

Shannon Messenger

KEEPER OF THE LOST CITIES

Entschlüsselt

Die
Fortsetzung –
mit vielen
Extras!

Dein SPIEGEL
Bestseller-
Autorin

ars≡dition

Keeper of the Lost Cities
Entschlüsselt



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation
in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische
Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Noch mehr Freude...

... mit Kinderbüchern für pures Vergnügen!

www.arsedition.de

Das Neuste von arsEdition im Newsletter:

abonnieren unter www.arsedition.de/newsletter



Text copyright © 2020 by Shannon Messenger

Titel der Originalausgabe: Keeper of the Lost Cities – Legacy

Die Originalausgabe ist 2020 bei Simon and Schuster (Aladdin) erschienen.

© 2023 arsEdition GmbH, Friedrichstraße 9, D-80801 München

Alle Rechte vorbehalten

Übersetzung: Doris Attwood

Covergestaltung: Grafisches Atelier arsEdition unter Verwendung des Originalcovers

Coverillustration: Jason Chan, Typografie von geen graphy/shutterstock.com und Bildmaterial von tomertu/shutterstock.com

Satz: Mjude Puzziferri, MP Medien, München, www.mp-medien-muenchen.de

Innenillustrationen S. 208-223, Illustration Vor- und Nachsatz: Francesca Baerald

Innenillustrationen S. 374, 386-387 und 470: Shannon Messenger

Illustrationen Bildteil und Innenillustrationen S. 15, 66, 82, 91, 102, 115, 142, 153, 161, 171, 177, 185, 188, 190, 193, 237-248, 264-269, 273, 279, 282, 287, 289, 380-383, 389, 392 und 413-414:

Laura Hollingsworth

Innenillustrationen S. 253, 299, 302, 306, 308, 313, 315-321, 323-326, 330-333, 337, 346-347, 350, 352, 356-357, 358, 366, 368-369, 434, 439 und 471: Felia Hanakata

Sonstige Schmuckrahmen und Innenvignetten: katykatya/iStock, MrsWilkins/iStock, xsanches-net1/iStock und Petro Bevez/iStock

Design: Karin Paprocki

Innenvignetten: Bildmaterial von SpicyTruffel/shutterstock.com

ISBN 978-3-8458-5148-8

www.arsedition.de

Shannon Messenger

KEEPER
L O S T
C I T I E S

OF
THE

Entschlüsselt

Aus dem Englischen von Doris Attwood



ars≡dition

Für Alex

Du hast diesem Buch seinen Namen gegeben – und mich in die wunderbare Welt der Bunte-Klebezettel-Planung eingeweiht –, deshalb erscheint es mir nur fair, es Dir auch zu widmen.



Meine lieben unglaublichen Keeper-Leser:innen,

ich weiß, Ihr denkt jetzt wahrscheinlich: *Hey, was ist das eigentlich genau für ein Buch, das ich gleich lesen werde?* Und die Antwort lautet: *Es ist etwas ganz Besonderes und sollte zwischen Das Vermächtnis (Band 8) und dem bald erscheinenden Sternenmond (Band 9) gelesen werden (weshalb wir diesem Band die Nummer »8,5« gegeben haben).* Darum muss ich das Ganze hier auch mit einer riesigen **SPOILERWARNUNG** beginnen:

FALLS IHR DIE ANDEREN ACHT KEEPER-BÜCHER NOCH NICHT GELESEN HABT – UND NICHT SCHON VORHER ÜBER IRGENDWELCHE GEHEIMNISSE BESCHEID WISSEN WOLLT –, LEGT DIESES BUCH WIEDER BEISEITE, BIS IHR AUFGEHOLT HABT!

(Das heißt: Ihr solltet *Der Aufbruch, Das Exil, Das Feuer, Der Verrat, Das Tor, Die Flut, Der Angriff* und *Das Vermächtnis* – in dieser Reihenfolge – gelesen haben, bevor Ihr das hier lest!)

Dass dieses Buch einige Spoiler enthält, liegt daran, dass es sich bei der ersten Hälfte um einen ganz besonderen Überblick über die Reihe handelt, voller Details zu euren liebsten Keeper-Charakteren und zur Welt der Verlorenen Städte – und mit jeder Menge spannender Zusatzinfos, die Ihr sonst nirgendwo findet! Außerdem könnt Ihr hier tolle Extras entdecken, zum Beispiel die wunderschöne Landkarte der Verlorenen Städte, Fragespiele und Rezepte, eine Seite mit Iggy zum Ausmalen und tonnenweise absolut unglaublicher Kunstwerke, manche sogar von Keefe kommentiert!





Und als wäre all das noch nicht fantastisch genug, findet Ihr im Anschluss auch noch eine exklusive Keeper-Geschichte, die genau da anknüpft, wo *Das Vermächtnis* endet – aber das erkläre ich Euch noch genauer, sobald Ihr dort hinkommt.

Bis dahin macht es Euch bequem und freut Euch auf einen super-spannenden Blick hinter die Kulissen der Keeper-Bücher – und vergesst nicht, stets ein Auge nach den vielen exklusiven Geheimnissen offen zu halten!

VIEL SPASS BEIM LESEN!



