

JODI LYNN ANDERSON

Thirteen Witches

DAS
MEER DER
EWIGKEIT



BELTZ
& Gelberg

JODI LYNN ANDERSON

Thirteen WITCHES

DAS MEER DER EWIGKEIT

Roman

Aus dem amerikanischen Englisch
von Kanut Kirches

**BELTZ
& Gelberg**

Dieses Buch ist erhältlich als:
ISBN 978-3-407-75974-0 Print
ISBN 978-3-407-75975-7 E-Book (EPUB)



© 2025 Beltz & Gelberg
Verlagsgruppe Beltz
Werderstraße 10, 69469 Weinheim
service@beltz.de

Alle deutschsprachigen Rechte vorbehalten
Die Verlagsgruppe Beltz behält sich die Nutzung ihrer Inhalte
für Text und Data Mining im Sinne von § 44b UrhG ausdrücklich vor.

Text copyright © 2021 by Jodi Lynn Anderson

Dieses Werk wurde im Original veröffentlicht bei ALADDIN.
Einem imprint von Simon & Schuster Children's Publishing Division,
1230 Avenue of the Americas, New York, New York 10020

Dieses Werk wurde vermittelt durch die Literarische
Agentur Thomas Schlück GmbH, 30161 Hannover.

Übersetzung: Kanut Kirches

Lektorat: Andrea Baron

Neue Rechtschreibung

Umschlagillustration: © 2021 Kirbi Fagan

Innengestaltung: Heather Palisi

Herstellung: Elisabeth Werner

Satz: publish4you, Roßleben-Wiehe

Druck und Bindung: Beltz Grafische Betriebe, Bad Langensalza
Beltz Grafische Betriebe ist ein Unternehmen mit finanziellem Klimabeitrag
(ID 15985-2104-1001).

Printed in Germany

1 2 3 4 5 29 28 27 26 25

Weitere Informationen zu unseren Autor:innen und Titeln finden Sie unter:
www.beltz.de



Du bist die Wolkenbaumeisterin,
dir wachsen Flügel. Du bist diejenige,
der die Erde ihre Geschichten anvertraut.
Du bist die Sängerin der Lieder.

Schau dich um.
Du hast Mondlicht hinterlassen,
wo du gegangen bist, auch wenn
du dich vielleicht nicht daran erinnerst.

*Inschrift eines bestickten Kissens
in der Hütte der Lichtweberin*



PROLOG

*M*itten in der Nacht, in einem Haus am Ende der Waterside Road, sitzen zwei Frauen am Fenster und blicken auf das Meer hinaus. Sie haben ihre Stühle aneinandergerückt, als ob die Nähe sie vor etwas schützen würde, das sie fürchten. Draußen bläst der eisige Wind gegen das Fensterglas. Es ist Dunkelmond, und Annabelle Oaks hat das ungute Gefühl, dass etwas zu ihr unterwegs ist.

Zu ihrer Linken trägt Elaine Burtsley ein Sweatshirt, auf dem in verblassten, aufgeplusterten Buchstaben steht: Ich könnte mich irren, aber das ist unwahrscheinlich. Sie blättert durch einen Kriminalroman, liest ihn aber kaum. Annabelle trägt ein elegantes gestuftes Baumwollkleid und hat überall Farbflecken, während sie auf eine Leinwand starrt, die sie mit einem Pinsel betupft.

Sie sind ungleiche Gefährtinnen, und doch haben die Monate, seit ihre Töchter weg sind, sie Abend für Abend in diesem Ritual des Beobachtens und Wartens zusammengeführt. Auf einem Tisch zwischen ihnen ruht ein Blatt Papier. Es ist nie weit von Annabelle entfernt, selbst wenn sie schläft. Es ist der Zettel, den ihre Töchter in der Nacht, als sie weggingen, zurückgelassen haben: Ich werde ihn finden, steht da. Und dann, darunter der schiefe gekritzelte Nachtrag:

Ich gehe mit.

Der erste Satz ist ordentlich und gleichmäßig geschrieben, als ob die wenigen Worte, die er enthält, von seiner Verfasserin sorgfältig abgemessen worden wären. Der zweite Satz ist schräg und wild gekritzelt, als würde ein Mädchen das andere auf dem Weg zur Tür gerade noch einholen wollen ... als wäre er im Eiltempo geschrieben worden.

Dies ist der Zettel, den die Frauen der Polizei gezeigt haben. Die glaubt, dass die Mädchen weggelaufen sind, um ihre verlorenen Väter zu suchen, die sie nie finden werden. Annabelle weiß es natürlich besser.

Ein Matrose in einem gelben Regenmantel drängt sich in den Raum und dann mitten durch Elaine hindurch, um in die Küche zu gelangen. Elaine setzt sich aufrecht hin und zittert.

