingen sie zusammen nach unten. Die jüngeren Kinder waren bereits im Küchentrakt und frühstückten, doch Anne und Penelope standen mit den restlichen Dreizehnjährigen in der Eingangshalle vor dem Schlafsaal. Viele Waisenkinder hatten Zusagen von einer oder sogar mehreren Akademien bekommen und unterhielten sich nun aufgeregter über die großen Abenteuer, die sie zu erleben hofften, sobald sie von Saint Lupin's entkommen waren. Anne und Penelope sagten so gut wie gar nichts, außer wenn Penelope noch eine passende Stelle für ein Piercing einfiel. So ging es einige Minuten, bis ein donnerndes Klopfen die Eingangstür erbeben ließ und alle schlagartig verstummten.

Anne rang nervös die Hände. Selbst wenn der Steinbruch auch nicht besser war als das Waisenhaus: Solange Penelope und sie zusammenhielten, würden sie für den Rest schon eine Lösung finden.

Ein Junge mit kohlestaubverschmiertem blondem Haar öff-

nete die Tür, und eine zweieinhalb Meter große, innen hohle Ritterrüstung kam hereingestapft. Sie trug einen Helm, dessen Halsstück in einem Ring aus spitzen Stacheln mündete, und ihr Torso war so lang und breit, dass er aussah wie ein Fass, allerdings mit Armen und Beinen und einem Langschwert in den Händen. Trotzdem schrie niemand auf, rannte weg oder fiel in Ohnmacht. Wenn überhaupt, lag eine freudige Spannung in der Luft, die man nicht unbedingt erwarten würde, wenn man sich einem schwer bewaffneten Fass gegenüber sieht.

Die Waisenkinder nannten die Rüstung »eiserner Ritter«. Die Oberin beschäftigte insgesamt drei von dieser Sorte, in erster Linie für schwere körperliche Arbeit. Meistens ignorierten die Ritter die Waisenkinder und kümmerten sich um ihre eigenen Angelegenheiten. Aber wenn der kleine weiße Stein vorne an ihrem Helm plötzlich rot leuchtete, wusste man, dass man in Schwierigkeiten steckte. Außerdem neigten sie dazu, einem auf die Füße zu treten. Anne hatte jahrelang versucht herauszufinden, wie die Rüstungen funktionierten – ohne Erfolg. Zu guter Letzt war sie zu dem Schluss gekommen, dass es keine Rolle spielte, solange sie ihnen aus dem Weg ging.

Der eiserne Ritter sagte kein Wort, was nicht sonderlich überraschend war, schließlich hatte keiner von ihnen je gesprochen – zumindest nicht, soweit Anne sich erinnern konnte. In der Hand hielt er einen Stapel Papier. Die Fahrkarten. Das oberste Blatt enthielt eine Nachricht, die er dem Jungen reichte, der ihm die Tür geöffnet hatte. Der Junge las vor:

An alle Waisenkinder, die uns heute verlassen werden.

Ich wünschte, ich könnte sagen, dass ich eure Anwesenheit hier sehr genossen habe, aber das habe ich nicht. Kein bisschen. Und um ehrlich zu sein, wünsche ich mir auch gar nicht, das sagen zu können. Der Teil war gelogen. Außerdem habt ihr noch einen ganzen Tag für mich zu arbeiten, also steht nicht länger rum, sondern fangt endlich an.

Mit unfreundlichen Grüßen
die Oberin

P.S.: Auf Nimmerwiedersehen!

Der eiserne Ritter gab dem Jungen einen zweiten Zettel mit der Namensliste des Jahrgangs, und der Junge fing an, die Namen in alphabetischer Reihenfolge aufzurufen. Derjenige, dessen Name genannt wurde, trat vor und erhielt seine Fahrkarte.

Anne seufzte, denn sie wusste, dass sie wieder mal als Allerletzte an die Reihe kommen würde. Nicht nur, dass sie keine Ahnung hatte, wo sie herkam, nein, sie hatte auch keinen Nachnamen, und so kam sie immer als Letzte dran. Zusammen mit Penelope hatte sie sich eine ganze Reihe von passenden Nachnamen ausgedacht, aber die Oberin hatte sich geweigert, das erforderliche Formular einzureichen, um ihren neuen Namen rechtsgültig zu machen.