INHALT

SIGNATURAKTEN	11
Anmerkung der Autorin	12
Sophie Elizabeth Foster	15
Fitzroy Avery Vacker	66
Biana Amberly Vacker	82
Dexter Alvin Dizznee	91
Keefe Sencen	102
Tam Dai Song	142
Linh Hai Song	153
Wylie Zoran Endal	161
Stina Destry Heks	171
Marella Adene Redek	177
Grady Howell Ruewen	185
Edaline Kelia Ruewen	188
Alden Dedrick Vacker	190
Della Adara Vacker	193
Unzugängliche Akten	196
DIE WELT DER VERLORENEN STÄDTE	205
Anmerkung der Autorin.....	206
Orte auf der Karte	208
PORTRÄTS	225
Anmerkung der Autorin.....	226
DAS LEBEN IN DEN VERLORENEN STÄDTEN.....	229
Anmerkung der Autorin.....	230
Der Hohe Rat.....	232

Momentan regierende Ratsmitglieder	235
Die Lebensweise der Elfen	249
Sprungkristallführer	256
Der Adel	259
Fähigkeiten und Fertigkeiten	262
Die Foxfireakademie	275
Exillium	290
Geschützte Kreaturen	296
Essen und Trinken	315
Gnomische Pflanzen	323
Mode	330
Hobbys, Sport und Spiel	334
Quasslerpins	337
Technische Geräte	338
Alchemie und Elixiere	348
Heilkunde	357
Die primären Quellen	363
Die nicht kartierten Sterne	365
REBELLENGRUPPEN	371
Anmerkung der Autorin	372
Black Swan	374
Die Neverseen	386
BILDTEIL	
Porträt: Sandor und Grizel	
Porträt: Bo und Ro	
Porträt: Flori und Callas Panakes	
Porträt: Der Hohe Rat	
Porträt: Die Familie Foster	
Porträt: Die Familie Endal	
Porträt: Die Familie Song	

Porträt: Elwin und Livvy	
Porträt: Das Kollektiv	
Erinnerung aus <i>Der Aufbruch</i>	
Erinnerung aus <i>Das Exil</i>	
Erinnerung aus <i>Das Feuer</i>	
Erinnerung aus <i>Der Verrat</i>	
Erinnerung aus <i>Das Tor</i>	
Erinnerung aus <i>Die Flut</i>	
Erinnerung aus <i>Der Angriff</i>	
Erinnerung aus <i>Das Vermächtnis</i>	
DIE INTELLIGENTEN SPEZIES	407
Anmerkung der Autorin.....	408
Kobolde.....	410
Koboldleibwachen.....	413
Oger.....	419
Ogerleibwachen.....	423
Gnome	426
Gnomenleibwachen	429
Trolle.....	431
Trollleibwachen	434
Zwerge.....	436
Zwergenleibwachen.....	439
Menschen	440
Sophie Fosters Menschenfamilie.....	444
ZUM MITMACHEN	451
Anmerkung der Autorin.....	452
Fragespiele	454
Wer hat's zuerst gesagt?.....	464
Iggy zum Ausmalen.....	468
Rezepte	471

KEEFES ERINNERUNGEN.....	481
Anmerkung der Autorin.....	483
Keefes Kommentare zu seinen Zeichnungen.....	485
KEEPER-GESCHICHTE.....	505
DANKSAGUNGEN.....	763
ÜBER DIE AUTORIN.....	767



SIGNATUR- AKTEN



ANMERKUNG DER AUTORIN

Eines der ersten Dinge, die Sophie erhält, nachdem Fitz sie in die Verlorenen Städte gebracht hat, ist ein Signaturanhänger – eine simple, eng anliegende Halskette mit einem besonderen Kristall, der es dem Hohen Rat ermöglicht zu überwachen, wo sie sich befindet. Ich habe mich für dieses spezielle Detail entschieden, weil es mir logisch erschien, dass es in einer Welt, in der jeder auf einem Lichtstrahl an jeden beliebigen Ort des Planeten reisen kann – und in der Lichtsprünge ein tragisches Ende nehmen können –, Sicherheitsmaßnahmen gibt, die es im Notfall ermöglichen, jemanden zu finden.

Der Hohe Rat benutzt die Anhänger jedoch für mehr als nur dazu, den Aufenthaltsort von Personen aufzuspüren. Tatsächlich führt das Registeramt über alle, die in den Verlorenen Städten leben, eine Akte und überwacht alles Mögliche. Darum stören die Mitglieder von Black Swan und den Neverseen auch manchmal ihr Signatursignal, um zu verbergen, was sie tun.

Ich dachte daher, es wäre bestimmt spannend, einen Blick in die Signaturakten Eurer Lieblingscharaktere zu werfen – und ich glaube, Ihr werdet überrascht sein, was Ihr darin so alles entdeckt! Und vergesst nicht: Dies sind die offiziellen Aufzeichnungen des *Hohen Rats*, es könnte also durchaus sein, dass *Ihr* gewisse Dinge bereits wisst, die *sie* noch nicht herausgefunden haben. Aber lasst Euch davon nicht verwirren – freut Euch einfach darüber, schlauer zu sein als die Anführer der Elfenwelt. ☺

(*flüstert* Euch dürfte ebenfalls auffallen, dass einige Akten ganz offensichtlich »überarbeitet« wurden, sowohl vom Registeramt als

auch von einem äußerst talentierten Technopathen, während andere Akten überhaupt nicht zugänglich sind ... Die Sicherheitsmaßnahmen der Elfen sind eben ganz schön knifflig!)



WARNUNG!

Sie verschaffen sich Zugang zu GEHEIMEN
Signaturakten. Unbefugte haben sich vor
einem Tribunal zu verantworten.



BEKANNTE FÄHIGKEITEN: *Telepathin, Polyglottin, Bewirkerin, Teleporterin, Verstärkerin*

WOHNORT: *Havenfield*

BIOLOGISCHE FAMILIENANGEHÖRIGE: *Unbekannt*

ADOPTIERT VON: *Grady und Edaline Ruewen*

VERMITTLUNGSSTATUS: *Unvermittelbar*

AUSBILDUNG: *Derzeit Foxfireschützling*

NEXUS: *Nicht länger benötigt*

WEGFINDER: *Keiner zugewiesen; auf Sprungmaster und Heimkristalle beschränkt*

SPYBALL-ERLAUBNIS: *Keine*

MITGLIED DES ADELS: *Ja*

TITEL: *Lady*

ADELSAUFGABEN: *Abgeordnete; Anführerin von Team Kämpferherz; Kontaktperson für die Alicorns*

BEDEUTENDE VERBINDUNGEN: *Kognatium mit Fitz Vacker; hat Black Swan die Treue geschworen; ehemalige Entglittene in Exillium*