»Das ist Nassi, der durch dich hindurchgegangen ist«, sagt Annabelle. »Tut mir leid. Er steht ziemlich neben sich, seit er die listige Agatha verloren hat.«

Mrs Burtsley zittert erneut und sieht sich um, dann wendet sie sich wieder ihrem Buch zu. Sie hat die Sicht nicht, sie kann die Geister, die sich im Raum tummeln, nicht sehen, aber sie spürt ihre Kälte. Der Raum, der für fast jede Person leer aussehen würde, ist gefüllt mit Geistern. Seit Rosie weg ist, kommen jeden Tag mehr und mehr aus den umliegenden Städten und Landkreisen, um einen Blick auf das Haus der Familie Oaks zu werfen, bevor sie am Morgen zu ihren Gräbern zurückkehren. Der Tod der Erinnerungsdiebin hat dieses Haus noch berücktigter gemacht, als es ohnehin schon war.

Annabelle weiß, dass ihre Freundin ihr all das glaubt: die Geister, die Hexen, die Mondgöttin, der Krieg. Sie weiß, dass es einfacher ist, an unmögliche Dinge zu glauben, als daran, dass jemand, den man liebt, wirklich verloren ist. Es ist besser zu glauben, dass die

eigene Tochter auf einer gefährlichen Reise ist, die sie selbst gewählt hat, als an die Alternative zu glauben. Aber Annabelle weiß auch, dass Elaine nicht genug über Hexen weiß, um sie so zu fürchten, wie sie es sollte.

Schließlich steht Annabelles Besucherin auf. »Ich geh heim«, sagt sie und legt Annabelle sanft die Hand auf die Schulter, bevor sie sich umdreht und zur Tür schlurft. In den meisten Nächten bleibt sie hier, bis sie kaum noch die Augen offenhalten kann. Am nächsten Abend kommt sie mit Augenringen wieder zurück.

Nachdem sie gegangen ist, wendet sich Annabelle wieder ihrer Malerei zu, wischt und tupft mit dem Pinsel auf der Leinwand und malt ein Porträt ihrer Großmutter. Wie alle ihre Arbeiten hat auch diese etwas Beunruhigendes an sich. Die Dinge, die Annabelle malt, strahlen unweigerlich etwas Düsteres aus: Blumen verwelken in ihren Vasen, Gesichter runzeln die Stirn, Stürme peitschen durch Wälder. In den Augen ihrer Großmutter ist eine Warnung zu erkennen.

»Sie schwimmen da draußen und warten auf mich«, sagt Annabelle zu niemand Besonderem – zum Gemälde, zu den Geistern, den Wänden, der Luft, den Sternen.

In ihren Gedanken sieht sie ihre Kinder: Rosie, klein, quirlig, stark und mutig; und Wolf, ein Neugeborenes, das sie nur kurz kennenlernen durfte, bevor es ihr genommen wurde. Die gerade erst zurückgewonnene Erinnerung an den Tag, an dem die beiden geboren wurden, schmerzt sie. Der feste, vertrauensvolle Griff von Wolfs kleiner Hand, der süße Duft seiner Kopfhaut, die großen, stauenden Augen, mit denen er die Welt betrachtete. Rosie weinte, nachdem er an jenem Morgen geraubt worden war, und streckte ihre Hände nach ihm aus, als hätte sie ein eigenes Körperteil verloren.

Ein Kind gestohlen. Das andere groß geworden und nun mitten in der Nacht mit ihrer besten Freundin aufgebrochen, um ihn zu retten ... wo auch immer in der Zeit er sich gerade befinden mag.

Das ist es, was Annabelle aus ihrem Stuhl lockt, um auf das Meer zu starren. Sie schwimmen da draußen, denkt sie, während sie auf die kalten, dunklen Wellen des Atlantiks hinausschaut. Und ich kann sie nicht beschützen.

Das einsame Haus erstrahlt in der dunklen Nacht wie ein Leuchtfeuer. Annabelle hasst es, wenn die Geister sie kurz vor Tagesanbruch allein lassen, und als sich die Dunkelheit dem Morgengrauen nähert, sieht sie mit Bedauern zu, wie sie in den Wald hinwegdriften. Der Garten wird still und ruhig. Und dann ... hört sie es. Das Rascheln in den Bäumen, als würden die Blätter über etwas flüstern, vor dem sie sich fürchten, bevor sie ganz verstummen.

Plötzlich sieht Annabelle, warum.

Eine Gestalt steht am Rande des Gartens, dort, wo das Gras auf den Horizont des Meeres trifft. Annabelles Hände beginnen zu zittern.

Die Hexe, die auf der anderen Seite des Gartens steht, bewegt sich nicht. Sie ist so weit weg, dass ihr Gesicht im schwachen Licht nur als weißes Oval zu erkennen ist. Annabelle muss sie nicht sehen können, um zu wissen, wer sie ist.