»Appleturner, Appollonia«, rief der Junge als Erstes, und ein groß gewachsenes Mädchen trat vor. Der Ritter gab ihr eine Fahrkarte, und sie ging nach draußen, um mit ihrer Arbeit zu beginnen.

»Barnacle, Rhoberte«, rief der Junge als Nächstes. Diesmal trat ein Junge vor, der ebenfalls seine Fahrkarte erhielt. Er folgte dem Mädchen nach draußen.

Die Reihe wurde kürzer und kürzer, während sich ein Waisenkind nach dem anderen seine Fahrkarte abholte: Iduardo Dribblenoodle, Mari Ficklefeather, Ebelleh Greatsword, Ty Queenflower.

»Shatterblade, Penelope«, rief der Junge.

Penelope lief im Hüpfschritt zum Ritter, ließ sich ihre Fahrkarte aushändigen und küsste das Papier mit einem lauten Schmatzer. »Prinzen dieser Welt, ich komme!«

Anne und die anderen sahen lachend zu, wie Penelope aus der Eingangshalle tanzte, dann ging der Reigen aus Aufrufen und Vortreten weiter. Bald darauf waren nur noch fünf Waisen übrig. Dann nur noch zwei. Und schließlich war Anne ganz allein.

»Anvil«, sagte der Junge schließlich.

Beim Klang ihres vollständigen Namens zuckte Anne zusammen, konnte sich aber dennoch ein breites Lächeln nicht verkneifen, als sie wie alle anderen vortrat. Trotz ihrer ungewissen Zukunft kribbelte es in ihr vor lauter Freude. Sie hielt den Atem an und wartete, dass der Ritter ihr die Fahrkarte gab.

Stattdessen drehte er sich um und verließ den Schlafsaal.



Anne stand da wie versteinert. Das ergab doch keinen Sinn. Gut, es ergab auch nicht unbedingt Sinn, eine Fahrkarte von einer leeren Ritterrüstung zu bekommen, aber in diesem speziellen Fall ergab es noch weniger Sinn, *keine* Fahrkarte zu bekommen.

Penelope, die inzwischen eine Harke in der Hand hielt, steckte den Kopf zur Tür herein. »Kommst du? Diese Blätter rechen sich nicht von selbst zusammen.«

»Ich ... ich habe keine Fahrkarte bekommen«, sagte Anne.

»Was?« Penelope sah von Anne zu dem davonschreitenden Ritter und wieder zurück. »Und was machst du jetzt?«

Anne beschloss, dass es sich um einen Fehler handeln musste, und rannte hinter dem Ritter her. Mit einem gewagten Satz sprang sie ihm vor die Füße und winkte mit beiden Händen. Der Ritter hielt, nur Zentimeter bevor er sie über den Haufen gelaufen hätte, und sah mit seinem kalten, leeren Blick auf sie hinab.

»E-entschuldigung, aber Sie haben mir keine Fahrkarte gegeben«, sagte Anne.

Kurz flackerte der Stein im Helm des Ritters rot auf. Hatte sie ihn verärgert? Sie hielt tapfer die Stellung, auch wenn sie innerlich zwischen finsterner Entschlossenheit und nackter Panik schwankte. Der Ritter blickte weiterhin regungslos auf sie

hinab. Schließlich machte er einen Schritt zur Seite, ging um sie herum und setzte ungerührt seinen Weg fort. Mit einem dicken Kloß im Hals sah Anne ihm nach. Sie wusste zwar nicht, warum der Ritter ihr keine Fahrkarte gegeben hatte, aber eines wusste sie genau: Ohne konnte sie Saint Lupin's nicht verlassen.

Anne sah sich um. Die anderen Waisenkinder hatten bereits mit ihren Aufgaben begonnen, aber wie sollte sie arbeiten, solange das Problem mit ihrer Fahrkarte nicht gelöst war?

»Ich muss zur Oberin«, beschloss Anne.