ZUGEWIESENE LEIBWACHE(N): *Sandor (Kobold); Flori (Gnomin); Bo (Oger – vorübergehend versetzt); Tarina (Trollin – auf unbestimmte Zeit freigestellt); Nubiti (Zwergin – auf unbestimmte Zeit freigestellt)*

EIN KIND MIT UNGEWÖHNLICHER HERKUNFT

Sophie wurde als erster (und hoffentlich letzter) Elf nicht in unsere Welt, sondern in eine Menschenfamilie hineingeboren und von menschlichen Eltern (ehemals Will und Emma Foster, zunächst umgesiedelt als Connor und Kate Freeman, dann erneut als **[AUS SICHERHEITSGRÜNDEN GESCHWÄRZT]** großgezogen. Sie wuchs in den Verbotenen Städten auf, in einer Stadt namens San Diego in Kalifornien. Sie hat eine menschliche Schwester (Amy Foster, zunächst umgesiedelt als Natalie Freeman, dann erneut als **[AUS SICHERHEITSGRÜNDEN GESCHWÄRZT]**), die für kurze Zeit ebenfalls in den Verlorenen Städten wohnte und der es erlaubt wurde, ihre Erinnerungen an diese Zeit zu behalten. Es besteht jedoch keinerlei biologische Verwandtschaft zwischen Sophie und ihrer menschlichen Schwester, ebenso wenig wie zwischen Sophie und ihren menschlichen Eltern. Sophies Embryo wurde von einem Mitglied von Black Swan, das unter dem falschen Namen Mr Forkle bekannt ist, aus dem genetischen Material zweier unbekannter Elfen erschaffen und ihrer Menschenmutter eingepflanzt. Mr Forkle gab sich bei den Menschen sowohl als Fruchtbarkeitsarzt als auch als Nachbar der Familie aus, um Sophies Entwicklung überwachen und für ihre Sicherheit sorgen zu können. Außerdem ist anzunehmen, dass er ihre Telepathie auslöste, als sie fünf Menschenjahre alt war, sowie geheime Informationen in ihr

Gedächtnis einpflanzte und Alden Vacker ihren Aufenthaltsort verriet, als sie zwölf Menschenjahre alt war. Hinweise darauf, dass Sophie existieren könnte, wurden erstmals von Quinlin Sonden und Alden Vacker entdeckt, nachdem der Begriff »Projekt Mondlerche« sowie ein Strang nicht registrierter elfischer DNA während eines bei Prentice Endal durchgeführten Erinnerungsbruchs ans Licht kamen, auch wenn der Hohe Rat diese Indizien damals für ein ausgeklügeltes Täuschungsmanöver hielt. Alden verbrachte Jahre damit, im Geheimen in den Verbotenen Städten nach dem Mädchen zu suchen (oft mit der Hilfe seiner Söhne, Alden und Fitz Vacker), bevor ihm schließlich ein menschlicher Zeitungsartikel zugespielt wurde, der ihn zu Sophie führte. Fitz Vacker brachte Sophie daraufhin in die Verlorenen Städte und klärte sie darüber auf, wer und was sie war, wobei er ihr ebenfalls offenbarte, dass sie ihr menschliches Leben zurücklassen musste. Sie erhielt Zugriff auf einen Geburtsfonds und bekam einen Signaturanhänger, einen Nexus und einen Verbinder sowie zahlreiche weitere grundlegend nötige Dinge, später ergänzt um einen Heimkristall für Havenfield. Sophies Aufenthaltserlaubnis galt zunächst befristet, inzwischen wurden ihr jedoch sämtliche elfischen Bürgerrechte übertragen und sie besucht weiterhin die Foxfireakademie.

UNERWARTETE AUGENFARBE

Sophies Augen sind braun (mit kleinen Goldsprenkeln darin), nicht blau wie ansonsten bei unserer Spezies üblich. Niemand, ihre Erschaffer eingeschlossen, ist sich zu hundert Prozent im Klaren darüber, weshalb dies so ist, auch wenn die meisten vermuten, es hänge mit gewissen Veränderungen an ihren Genen zusammen, die Black Swan während der Experimentierphase vorgenommen hat, da viele dieser Gene auf Alicorn-DNA basieren.

EINE SELTSAME ANGEWOHNHEIT

Sophie hat offensichtlich eine Art nervösen Tic: sich häufig Wimpern auszuzupfen. Sie versichert zwar stets, es tue nicht weh, unternimmt aber dennoch immer wieder Versuche, es sich abzugewöhnen – bislang ohne großen Erfolg. Dies kann man Sophie allerdings kaum vorwerfen, wenn man bedenkt, was sie bereits alles durchgemacht hat und unter welchem Stress sie nach wie vor steht.

EINE UNGEWÖHNLICHE BITTE

Ursprünglich hatte der Hohe Rat angeordnet, Sophies menschliche Identität zu »beenden« und ihre Menschenfamilie glauben zu machen, ihre älteste Tochter wäre verstorben. Sophie befürchtete jedoch, die Trauer über ihren Tod würde eine zu große emotionale Belastung für ihre Familie darstellen, und überzeugte Alden Vacker deshalb davon, ihre menschliche Identität stattdessen »auszulöschen« und ihre Menschenfamilie an einen Ort umzusiedeln, an dem ihre Erinnerungen an Sophie nicht ausgelöst werden konnten. Alden und Della Vacker überwachten das Ganze und übersiedelten beide Elternteile, die verbliebene Tochter sowie ein Haustier (einen großen grauen Kater namens Marty) an einen Ort, der keinerlei Verbindung zu ihrem früheren Leben hatte. Della sorgte außerdem dafür, dass die Familie in ihrem neuen Leben – wie die Menschen es nennen würden – »ausgesorgt« hatte. Sophie äußerte darüber hinaus nachdrücklich den Wunsch, das neue Zuhause der Familie solle über einen Garten verfügen, der genügend Platz für einen Hund bot, weshalb Della die Familie außerdem mit einem Beagle-Welpen bedachte. Unseren Aufzeichnungen zufolge wurde der Hund auf den Namen Watson getauft.