»Annabelle Oaks«, ruft die Hexe durch die windstille Luft. »Deine Tochter wird sterben.«

Das zu hören fühlt sich an, als würden ihr Felsbrocken um den Hals hängen.

Dann dreht die Hexe sich um und schwebt den Pfad am Rande

der Klippen entlang, noch bevor die Sonne aufgehen kann. Sobald sie aus ihrem Blickfeld verschwunden ist, sinkt Annabelle zu Boden, sämtliche Kraft verlässt sie.

Sie würde zu Rosie schwimmen, wenn sie könnte.

Aber kein Boot, kein U-Boot könnte sie dorthin bringen.

Es gibt nur eine Möglichkeit, das Meer der Ewigkeit zu durchqueren.

Und die hat Rosie mitgenommen.





TEIL 1



KAPITEL 1

Das größte Problem, wenn man achtundachtzig Tage lang im Bauch eines magischen Wals lebt, ist die Langeweile. Meine beste Freundin Keim und ich machen das Beste daraus, indem wir Mau-Mau spielen.

»Du hast immer die besseren Karten«, sagt Keim. Sie lümmelt auf einem Sessel und isst Doritos. »Schon die ganze Zeit.«

»Du übertreibst«, sage ich. Aber sie hat recht, ich bekomme wirklich immer die besseren Karten. Ich schaue auf mein Blatt, die zerknitterten Karten, mit denen wir bestimmt schon tausendmal gespielt haben, seit wir uns in dem Wal befinden. Ich habe schon fast alle Karten abgelegt, während Keim mehr auf der Hand hat als zu Anfang. Das passiert ständig, und doch ... doch ... irgendwie, obwohl es ein Glücksspiel ist, gewinnt Keim jedes Mal. Ich kann meinen Sieg schon schmecken, aber ich bin mir ziemlich sicher, dass er mir noch entgleiten wird.

Ich weiß, dass es nicht das ist, was man hier erwartet: zwei zwölfjährige Mädchen, die Karten spielen und sich die Bäuche vollschlagen. Wenn man sich umschaute, merkt man gar nicht, dass wir uns in einem zeitlosen, zeitreisenden Wesen befinden. Wenn überhaupt, dann sieht es aus wie in dem Haus von Keims Oma, die ich einmal besucht habe, als wir noch klein waren.

Auf der rechten Seite ist unser Schlafzimmer mit einem orangefarbenen Teppich und zwei Betten, in denen wir schlafen. Hier in der Mitte stehen ein Fernseher und zwei abgewetzte Sessel, auf dem Tisch dazwischen stehen Schalen gefüllt mit unseren Lieblingssnacks. Außerdem gibt es einen Esstisch, einen Flokateppich sowie ein Laufband und ein Minitrampolin extra für Keim, die nie lange stillsitzen kann.

Dennoch gibt es einige Anzeichen dafür, dass wir nicht mehr in Maine sind. Da ist zum einen eine durchsichtige Kuppel über uns, die den Blick auf das blaue Meerwasser über uns freigibt. Der Raum ist übersät von Reisebroschüren für die Steinzeit, die Bronzezeit sowie bestimmte Epochen wie die Han-Dynastie, das Gupta-Reich und so weiter. Außerdem liegt hier ein farbiger Bildband mit dem Titel *Willkommen im Meer der Ewigkeit*, der eine Einführung zu den magischen Kreaturen des Ozeans der Zeit gibt und furchterregende Erklärungen zum Piratenkönig und seiner Knochenarmee enthält. Außerdem gibt es einen Überblick über die Regeln des Zeitreisens, darunter Dinge wie:

Kreuze niemals den Weg mit einem früheren oder zukünftigen Ich, es sei denn, du willst ein lästiges Wurmloch erzeugen.

Die Menschen der Vergangenheit können dich nicht sehen, es sei denn, sie haben die Sicht.

Kehre erst dann an deinen Ausgangspunkt zurück, wenn deine Reise beendet ist.

Das Buch und die Broschüren befanden sich in einem Geschenkkorb, der auf uns wartete, als wir an Bord gingen – die Art, die

man in guten Hotels bekommt, voll mit bunten Taschentüchern, Äpfeln, Birnen, einer Ananas und ein paar Schokoriegeln, plus Ersatzzahnpaste und einer Willkommenskarte. Keim und ich haben die Schokolade längst verschlungen, das Obst weggeworfen und aus den Taschentüchern kleine Spuckbälle gebastelt, mit denen wir uns gegenseitig durch Strohhalme beschießen.

Wie auch immer, wir haben im Grunde alles, was zwei zwölfjährige Mädchen auf einer Zeitreise brauchen – abgesehen von unseren Müttern, der Schule und Menschen außer uns selbst.