Penelope wurde kreidebleich. »Wir hängen sowieso schon hinterher. Wenn du nicht jetzt gleich mit deiner Arbeit anfängst, kriegst du noch eine Doppelschicht im Bergwerk aufgebremmt. Dann lässt sie dich schufteln, bis das Schiff ablegt.«

Anne nickte. »Damit kann ich leben, solange ich an Bord bin, wenn es ablegt.«

Bevor ihr der gesunde Menschenverstand in die Quere kommen konnte, ließ Anne Penelope mit ihren Blättern stehen und eilte quer durch den Garten zum Herrenhaus, einem fünfstöckigen roten Backsteingebäude, das in der Mitte des Geländes stand. Sie rannte die Vordertreppe hinauf und trat durch die hohe Doppelflügeltür. Vom Haupteingang führten mehrere Gänge in verschiedene Richtungen. Anne nahm den Gang rechts von der antiken Standuhr und folgte seinem verschlungenen Verlauf, bis sie zu einem langen, hohen Flur kam, der zum Büro der Oberin führte. An den Wänden links und

rechts standen die Statuen früherer Leiter und Leiterinnen des Instituts Spalier. Sie sahen mit finsternen Blicken auf jeden Besucher herab, was das Gefühl, dass man auf dem Weg zu seiner eigenen Hinrichtung war, nur noch verstärkte. Anne schauderte, als sie an ihnen vorbeiging.

Die Tür zum Büro stand offen, aber Anne blieb trotzdem davor stehen und klopfte an. Man platzte nicht einfach so bei der Oberin herein. Als niemand antwortete, lugte sie vorsichtig durch die Tür.

Das Zimmer dahinter war achteckig. Es gab einen großen Schreibtisch aus Eichenholz, der mit einer Vielzahl feinsten Schnitzereien verziert war, Regale, die vom Boden bis zur Decke reichten, und drei hohe Buntglasfenster. Sonnenlicht in allen Farben des Regenbogens erfüllte den Raum. Sämtliche Oberflächen waren auf Hochglanz poliert, sodass Anne ihr eigenes dreckverschmiertes Gesicht von überallher entgegenblickte. Das einzige Lebenszeichen kam von der Feuerechse, die die Oberin als Haustier hielt. Das Tier lag in einem Korb in der Ecke gegenüber der Tür und schnarchte leise vor sich hin. Es war ein Männchen, und sein Name war Hund – das stand zumindest auf seinem Halsband. Vom Kopf bis zur Schwanzspitze maß er etwas mehr als einen halben Meter. Er hatte einen schwarzen Schuppenpanzer, leuchtend grüne Augen und ledrige kleine schwarze Flügel, mit denen er weniger flog als ein paar Zentimeter über dem Boden hin und her zu taumeln und dabei in alles hineinzukrachen, was sich ihm in den Weg

stellte. Wie eine Hummel ohne das geringste räumliche Sehvermögen. Anne mochte Hund und hätte ihn am liebsten mitgenommen, wenn sie Saint Lupin's verließ.

»Ma'am?«, rief sie.

Keine Antwort.

Anne wusste, dass sie besser gehen sollte. Sie kam zu spät zur Arbeit. Aber die Oberin war die Einzige, die ihr Problem mit der fehlenden Fahrkarte lösen konnte, daher beschloss sie zu warten. Aus einem plötzlichen Impuls heraus trat sie über die Schwelle. Die Waisen durften sich nur selten unbeaufsichtigt im Büro aufhalten, und bei diesem winzigen Akt des Widerstandes an ihrem allerletzten Tag hier verspürte Anne ein angenehm aufregendes Kribbeln im Bauch. Die Regale waren mit Tausenden Glasglocken in den verschiedensten Größen gefüllt, und unter jeder dieser Glocken lag ein einzelnes Medaillon, das es so kein zweites Mal gab. Anne hatte Stunden damit verbracht, sie abzustauben und zu polieren, war dabei jedoch immer strengstens bewacht worden. Doch nun war sie für einen kurzen Moment vollkommen frei, und dieses erhabene Gefühl genoss sie, indem sie wie eine Ballerina über den Steinboden wirbelte. Am Ende des Raums hielt sie vor dem Regal an, in dem die Glasglocke stand, unter der ihr Lieblingsmedaillon lag: ein kleines silbernes, in das das Bild eines Drachen eingraviert war. Der Drache bestand aus einem komplizierten Muster aus feinsten Linien, das durch einen tiefen Kratzer auf der Oberfläche entstellt wurde.

»Und was glaubst du, was du da tust?«, fragte eine schneidende Stimme.