BESITZ MENSCHLICHER GEGENSTÄNDE

Als sie die Verbotenen Städte verließ, hatte Sophie einen kleinen violetten Rucksack bei sich, der hauptsächlich mit menschlicher Kleidung gefüllt war. Die einzigen anderen Gegenstände waren ein Fotoalbum von ihrer Familie, ein Gerät namens iPod (das von Dex Dizznee inzwischen mehrfach umgebaut wurde) sowie ein leuchtend blauer Stoffelefant, den Sophie auf den Namen Ella getauft hat und ohne den sie anscheinend nicht einschlafen kann. Alle übrigen Gegenstände aus Sophies Zuhause bei den Menschen wurden nach einer sorgfältigen Bestandsaufnahme verpackt und im Anschluss **[AUS SICHERHEITSGRÜNDEN GESCHWÄRZT]** in Mysterium eingelagert. Sophie hat diesen Lagerort einmal in Begleitung von Rat Terik aufgesucht, um ein zurückgelassenes Tagebuch aus ihrer Kindheit zu holen, weil ihr klar geworden war, dass es von Bedeutung sein musste. Rat Terik erkundigte sich nach dem Grund dafür, erhielt jedoch keine Antwort.

UNBEKANNTES POTENZIAL

Durch die Tatsache, dass Sophie in einer so unkonventionellen Umgebung aufwuchs, sowie durch zahlreiche weitere verdächtige Umstände sah der Hohe Rat sich dazu veranlasst, Rat Terik anzuweisen, Sophies Potenzial nach ihrer Ankunft in den Verlorenen Städten zu erspähen. Alden Vacker brachte Sophie in Rat Teriks privates Büro in Eternalia und sie zeigte sich während des Erspähens absolut kooperativ. Das Ergebnis der Lesung war jedoch nicht eindeutig. Rat Terik berichtete anschließend nur, er habe etwas *Starkes* in Sophies Potenzial spüren können, auch wenn weiterhin unklar bleibt, was dies genau bedeutet.

EIN TURBULENTER ADOPTIONSVERLAUF

Nachdem Sophies Existenz entdeckt wurde, bewarben sich Alden und Della Vacker um die Vormundschaft für sie. Die Bewerbung wurde jedoch abgelehnt, weil Aldens Suche nach Sophie nicht vom Hohen Rat autorisiert gewesen war. Stattdessen kam Sophie zu Grady und Edaline Ruewen nach Havenfield und schon kurz darauf wurde das Adoptionsverfahren angestoßen. Einige Monate später zogen die Ruewens ihren Adoptionsantrag jedoch wieder zurück, weil sie sich der Aufgabe angesichts der noch immer nicht überwundenen Trauer um ihre Tochter Jolie Ruewen, die sie sechzehn Jahre zuvor verloren hatten, emotional nicht gewachsen sahen. Alden und Della Vacker bewarben sich daraufhin erneut um die Vormundschaft, und diesmal gab der Hohe Rat seine Einwilligung. Aufgrund von Sophies Entführung – während der sie vorübergehend als verstorben galt – wurde das Verfahren jedoch erneut abgebrochen. Nach Sophies Rettung und vollständiger Erholung boten sowohl die Ruewens als auch die Vackers sich abermals als Adoptiveltern an. Der Hohe Rat beschloss, die Wahl Sophie zu überlassen, die sich entschied, dauerhaft zu den Ruewens nach Havenfield zurückzukehren.

DER STÄNDIGE SCHATTEN DER TRAUER

Sophie muss große Erleichterung empfunden haben, als ihre Adoption endlich geregelt war – dennoch war dies nur ein kleiner Schritt auf dem Weg der drei, eine richtige Familie zu werden. Bei solch einschneidenden Veränderungen ist stets mit einer Gewöhnungsphase zu rechnen, daher überrascht es nicht, dass Sophie sich anfangs schwertat, ihre neuen Eltern »Mom« und »Dad« zu nennen. Für die Familie Ruewen-Foster (angenommen, sie nennen sich so) war wegen des Verlusts von Jolie jedoch alles noch ein bisschen

schwieriger. Berichte deuten darauf hin, Sophie befürchtete anfangs, Grady und Edaline könnten sich wünschen, sie wäre mehr wie ihre verstorbene Tochter, weshalb sie versuchte, das Thema so weit wie möglich zu vermeiden. Offenbar hielt sie sich darüber hinaus möglichst von Jolies Zimmer fern, in der Annahme, ihr wäre der Zutritt dort nicht erlaubt. All dies änderte sich jedoch schließlich, als Sophie entdeckte, dass Jolie mit Black Swan zusammengearbeitet hatte.

EIN VIELLEICHT ETWAS ZU EHRLICHER SPIEGEL

Spektralspiegel sind nur eine von Lady Iskras zahlreichen Erfindungen – und auch wenn sie sich recht großer Beliebtheit erfreuten, als sie ganz neu auf dem Markt waren, empfanden viele die »Ratschläge« der Spiegel in Sachen Stil und Mode schon bald als unverschämt (hin und wieder sogar als beleidigend). Seither findet man die Erfindungen kaum noch irgendwo, doch allem Anschein nach behielt Jolie Ruewen einen der Spiegel in ihrem Zimmer in Havenfield und freundete sich sogar mit Vertina an, dem winzigen, in die Ecke des Spiegels einprogrammierten »Mädchen«. Als Sophie versuchte, mehr über Gradys und Edalines verstorbene Tochter herauszufinden, beschloss sie, Vertinas Spiegel in ihrem eigenen Zimmer aufzustellen – eine Entscheidung, die sie wahrscheinlich hin und wieder bereut, wenn man Sophies generelles Desinteresse an Mode und Make-up bedenkt. Berichten zufolge erwies Vertina sich jedoch gelegentlich als recht nützlich und half Sophie sogar dabei, Jolies geheimes Tagebuch ausfindig zu machen, durch das Sophie Jolies Mörder identifizieren konnte.