Keims Theorie ist, dass der Wal (dem sie den Namen Mampfi gegeben hat, da ihr Lieblingsname Chauncey nicht richtig passte) alles liefert, was man als Passagier braucht, daher die Doritos und die Pop-Tarts. (An den ersten drei Tagen habe ich Pop-Tarts gegessen, bis ich gekotzt habe.) Das erklärt auch, warum an der Wand neben ihrem Bett Fotos von ihrem Freund D'quan Daniels und von olympischen Sportlerinnen hängen, wohingegen es auf meiner Seite so aussieht: Lieblingsbücher wie *Der geheime Garten* und *Winn-Dixie* sowie ein paar meiner Favoriten aus Kindertagen wie *Ein Tag im Schnee*. Es erklärt außerdem, warum Keims Lieblingssendung *Tierisch Paranormal* auf Dauerschleife im Fernsehen läuft und warum mehrere Ausgaben der *Tierisch-Paranormal*-Zeitschrift auf dem Couchtisch liegen. Außerdem gibt es überall Zimtduftkerzen (wieder Keims Favorit) und Streichhölzer, um sie anzuzünden.

Wir haben alles, was wir brauchen. Aber die Wahrheit ist, dass sich die Zeit im Inneren des Wals endlos anfühlt, und ich bin mir sicher, das liegt daran, dass sie es ist. Ich bin mir sehr sicher, dass in der Außenwelt (die wir hinter uns gelassen haben) die Zeit vergeht ... aber im Inneren unseres Wals steht sie still. Ich weiß das, weil ich eine winzige Sanduhr-Halskette besitze, die mir eine

Hexe gegeben hat, und nicht ein einziges Körnchen Sand ist hindurchgefallen – doch laut Keims Uhr sind achtundachtzig Tage vergangen. Wir behalten diese Zeit (die Zeit zu Hause) im Blick, indem wir jedes Mal, wenn Keims Uhr 12 Uhr Mittag erreicht, mit einem Filzstift (danke, Mampfi!) einen Strich an die Wand zeichnen. Irgendwie bewegt sich die Zeit also, und irgendwie auch nicht.

Auf jeden Fall sind wir unendlich gelangweilt – also haben wir uns die Tage vertrieben mit: mindestens fünfzig verschiedenen Varianten wie man Eyeliner aufträgt, mindestens tausendmal Mau-Mau spielen, unsere Zehennägel in allen Farben des Regenbogens lackieren, stundenlange Rülps-Wettbewerbe veranstalten und die Niedlichkeit aller Jungs an unserer Schule bewerten. (Keim schwärmt für D'quan, sagt aber, dass man es einem Mädchen nicht verübeln kann, wenn es sich umschaute. Außerdem kennt D'quan den wahren Grund für unser Verschwinden nicht und könnte denken, wir seien tot.)

Wir haben darüber gesprochen, wie die siebte Klasse sein wird, falls wir sie noch erleben, und ich habe versprochen, mich von Keim auf mehr Partys mitschleppen zu lassen, und außerdem noch zumindest zu versuchen, ihre andere beste Freundin, Bibi West, zu mögen (die es jetzt vorzieht, mit ihrem vollen Namen Bibiana angesprochen zu werden – allerdings können wir uns noch nicht daran gewöhnen und vergessen es ständig). Wir haben alle Reiseführer gelesen, die Mampfi uns zur Verfügung gestellt hat. Unser wichtigstes Buch – *das große Handbuch der Hexenjagd* – haben wir tausendmal vor- und rückwärts gelesen. Keim hat mir ein spezielles Freundschaftsarmband geknüpft, damit ich meine Walpfeife am Handgelenk tragen kann. Und jetzt ... spielen wir wieder Mau-Mau.

»Oh! Ist Mampfi nicht süß?«, quietscht Keim und schaut zu einer kleinen Schale mit M&Ms hinüber, die neben mir aufgetaucht ist. Ich starre die M&Ms an und beiße mir auf die Zunge. Mampfi scheint *wirklich alle* unserer Bedürfnisse vorauszuahnen. (Er ist dabei sehr subtil. Du schaust einen Moment weg, blinzelst oder verlierst dich einen Augenblick in einem Tagtraum, und schon verändert er etwas um dich herum.) ABER Mampfi diente früher auch einer Hexe (zugegeben, die Hexe ist tot), deren Pfeife jetzt uns gehört.

»Er würde wahrscheinlich genauso eifrig Hexen mit allem versorgen, was *sie* brauchen«, sage ich. »Wir bekommen zum Beispiel M&Ms ... sie bekommen Kessel, in denen sie Kinder kochen können.«

»Pst. Du verletzt seine Gefühle«, zischt Keim und blickt zur Kuppeldecke über uns.