Anne fuhr herum und verlor dadurch fast das Gleichgewicht.

Eine große dürre Frau stand in der Tür.

Die Oberin.

Mit misstrauisch gespitzten Lippen durchquerte sie den Raum, wobei ihr silberner Gehstock bei jedem zweiten Schritt klirrend auf den Steinfliesen auftraf. Wenige Zentimeter vor Anne blieb sie stehen. So aus der Nähe betrachtet, hob sich das kurz geschnittene weißgraue Haar der Oberin noch stärker von ihrer braunen Haut ab. Sie stand so dicht vor Anne, dass Anne die schwarzen Fäden in der maßgeschneiderten hochgeschlossenen Bluse zählen konnte. So dicht, dass Anne fürchtete, sie könnte die braune Wollhose der Oberin mit ihrem dreckigen Mantel beschmutzen oder versehentlich deren schicke Lederstiefel verkratzen. Um den Hals trug die Oberin eine Goldkette mit einem Kristallanhänger, der Anne vor der Nase herumbaumelte.

Mit ihrer behandschuhten Hand deutete die Oberin auf die Glasglocke. »Nun?«, fragte sie. »Ich höre.« Sie sprach nicht laut, aber das war auch nicht nötig, denn ihre kohlschwarzen Augen konnten einem direkt bis in die Seele blicken und diese zu einer schrumpeligen kleinen Rosine zusammenschrumpfen lassen. Was genau das war, was Annes Seele in diesem Moment passierte.

»Ich ... ich habe nichts angefasst. Versprochen.«

Die Oberin ließ den Blick über das Regal wandern, als suche sie nach einem Beweis für Annes Vergehen, und sei er noch so klein. Ein verräterischer Fingerabdruck zum Beispiel. »Was machst du dann hier?«

Anne holte tief Luft. »Ich habe keine Fahrkarte für das Versorgungsschiff bekommen.«

»Unsere Bewohner erhalten eine Fahrkarte, sobald sie dreizehn sind. Du bist noch nicht dreizehn.«

»Ich weiß«, sagte Anne. »Ich dachte bloß, weil das Schiff doch kurz nach Mitternacht ablegt, und ich ...«

»Es gab eine Fahrplanänderung. Das Schiff legt jetzt kurz vor Mitternacht ab, was – wie du dir sicher denken kannst – bedeutet, dass du noch ein bisschen länger hierbleiben wirst.«

Annes Herz begann zu rasen. »Noch länger? Hier? Auf Saint Lupin's?«

»Wo denn sonst?«, erwiderte die Oberin und wandte sich ab, offenbar zufrieden, weil tatsächlich niemand etwas angefasst hatte. Das verschaffte Anne etwas Raum zum Durchatmen.

»Aber ... das Schiff kommt erst in einem Jahr wieder.« Vor Annes innerem Auge blitzte ihre Zukunft auf: ein weiteres Jahr im Kohlebergwerk, ein weiteres Jahr, in dem sie jeden Winkel des Waisenhauses schrubben und auf Hochglanz polieren musste. Und das alles ohne ihre beste Freundin.

»Und was hat das mit mir zu tun?«, fragte die Oberin. Auf ihren Stock gestützt ging sie zum Schreibtisch und ließ sich

in den thronartigen Stuhl dahinter sinken. Ein deutlich vernehmbares Klacken ertönte, als ihre behandschuhte Hand auf die Tischplatte traf.

Anne ging zu der Stelle vor dem Schreibtisch, wo ein großes X auf den Boden gemalt war. Links davon stand ein Stuhl, aber soweit Anne wusste, hatte noch nie jemand die Erlaubnis erhalten, darauf Platz zu nehmen.