EIN RÄTSELHAFTER GEIST

Sophie verfügt über ein überaus leistungsstarkes fotografisches Gedächtnis, das bei ihrer Ankunft in den Verlorenen Städten jedoch zwei Lücken aufwies. Beide standen in Zusammenhang mit Traumata in ihrer Kindheit, die dazu geführt hatten, dass sie in einem menschlichen Krankenhaus aufwachte (einmal im Alter von fünf, ein zweites Mal im Alter von neun Menschenjahren). Unsere Nachforschungen haben ergeben, dass beide Erinnerungen »zu Sophies Schutz« von Black Swan gelöscht worden waren und ihr inzwischen zurückgegeben wurden. Ihr Gedächtnis scheint außerdem mit zahlreichen Informationen über die Verlorenen Städte gefüllt zu sein, die ihr in »Vorbereitung« auf ihre Rolle als Mondlerche eingepflanzt wurden, viele davon streng geheim (beispielsweise wo sich die nicht kartierten Sterne befinden). Außerdem fällt es Sophie schwer, im gängigen Runenalphabet geschriebene Wörter zu lesen, da ihr Geist darauf trainiert wurde, sie instinktiv als Black Swans Geheimrunen zu erkennen.

BLACK SWANS MONDLERCHE

Einzelheiten über das sogenannte »Projekt Mondlerche« sind uns nach wie vor nur recht vage bekannt. Dieses geheime – und höchst illegale – Genexperiment von Black Swan führte zu Sophies Erschaffung, wobei dem Mädchen ganz bestimmte Fähigkeiten verliehen wurden, mit dem Ziel, der Organisation einen entscheidenden Vorteil im Kampf gegen eine rivalisierende, als Neverseen bekannte Rebellengruppe zu verschaffen. Außerdem ließ Black Swan Sophie absichtlich ohne das geringste Wissen darüber aufwachsen, wer sie ist oder wohin sie gehört, um durch sie eine neue, einzigartige Perspektive auf die Verlorenen Städte zu gewinnen. Sie verbargen sie unter den Menschen, damit sie einerseits in Sicherheit war, bis

sie ihre Fähigkeiten manifestiert hatte, und andererseits eine tiefere Kenntnis der menschlichen Spezies erlangen konnte – möglicherweise um eines Tages mit ihrer Hilfe die Probleme zu lösen, die durch das zerstörerische Verhalten der Menschen entstanden sind. Viele vermuten, dass die Mondlerche eine noch bedeutendere Aufgabe erfüllen soll, die erst künftig enthüllt werden wird. Allein die Zeit wird zeigen, ob dem so ist – vorausgesetzt, Sophie überlebt nach den zahlreichen Anschlägen auf ihr Leben auch alle potenziellen Angriffe in der Zukunft.

EIN MÄDCHEN MIT VIELEN TALENTEN

Sophie ist der einzige Elf, der fünf besondere Fähigkeiten manifestiert hat – und aktuell ist es ungewiss, ob nicht noch weitere hinzukommen. Darüber hinaus ist sie der jüngste bekannte Elf, der je eine Fähigkeit manifestierte, da sie bereits im Alter von fünf Menschenjahren telepathische Kräfte zeigte. Ihre Telepathie wurde durch den rätselhaften Mr Forkle ausgelöst, der außerdem ihre Fähigkeiten als Bewirkerin und Polyglottin auslöste, nachdem er Sophie und Dex Dizznee vor ihren Entführern gerettet hatte. (Um seine Identität zu schützen, ließ er die beiden allein zurück, die daraufhin den Heimweg in die Verlorenen Städte ohne Hilfe finden mussten. Vermutlich löste er die neuen Fähigkeiten aus, um Sophie bei dieser schwierigen Aufgabe zu helfen.) Später löste Mr Forkle außerdem Sophies Verstärken aus, nachdem sie eingewilligt hatte, das Talent anzunehmen. Sophies Teleportierfähigkeiten manifestierten hingegen spontan, möglicherweise aufgrund des Adrenalinschubs, als sie beinahe in den sicheren Tod gestürzt wäre.

GROSSE MACHT, GROSSE LAST, GROSSE VERANTWORTUNG

Für die kleine Sophie war ihre Telepathie eine Bürde. Sie sah sich oft schwer erträglichen, verletzenden Dingen ausgesetzt und litt beständig unter Kopfschmerzen, weil sie nicht wusste, wie sie ihren Geist vor dem Dauerfeuer menschlicher Gedanken schützen konnte. Außerdem musste sie die Fähigkeit verstecken, weil die Menschen ihr entweder nicht geglaubt oder endlose Tests an ihr durchgeführt hätten – womöglich auch beides. Als Sophie dann in die Verlorenen Städte zog, wurden ihre Probleme sogar noch größer. Wegen ihrer Vergangenheit sowie der Stärke und der Vielzahl ihrer Fähigkeiten kursierten über sie allerlei hartnäckige Verdächtigungen, Vorurteile und Gerüchte – und die Situation verschärfte sich noch, als Sophie die Regeln der Telepathie mehrmals verletzte: Bei ihrer Halbjahresprüfung in Stufe zwei in Alchemie unternahm sie einen Betrugsversuch und drang später unerlaubterweise in König Dimitars Geist ein. Darüber hinaus erwies sich Sophies Telekinese während eines Tests durch Rat Bronte bei ihrer Eignungsprüfung für die Foxfire als tendenziell unberechenbar – ebenso wie bei einem äußerst verdächtigen Zwischenfall mit Fitz Vacker während der Ultimativen Klecksmeisterschaft an der Akademie. Nachdem Sophie fast verblasst wäre, litten ihre Fähigkeiten außerdem zunehmend unter Fehlfunktionen, weshalb sie sie einem gefährlichen »Neustart« durch Black Swan unterziehen musste. Später war ein weiterer Neustart nötig, der Sophie zu mehr Kontrolle über ihr Bewirken verhelfen sollte. Darüber hinaus konnte sie ihre Teleportierkräfte anfangs nur nutzen, indem sie sich aus großer Höhe in die Tiefe stürzte, in der Hoffnung, die Geschwindigkeit des freien Falls würde ihr dabei helfen, in die Leere zu schlüpfen, bevor der Sturz für sie tödlich endete. Trotz all dieser Herausforderungen sind Sophies Fähigkeiten und Fertigkeiten schlichtweg *unglaublich*, wenngleich es ihr an der richtigen Ausbildung und Übung mangelt. Ihre ein-