Mampfi erzittert. Das versetzt mich für einen Moment in Panik. Ich befürchte ständig, dass irgendetwas mit Mampfi schiefgehen könnte. Immerhin sind wir wie ein winziges Fahrzeug, das von Meerwasser umgeben ist, das uns ertränken könnte.

»Siehst du?« Keim schaut mich vorwurfsvoll an.

»Er ist dem Kraken da ausgewichen«, sage ich und zeige durch die Glaskuppel auf ein riesiges rotes Wesen, das über uns vorbeischwimmt.

Keim entspannt sich wieder und grinst. »Jedes Mal, wenn ich einen Oktopus sehe, muss ich an das in der ersten Klasse denken.«

Ich wünsche mir Blau und erwarte nervös Keims nächste Karte. *Los geht's.*

Es ist einer der berüchtigten Momente meiner Kindheit. In der Schule spielten wir »Es fuhr ein Bauer ins Holz«, bei dem jeder nach und nach ausgewählt wird, bis nur noch ein Kind übrigbleibt,

das dann ein Knochen sein soll. (Fragt mich nicht, ich habe diese besondere Art der Folter nicht erfunden).

Jemand hatte sich bereits für Keim entschieden. Ich wusste also, dass *ich* am Ende der Knochen sein würde, und das wäre furchtbar peinlich. Als nur noch drei Personen übrig waren, zeigte ich aus dem Fenster und rief, dass lila achtarmige Aliens aus dem Weltraum einfielen und wir alle um unser Leben rennen müssten. Irgendwie war ich so überzeugend, dass ich alle dazu brachte, aus dem Fenster in den Himmel zu schauen.

»Das war so großartig«, sagt Keim und ignoriert die Tatsache, dass es viel peinlicher war, das Mädchen zu sein, das verkündete, wir würden von Außerirdischen angegriffen, als der Knochen. Sie legt eine Acht ab, sodass ich eine Runde aussetzen muss, und sie also direkt wieder dran ist; es spielt ja niemand anderes mit. Keim hat kaum noch Karten auf der Hand, sie wird wieder gewinnen.

Ich spüre, wie sich ein widerwilliges Lächeln auf mein Gesicht schleicht. Keim scheint zu denken, dass alle möglichen Dinge an mir charmant sind. Dinge, die ich gerne ändern würde – wie zum Beispiel, dass ich Leute, die ich nicht kenne, mit finsterem Blick bedenke und die meiste Zeit in der Schule damit verbringe, aus dem Fenster zu schauen und mir vorzustellen, wie schön es wäre, durch eine Tür in die Wolken zu gehen, weg von allen außer meiner besten Freundin.

Sie legt eine weitere Karte ab und jubelt: »Mau.« Während ich über meine Unzulänglichkeiten grübele, hat sie es geschafft, die vorletzte Karte abzulegen. Uff.

Der Rest des Spiels geht schnell. Keim legt mit Schwung ihre letzte Karte auf den Stapel. Sie sieht mich entschuldigend an.

»Tut mir leid, Rosie, ich wollte wirklich, dass du gewinnst.«

»Schon gut«, sage ich. »Ich wollte auch, dass du gewinnst.«

Sie gähnt. »Ich gehe jetzt ins Bett.«

Keim geht in unser Zimmer und schlüpft in ein rosafarbenes Pyjama-Ensemble, das natürlich von Mampfi zur Verfügung gestellt wurde. Es hebt ihre blassen, sommersprossigen Wangen und ihr rotblondes Haar hervor und passt perfekt zu ihrer kraftvollen Statur. Ich ziehe mir ein Oversize-T-Shirt und eine gemütliche Flanellhose an. Keim putzt sich die Zähne und wäscht sich das Gesicht mit dieser neuen Creme, die sie benutzt. Ich putze mir ebenfalls schnell die Zähne, lasse aber das Waschen aus. Keim sagt zum Spiegel: »Ich sehe fantastisch aus« und krabbelt ins Bett – ein Wasserbett, von dem sie schon immer geträumt hat.

Ich betrachte mein eigenes Spiegelbild – ungebürstetes braunes Haar, zu große Zähne für meinen Mund, zu hohe Schultern für meinen Hals. Ich habe mein ganzes Leben lang auf einen Wachstumsschub gewartet, und jetzt, wo er da ist, scheint es, als würden alle meine Körperteile in unterschiedlichem Tempo wachsen.

Keim kniet neben ihrem Bett und vollzieht ihr abendliches Ritual: ein Ave-Maria und ein Vaterunser. Dann noch ein Gebet an die Mondgöttin – für alle Fälle. Es ist nicht gerade üblich, dass eine Christin an eine Göttin glaubt, die auf dem Mond lebt, aber Keim ist eben etwas anders.