»Aber ich bin für dieses Schiff eingetragen«, beharrte Anne. »Mein Name steht auf der Liste. Ich habe morgen Geburtstag.«

»Ja, und wenn das Schiff morgen erst auslaufen würde, wärst du auch ganz sicher an Bord. Aber wie ich schon sagte, es gab eine Fahrplanänderung.« Die Oberin beugte sich vor. »Und damit das klar ist: Du wirst dich diesem Schiff auf keinen Fall nähern. Ich will dich weder auf dem Landungssteg sehen, noch in seiner Nähe oder an sonst einem Ort, von dem du den Landungssteg auch nur sehen kannst. Sagen wir einfach, bis das Schiff abgelegt hat, hast du dich ausschließlich auf dem Gelände des Instituts aufzuhalten.«

Annes Augen füllten sich mit Tränen. »Können sie nicht einfach noch ein paar Minuten warten?«

»Nein.«

»Kann Penelope dann mit mir hierbleiben?«

»Ganz bestimmt nicht«, sagte die Oberin in einem Tonfall, der verriet, dass von jeder weiteren Diskussion dringend abzuraten war. »Wenn das alles ist, darfst du dich jetzt an die Arbeit machen.«

Anne konnte nicht fassen, was sie da gerade gehört hatte. Penelope und sie würden getrennt werden. Mehr noch, Anne würde sich nicht einmal von ihr verabschieden können. Keine gemeinsamen Abenteuer. Keine Piraten. Vielleicht würden sie einander nie wiedersehen.

Die Oberin räusperte sich.

Anne sah auf.

»War sonst noch was?«, fragte die Oberin.

In diesem Moment beschloss Anne, dass sie sich nicht so leicht geschlagen geben würde. »Genau genommen habe ich gerade meine Schicht im Bergwerk beendet«, sagte sie. »Laut Plan soll ich Penelope noch beim Aufrechen der Blätter helfen und dann ins Bett gehen.«

»Wenn du wach genug bist, um herzukommen und mir auf die Nerven zu gehen, bist du auch wach genug, um den ganzen Morgen zu arbeiten. Und mit ›arbeiten‹ meine ich nicht, dass du die Zeit mit deiner Freundin vertrödeln sollst.«

Die Oberin deutete auf das Körbchen in der Ecke, in dem Hund lag. »Du kannst damit anfangen, dass du diese jämmerliche Kreatur zu ihrem morgendlichen Spaziergang ausführst.«

Anne verkniff sich eine angemessene Erwiderung und schlurfte in die Ecke hinüber. Sie nahm die Leine von dem Haken über dem Körbchen und befestigte sie an Hunds Halsband. Er schnaubte entrüstet, erhob sich dann aber doch schwerfällig. Normalerweise wurden immer zwei Leute abge-

stellt, um mit der Feuerechse Gassi zu gehen: Einer hielt die Leine, und der andere schubste und pikste und lockte und bettelte, bis Hund sich dazu herabließ, sich in Bewegung zu setzen. Aber in letzter Zeit gehorchte er Anne auch ohne allzu großen Aufwand.

»Denk dran«, mahnte die Oberin, »du darfst das Gelände nicht verlassen, bis das Versorgungsschiff abgelegt hat. Ich muss dich wohl nicht daran erinnern, welche Konsequenzen ein Verstoß gegen die Regeln hat.«

Anne verließ das Büro mit Hund im Schlepptau. Diesmal machten ihr die Blicke der Statuen nichts aus. Ganz im Gegenteil: Mit jedem Schritt wuchs ihre Entschlossenheit. Anne war es egal, was die Oberin sagte. Sie würde auf keinen Fall hier zurückbleiben. Sie würde Saint Lupin's verlassen, auf welchem Weg auch immer.

Selbst wenn sie dafür gegen jede einzelne Regel der Oberin verstoßen musste.

... ◆ ◆ ◆ ...

DAS ULTIMATIVE HANDBUCH FÜR ABENTEURER

WIE MAN ERFOLGREICH ENTKOMMT
empfiehlt, folgende Dinge dringend zu beachten:

- 1) Warten Sie bis nach Einbruch der Dunkelheit, wenn alle schlafen – es sei denn, der Ort, von dem Sie entkommen wollen, wird von einer Patrouille wandelnder Ritterrüstungen bewacht, die niemals schlafen. In diesem Fall haben Sie leider Pech gehabt.
- 2) Falls Sie für Ihre Flucht auf einen Gefährten angewiesen sind, wählen Sie jemand Stilles, Schweigsames. Laute, geschwätzi-ge Personen, die in einem fort von Piraten und Burgen plappern, erhöhen das Risiko, erwischt zu werden, enorm.
- 3) Bevor Sie versuchen, den Wassergraben zu durchschwimmen, vergewissern Sie sich, dass er nicht voller Haie ist.

... ◆ ◆ ◆ ...