zigartigen telepathischen Kräfte erlauben es ihr etwa, über erstaunlich große Distanzen hinweg zu übermitteln, die Gedanken anderer zu ihrem exakten Ausgangsort zurückzuverfolgen, mit Tieren zu kommunizieren und gebrochene Geister zu heilen. Zudem kann sie sich an jeder geistigen Blockade vorbeischieben, wohingegen die Schutzmechanismen ihres eigenen Geistes nahezu unüberwindbar sind. (Berichten zufolge waren bislang nur Fitz Vacker, Mr Forkle und die Alicorns in der Lage, Sophies geistige Barriere zu durchdringen.) Und als wäre all das nicht schon beeindruckend genug, bildet Sophie seit einiger Zeit auch ein Kognatium mit Fitz Vacker, und wenn die beiden zusammenarbeiten, sind sie in der Lage, zahlreiche Herausforderungen zu meistern, deren Bewältigung viele als unmöglich betrachten würden. Sophies Bewirken erweist sich hingegen als weniger zuverlässig, auch wenn sie die Fähigkeit seit dem jüngsten Neustart etwas besser im Griff zu haben scheint. Außerdem konnte Sophie beweisen, dass sich negative *und* positive Emotionen bewirken lassen – eine Tatsache, die ihrem Bewirkenmentor (Rat Bronte) bis dato unbekannt war. Und obwohl ihre Linguistikmentorin (Lady Cadence) Sophies Imitieren als äußerst mangelhaft bezeichnete, lobte sie Sophies Sprachenverständnis und Aussprache als fehlerfrei. Verstärken ist Sophies jüngste Fähigkeit und ein weiteres Talent, das sie erst vor Kurzem zu beherrschen gelernt hat. Dank der Anleitung von Rätin Oralie benötigt sie inzwischen keine Handschuhe mehr – ebenso wenig wie die speziellen Geräte, die Black Swans geheimnisvolle Technopathin für sie entwickelt hat –, um die Fähigkeit »auszuschalten«. Auch ihre Teleportierkräfte, die es ihr ohnehin bereits erlaubten, ohne Sprungkristall an so gut wie jeden beliebigen Ort zu reisen, sind seit einiger Zeit stärker. Berichten zufolge kann Sophie die Leere nun durch simples Sprinten erreichen, ohne zuerst einen freien Fall erleben zu müssen.

UNAUSGEWOGENE LEISTUNGEN ALS SCHÜTZLING

Obwohl Sophie in menschlichen Schulen als »hochbegabte Schülerin« eingestuft wurde – Sophies Schulakten aus ihrer Zeit dort zeigen, dass sie als ihrer Altersklasse »um Jahre voraus« galt –, bereiteten ihr viele Sitzungen an der Foxfire Mühe. Vor die größte Herausforderung stellten sie dabei Fächer wie AP, Elementalismus und Alchemie, wobei sie letzteres Fach streng genommen gar nicht bestanden hat (in den Aufzeichnungen ihrer Mentorin werden mehrere Brände und Explosionen erwähnt). Tatsächlich wurde Sophie nur in Stufe drei versetzt, weil der Hohe Rat sich einverstanden erklärte, Alchemie durch Bewirken zu ersetzen, mit Rat Bronte als Sophies Mentor. Außerdem wurde ihr Stundenplan im selben Jahr um Linguistiksitzungen ergänzt, nachdem Sophie als Polyglottin manifestiert hatte. Lady Cadence kehrte dafür – wenn auch etwas widerwillig – als ihre Mentorin in die Verlorenen Städte zurück. Für beide neuen Sitzungen erhielt Sophie Zugang zum Silbernen Turm – ein Privileg, das noch nie zuvor einem Schützling der Stufe drei gewährt worden war. Ausgezeichnet hingegen schlägt Sophie sich in ihren Telepathiesitzungen – unter Anleitung ihres Mentors Sir Tiergan und seit einiger Zeit im Zweierunterricht mit Fitz Vacker – sowie in Elfengeschichte und Das Universum, wo sie nicht zuletzt von ihrem fotografischen Gedächtnis profitiert. Darüber hinaus konnte Sophie viele Freundschaften schließen und sich gut in ihrer neuen Umgebung einleben, musste jedoch bereits des Öfteren nachsitzen. Außerdem ist festzuhalten, dass Sophie bereits mehrfach nur knapp dem Tod entronnen ist und in diverse Ereignisse unter Beteiligung des Hohen Rats involviert war, was sie wiederholt daran hinderte, die Foxfire zu besuchen und wichtige Prüfungen abzulegen.

NEIGUNG ZU UNFÄLLEN

In ihrer Zeit bei den Menschen wurde Sophie mindestens zweimal in ein Krankenhaus eingeliefert: einmal im Alter von fünf Menschenjahren, nachdem sie gestürzt war und sich den Kopf gestoßen hatte (es war derselbe Zwischenfall, bei dem Mr Forkle ihre Telepathie auslöste), und erneut im Alter von neun Menschenjahren, nachdem sie eine schwere allergische Reaktion auf etwas erlitt, das die Ärzte nicht bestimmen konnten. Später wurde die Substanz als Limbium identifiziert, das ihr von Black Swan verabreicht worden war. Seit ihrer Ankunft in den Verlorenen Städten hat Sophie wiederum einen wahren Rekord in Sachen Verletzungen aufgestellt, die nicht selten beinahe tödlich gewesen wären – auch wenn sie selbst an den meisten von ihnen keine Schuld trifft, da sie eine direkte Folge von Angriffen der Neverseen waren. Für nähere Informationen siehe Sophies Krankenakte.