»Mondgöttin«, sagt sie zur Decke gewandt. »Bitte kümmere dich um Ebb, wo immer er ist ... selbst, wenn er gar nicht mehr ist.«

Ich zucke zusammen. Ein Schmerz flammt in meiner Brust auf. Das letzte Mal, dass wir unseren Geisterfreund Ebb gesehen haben, war in der Nacht, als die Zeithexe kam und ihm etwas Schreckliches angetan hat. (Wir werden wahrscheinlich nie erfahren, was.) Er war schon tot, als wir ihn kennenlernten, aber

jetzt hat ihn wahrscheinlich etwas *noch* Schlimmeres als der Tod erwischt.

»Und bitte«, fügt Keim hinzu, »schicke jemanden, am liebsten einen Erwachsenen, der uns hilft, die Hexen zu töten.« Sie öffnet ein Auge, und schaut schnell zu mir rüber, dann schließt sie es wieder. »Rosie ist großartig, und ich bin sicher, dass sie es schaffen wird«, sagt sie wenig überzeugend. »Aber ein bisschen Hilfe wäre nett. Danke.«

Dann legt sie sich hin. Mit geschlossenen Augen redet sie weiter.

»Was glaubst du, was meine Mom gerade macht?«, fragt sie.

Ich bin einen Moment lang still. »Dich vermissen.«

Keim seufzt und hält kurz inne, bevor sie fortfährt.

»Glaubst du, dass heute eine Übernachtungsparty bei Bibi stattfindet? Vielleicht ist es Freitagabend. Freitagabende sind Partyabende, wenn man in die siebte Klasse kommt.«

»Ich glaube, Partyabende kommen eher in der Highschool«, sage ich, obwohl bei Bibi wirklich oft Mitschülerinnen übernachten.

Keim nickt. Ihre Augen sind immer noch geschlossen und ein leichtes Stirnrunzeln umspielt ihre Lippen.

»Ich will die siebte Klasse nicht verpassen«, sagt sie.

»Ich weiß, Keim«, antworte ich.

»Aber ich will auch hier sein.«

»Ich weiß.«

Und trotz all der unglaublichen Gründe, aus denen wir hier sind, wohin wir unterwegs sind und warum wir uns überhaupt in diesem Wal befinden, schläft Keim schnell ein. Sie schläft den Schlaf der Unerschrockenen und Tapferen.

Ich bleibe hellwach – ich bin weder unerschrocken noch mutig. Mein Mut muss sich erst noch zeigen.

Natürlich musst du erst an den anderen vorbei, um zu mir zu gelangen. Das sagte die Zeithexe in der Nacht, als sie mich aufgesucht hat. Elf Hexen sind noch übrig. Um Wolf zu retten, soll ich sie alle töten. Irgendwie, jenseits jeglicher Vernunft, bin ich – die Hausaufgaben vergessende, Wolken beobachtende, keine Freunde findende Rosie Oaks – das Mädchen, das sich bei Schulbällen in der Ecke versteckt, die, die am Ende der Knochen ist – die letzte und einzige Hexenjägerin der Welt. Ich würde das Keim nie sagen, aber ich weiß – und zwar ganz sicher –, dass ich es nicht schaffen kann.

Unruhig gehe ich auf leisen Sohlen zum vorderen Teil unseres Schiffs und steige die drei Teppichstufen hinauf zu dem beruhigenden Raum, der sich wie eine große Koje über Mampfis Mund und ein paar Meter über dem Niveau des Wohnzimmers befindet, wo sich wahrscheinlich sein Gehirn befände, wäre er nicht ein magisches Wesen. Dies ist der seltsamste und magischste Bereich unseres Schiffes. Wir nennen ihn Kommandozentrale.

Zwei zu beiden Seiten geöffnete Samtvorhänge rahmen einen dunklen, offenen Raum mit zwei bequemen Ledersesseln ein, die vor einer gewölbten schwarzen Wand stehen. Direkt vor der Wand, auf dem Boden, befindet sich ein Kreis aus silbrigem Licht, wie eine nächtliche Swimmingpool-Beleuchtung. Doch dieses Licht ist magisch und projiziert einen Strahl nach oben, der sich um uns herum zu einer Art Kugel voller leuchtender dreidimensionaler Bilder formt.

Sie schweben und fliegen um mich herum und bilden eine 360-Grad-Ansicht des Ozeans, der uns umgibt – blaue 3D-Bilder von Unterwasservulkanen, dunklen Höhlen am Meeresboden, riesigen Fischen und so weiter. Im Moment zeigen die leuchtenden Bilder einen weitgehend leeren Ozean um uns herum, abgesehen von gelegentlichen Riesenquallen oder Tintenfischen.