BESONDERES VERHÄLTNIS ZU ALICORNS

Einmal gelang es Sophie dank ihrer einmaligen telepathischen Fähigkeiten, Gedanken zurückzuverfolgen, die, wie sich herausstellte, von einem ungeheuer seltenen Alicornweibchen stammten – dem einzigen Wesen, das in der Lage ist, die Zeitachse des Aussterbens zurückzusetzen. Sie brachte das Tier wohlbehalten nach Havenfield. Da Sophie mit dem Alicorn kommunizieren konnte (das Weibchen teilte Sophie sogar seinen Namen mit: Silveny), beschloss der Hohe Rat, es in Sophies Obhut zu lassen, wodurch Sophie auch Silvenys Teleportierfähigkeiten entdeckte. Unglücklicherweise folgte Sophie jedoch auch Black Swans Anweisungen und flog einige Zeit später auf Silveny in einen der Unterschlupfe der Organisation, wo es den Neverseen gelang, sie aufzuspüren und in einen Hinterhalt zu locken. Bei dem Angriff erlitt Silveny einen Flügelbruch, doch es gelang So-

phie mithilfe ihrer eigenen Teleportierfähigkeiten, sich selbst, Keefe Sencen und das Alicorn sicher nach Havenfield zurückzubringen. Silvenys Verletzung heilte zur allgemeinen Erleichterung vollständig aus und Sophie konnte das Alicorn daraufhin davon überzeugen, in die Zuflucht zu ziehen, nicht nur zu Silvenys Schutz, sondern auch um sie mit Greyfell, dem einzigen bekannten Männchen der Spezies zu vereinen. Sophie fand schon bald heraus, dass sie trotz der großen Entfernung auch weiterhin telepathisch mit Silveny in Kontakt bleiben konnte – ein Umstand, der sich als Glücksfall erweisen sollte, denn die Neverseen unternahmen gleich mehrere Versuche, die beiden Alicorns aus der Zuflucht zu stehlen. Als Sophie erfuhr, dass Silveny schwanger war, überzeugte sie den Hohen Rat davon, dass es sicherer sei, die Alicorns freizulassen. Niemand sollte wissen, wo sie sich aufhielten, da die Neverseen wegen der Schwangerschaft gewiss nur umso entschlossener versuchen würden, die Tiere einzufangen. Sophie versprach, regelmäßig mit Silveny und Greyfell in Kontakt zu bleiben und detailliert über die Sicherheit und das Wohlergehen der beiden Bericht zu erstatten, auch wenn Silveny es ihr nicht leichtmachte, dieses Versprechen zu halten. Das Alicornweibchen begann, Sophie zu ignorieren, wenn sie telepathisch nach ihm rief, und weigerte sich auch, nach Havenfield zu kommen, um sich untersuchen zu lassen. Erst später wurde dieses Verhalten als Beschützerinstinkt erkannt, der auf die Zwillingsschwangerschaft des Alicorns zurückzuführen war. Allerdings rief Silveny Sophie schließlich um Hilfe, als ihre Wehen zu früh einsetzten. Sophie ihrerseits vertraute dabei auf Vika und Stina Heks sowie auf die Trolle, die beide Babys retteten – ein Männchen namens Wynn und ein Weibchen namens Luna – und dafür sorgten, dass auch Silveny die Geburt wohlbehalten überstand. Die Alicornfamilie lebt momentan in Havenfield, kann allerdings jederzeit an jeden beliebigen Ort reisen. Sophie ist und bleibt weiterhin ihre Kontaktperson.

EIN MAGNET FÜR SCHWIERIGKEITEN

Während ihrer Zeit in den Verlorenen Städten hatte Sophie bereits diverse Begegnungen mit dem Hohen Rat, die teils recht hitzig verliefen. Unmittelbar nach ihrer Ankunft wurde sie von einem aus drei Ratsmitgliedern (Rätin Oralie, Rat Bronte und Rat Kenric) bestehenden Komitee in Augenschein genommen, das ihr den einstweiligen Besuch der Foxfire erlaubte, wobei ihr diese Erlaubnis aufgrund mangelhafter Leistungen in verschiedenen Sitzungen beinahe wieder entzogen worden wäre. Bis jetzt konnte sie ihren Platz an unserer renommierten Akademie jedoch behaupten. Außerdem musste sie zweimal vor einem Tribunal erscheinen, zunächst weil sie versehentlich Quintessenz eingefangen und die gefährliche Substanz in die Schule mitgenommen hatte, dann weil sie unerlaubterweise in die Menschenwelt gesprungen war, um eine Probe des dortigen Feuersturms zu holen und so zu beweisen, dass es sich bei den Flammen um Everblaze handelte. Mit Blick auf ihre Entführung wurde ihre Strafe jedoch als »bereits verbüßt« eingestuft. Mehrere Mitglieder des Hohen Rats hegen außerdem den Verdacht, dass Sophie im Besitz eines nicht registrierten Spyballs ist, auch wenn keinerlei Beweise vorliegen, um diese Theorie zu bestätigen. Nach dem Neustart ihrer Fähigkeiten bat Sophie den Hohen Rat um Erlaubnis, eine »Heilung« von Alden Vackers zertrümmertem Geist versuchen zu dürfen – mit fantastischem Ergebnis. Dieser Erfolg führte außerdem dazu, dass ihr befohlen wurde, eine Heilung bei einem ehemaligen Ratsmitglied (Fintan Pyren) durchzuführen, in der Hoffnung, die Geheimnisse aufzudecken, die er bei seinem Erinnerungsbruch noch hatte verstecken können. Tragischerweise führte diese Heilung jedoch zu Rat Kenrics Tod und Fintans Flucht – und zu einem Everblaze-Inferno, das halb Eternalia zerstörte. Während Kenrics Einpflanzung versuchte Sophie außerdem, König Dimitars Gedanken zu lesen, da sie ihn offenbar für verdächtig hielt, und