Genau in der Mitte des Raumes befindet sich die Karte, blau, durchscheinend und flach, als läge sie auf einem unsichtbaren Tisch.

Die Karte besteht eigentlich aus zwei übereinandergelegten Ebenen: eine flache Ansicht der sieben Kontinente der realen Welt, die entlang von Breiten- und Längengraden angeordnet sind, und eine eng gewundene Spirallinie, die sich wirbelnd darüber erstreckt. Mit anderen Worten: Es ist eine Spirale innerhalb eines Gitternetzes. Das Gitternetz, so haben wir herausgefunden, stellt den realen und konkreten Raum der Erde dar. Die Spirale steht für die Zeit und dreht sich nach innen, von dem Moment an, an dem wir unser Zuhause verlassen haben (wo sie von den Rändern der Karte abgeschnitten wird), bis zu einem Anfangspunkt genau in der Mitte, von dem wir nur annehmen können, dass er den Beginn aller Zeit markiert. Die Spirale dreht sich über der Karte der Kontinente nach innen und windet sich unzählige Male. (Ich vermute, dass Magie dahintersteckt. Es scheint eine fast unendliche Anzahl an Windungen zu geben. Keim sagt, dass sie die Karte nicht wirklich »checkt«, aber ich finde sie irgendwie ästhetisch und symbolisch.) Es gibt immer einen kleinen blau leuchtenden Wal, der auf der Karte Mampfis aktuellen Standort markiert.

Das Schwimmen im Meer der Ewigkeit – zumindest für einen Zeitwal – funktioniert so: Wenn man nach Südafrika im Jahr 1890 gelangen möchte, folgt man der Spirale immer und immer wieder an diesem Ort auf der Karte vorbei, bis man zu der Windung gelangt, die auch den Zeitpunkt darstellt, den man erreichen möchte. Natürlich würde es lange dauern, die gesamte Spirale zu bereisen oder an jedem Augenblick der Geschichte vorbeizuschwimmen, aber Mampfi nimmt Abkürzungen – er biegt von

einem Abschnitt der Spirale zum anderen ab, wobei wir nie genau wissen, was sein Plan ist, wenn er diese Abkürzungen nimmt.

Die schwebenden Wörter links neben der Karte geben an, wo wir uns in der Zeit befinden – immerhin. Im Moment schwimmen wir offenbar an Jugoslawien vorbei, 1990. In der oberen rechten Ecke der Karte ist unser Ziel in ebenfalls schwebenden Lettern angegeben: San Francisco, 1855. Darunter stehen unsere Tage bis zur Ankunft: sechs. Sechs Tage – in Walzeit – und Keim schläft immer noch wie ein Murmeltier, während mir jedes Mal heiß und kalt wird, wenn ich sehe, dass diese Zahl niedriger wird. Sechs Tage bis zu meiner Chance, die kostbare Person, die mir von der Zeithexe gestohlen wurde, zu retten.

An die gewölbte Wand am Rande dieses Raums habe ich zwei Fotos gehängt: Auf einem sieht man meine Mom und meinen Dad vor meiner Geburt (und vor dem Tod meines Dads). Mampfi hat es einfach hergezaubert. Das andere habe ich selbst mitgebracht, es ist ein uraltes Foto meines Bruders (das einzige, das ich von ihm habe), der vor einem alten Gebäude steht und an der Kamera vorbeischaut. Ich glaube, er sieht die Hexe an, die ihn gefangen hält, denn er wirkt wie versteinert.

Meine Mom hat mir vor einigen Monaten, als sie ihre Erinnerungen zurückgewann, erzählt, dass ich einen Monat lang durchgeweint habe, nachdem er von der Hexe geholt worden war. Sie sagte, die meisten Neugeborenen weinen, aber ich war untröstlich, und rückblickend glaubt sie, dass es der Verlust meines Zwillings war, der mir das Herz gebrochen hat.

Das Foto ist alles, was ich habe, denn es ist der einzige Hinweis, den mir die Zeithexe in der Nacht gab, in der sie mich zu ihrem Spielchen herausforderte: dreißig Tage, um ihn zu retten. Dreißig Tage, die beginnen, sobald wir diesen zeitlosen Wal verlassen

haben. Tage, die von der kleinen Sanduhr, die um meinen Hals hängt, gezählt werden.

Ich drehe mich um und mache mich wieder auf den Weg nach unten – zu unserem Zimmer und meinem weichen Bett. Ich ziehe meine Harry-Potter-*Lumos*-Taschenlampe unter der Bettdecke hervor und leuchte damit auf mein Laken und eine winzige leuchtende Blaumeise erscheint. Sie ist eine Hexenwaffe, *meine* Hexenwaffe, und sie ist unsere einzige Chance.

Ich kuschle mich unter meine Decke und beobachte die Kleine, wie sie über meine Füße stolziert. Ich lasse sie quer durch den Raum fliegen, um mein Bücherregal aufzuräumen. Seit wir an Bord sind, bringe ich ihr sinnlose Tricks bei, lasse sie Snacks oder Bleistifte oder alles Mögliche andere zu mir bringen, das ich zu faul bin, selbst zu holen. Jetzt sieht sie mich an – klein, zitterig und unsicher. »Du siehst aus, wie ich mich fühle«, sage ich zu ihr.

Ich schalte die Taschenlampe aus, rolle mich auf die Seite und versuche wegzudösen. Dabei beobachte ich Keims Rücken, während sie schläft.

Manchmal gelingt es mir, zu vergessen, dass wir Tausende Kilometer unter der Meeresoberfläche sind. Dann wiederum kann ich den Ozean und sein dunkles, undurchdringliches Wasser jenseits dieser Wände ganz und gar verdrängen, egal wie sehr ich es versuche. Ich lausche Mampfis Stöhnen, seinen leisen Rufen und seinem Walgesang, der überall um uns herum widerhallt. Keim sagt oft, dass er uns in den Schlaf singt, aber das glaube ich nicht.

Langsam drifte ich in den Schlaf.

Doch dann verändert sich irgendetwas. Ich werde wachgerüttelt.

Als ich im schummrigen Licht blinzele, merke ich, dass es Mampf ist, der sich schüttelt. Dieses Mal heftig.

Keim wühlt sich mühsam aus ihrer Bettdecke, die Haare stehen ihr zu Berge.

Das Schiff um uns herum zittert, ändert seinen Kurs. Mampfi kippt mit einem plötzlichen Ruck nach hinten, und auch ich rutsche aus dem Bett.

Wir sind auf Kurs Richtung Wasseroberfläche – und zwar schnell.

»ZIEL WIRD BALD ERREICHT«, ertönt eine laute, unbeeiligt klingende Computerstimme aus der Kommandozentrale.

»Was ist los?«, keucht Keim.

»Ich weiß es nicht.« Ich befreie mich von meiner Decke und schlepe mich zur Vorderseite des Schiffs und die Treppe hinauf. Auf dem Monitor sieht der Ozean bewegungslos und leer aus. Das Ziel ist immer noch San Francisco, 1855, sechs Tage.

»ZIEL WIRD ERREICHT«, sagt die Stimme.

»Wir müssen uns fertig machen!«, keuche ich.

Ich renne, rutsche, stolpere zurück zu meinem Bett, als wir merken, dass Mampfi sich aufrichtet. Ich schnappe mir meine Taschenlampe, stecke sie in meine Tasche und umklammere nervös meine Sanduhr-Halskette.

Mampfi kommt ruckartig zum Stehen und mein Herz schlägt mir bis zum Hals.

Gleich geht es los. Unser Kampf gegen die Hexen. Zu früh.

Ein Geräusch wie eine knarrende Tür erklingt, als Mampfi sein riesiges Maul öffnet.

»Verhalte dich normal«, sage ich schnell zu Keim, obwohl wir das schon mal besprochen haben. »Das wird eine heiße, geschäftige Stadt voller Menschen aus dem Jahr 1855 sein. Einige von ihnen haben vielleicht die *Sicht*. Wenn wir jemandem begegnen, der uns bemerkt, darfst du niemals, *niemals* verraten, wer wir sind.«

Keim nickt und deutet dann auf meine Hand, die ich gegen meine Brust presse. Meine Sanduhr hat sich in Bewegung gesetzt. Der Sand rieselt in die untere Hälfte. Als er dort ankommt, verwandelt er sich in eine tiefrote Flüssigkeit, die im Glas schwimmt und langsam die Zahl Dreißig formt. Ich schlucke. Die blutrote Dreißig dreht sich langsam, so dass ich sie von allen Seiten sehen kann. Es ist wie eine winzige Version des Hologramms in der Kommandozentrale, nur gruselig statt magisch.

Keim, die sonst so furchtlos ist, wird geisterhaft blass vor Nervosität, als sie es sieht. Wir befinden uns gerade an der Oberfläche des Meeres, und das Wasser sickert zu unseren Füßen herein. Es ist so eiskalt, dass es mir den Atem raubt.

Dann wird mir klar, dass ich vielleicht eine aufmunternde Rede halten sollte. Immerhin bin ich die letzte Hexenjägerin.

»Wir sind bereit für sie«, sage ich. »Wir wissen, wohin wir gehen, und wir wissen, wonach wir suchen – und wir wissen, dass die Kleine das schaffen kann.«

Keim nickt und versucht, überzeugt auszusehen.

Ich stehe bereit, mit meiner Waffe in der Hand.

Und ich stelle fest, dass ich völlig falsch liege.

Wir sind überhaupt nicht bereit.