wäre wegen Missachtung des Elfen-Oger-Vertrags beinahe in ein Ogerarbeitslager verschleppt worden. Sophies endgültige Bestrafung wurde jedoch dem Hohen Rat überlassen, der dafür stimmte, ihre Fähigkeiten stattdessen mit dem von Dex Dizznee entworfenen Prototypen eines »Fähigkeitsbegrenzers« zu hemmen. Das Gerät schien Sophie einiges Unwohlsein zu bereiten, schränkte ihre Kräfte jedoch erfolgreich ein. Sophie zeigte sich im Hinblick auf ihre Bestrafung kooperativ – bis sie den Fähigkeitsbegrenzer unter verdächtigen Umständen »verlor«, kurz bevor sie illegalerweise in die Menschenwelt teleportierte. Sie und all ihre Freunde flohen nicht lange darauf aus den Verlorenen Städten und versteckten sich bei Black Swan, bis man sie bei dem Versuch aufgriff, Prentice Endal aus dem Exil zu befreien. Im Zuge dessen enthüllte Sophie dem Hohen Rat, dass sie im Besitz von Rat Kenrics Verwahrer sei, und handelte für sich und ihre Freunde einen Deal aus: Sie blieben in Freiheit, wurden jedoch offiziell verbannt und nach Exillium geschickt. Später trugen Sophie und ihre Freunde allerdings entscheidend dazu bei, ein Heilmittel für die unter den Gnomen ausgebrochene Seuche zu finden, woraufhin sie ihre Bürgerrechte zurückerhielten und an die Foxfire zurückkehren durften. Außerdem überzeugte Sophie den Hohen Rat, Prentice aus dem Exil zu entlassen, und führte eine Heilung an seinem Geist durch – bei der es ihr jedoch nicht gelang, auch nur eine einzige seiner Erinnerungen wiederherzustellen. Darüber hinaus wurde sie ausgewählt, an den neuen Vertragsverhandlungen mit den Ogern in Lumenaria teilzunehmen, wo ihre Warnungen während des Neverseen-Angriffs auf die Festung zahlreiche Leben retteten, auch die der Ratsmitglieder. Trotzdem bleibt ihr Verhältnis zum Hohen Rat weiter angespannt. Sophie stellt dessen Autorität oft infrage und weigert sich, nach seinen Regeln zu spielen, so etwa als ihre menschlichen Eltern von Vespera entführt wurden. Ihre verzweifelte Rettungsaktion führte zur Aufdeckung

eines der gefährlichsten Geheimnisse der Verlorenen Städte, und Sophie setzt sich noch immer dafür ein, dieses Wissen öffentlich zu machen, trotz des Chaos, das dies höchstwahrscheinlich auslösen würde. Darüber hinaus haben sich Sophie und ihre Freunde inzwischen zu den »Gesichtern« der Revolution entwickelt, nicht nur weil sie Atlantis vor einer Überflutung bewahren konnten, sondern auch weil live übertragen wurde, wie sie sich bei dem Trollangriff, der sich während des jüngsten Sternenfestivals ereignete, gegen die Neverseen behaupteten. Angesichts der wachsenden Unterstützung für Sophie hat sich der Hohe Rat entschieden, mit ihr zusammenzuarbeiten und sie sowie vier ihrer Freunde zu Abgeordneten des Adels zu ernennen. Gemeinsam bilden die fünf Team Kämpferherz, wobei Sophie zur Anführerin ernannt wurde. Das Team wurde bereits nach Loamnore geschickt, um mit König Enki zu verhandeln – mit durchwachsenem Erfolg. Inzwischen wurde König Enki jedoch als Verräter enttarnt, daher ist es durchaus möglich, dass das Team am Scheitern dieser Mission keine Schuld trug. Der Hohe Rat steht nach wie vor hinter dem Projekt, doch einzig die Zeit wird zeigen, ob es wirklich von Erfolg gekrönt sein wird oder Sophie erneut in ihre alten Gewohnheiten des rebellischen Ungehorsams zurückfallen und am Ende doch noch verbannt werden wird.

FÜR TOT ERKLÄRT, ABER NICHT TOT

Sophie wurde zusammen mit ihrem besten Freund (Dex Dizznee) von den Neverseen entführt. Zunächst erschien ihr Verschwinden jedoch wie ein tragischer Unfall. Hinweise an ihrem letzten bekannten Aufenthaltsort sowie das Auffinden beider Signaturanhänger auf dem Meeresgrund führten den Hohen Rat zu der Annahme, Sophie und Dex wären von einer Flutwelle fortgerissen worden. Ohne Hinweise, die auf etwas anderes hätten schließen lassen, wur-

den Sophie und Dex für tot erklärt. Es wurden Einpflanzungen für sie abgehalten und ihre Wanderlinge wachsen noch heute in den Wanderlingwäldern, da es falsch wäre, unschuldige Bäume zu fällen, nur weil sie voreilig gepflanzt wurden.

MEHRERE LEIBWACHEN

Nachdem Sophie ihren Entführern entkommen und in die Verlorenen Städte zurückgekehrt war, bat der Hohe Rat Königin Hylda zu Sophies Schutz um einen Koboldleibwächter. Die Königin war einverstanden und sandte einen ihrer besten Krieger (Sandor), der seither Sophies Leibwächter ist – und diese Aufgabe *sehr* ernst nimmt. Sandors Motto lautet offenbar: »Ich gehe hin, wo du hingehst«, und er tut sein Bestes, Sophie nicht von der Seite zu weichen. Darüber hinaus versteckte er Berichten zufolge Peilsender in Sophies Kleidung, nur für den Fall, dass sie erneut verschleppt wird – oder sich davonzuschleichen versucht. Auch wenn Sophie es nicht immer zu schätzen weiß, dass ein über zwei Meter großer Kobold mit überentwickeltem Beschützerinstinkt sie wie ein Schatten verfolgt – vor allem weil so viele ihrer »Ermittlungen« zu den Neverseen ein extremes Ausmaß an Risiken erfordern –, verbindet sie und Sandor inzwischen eine einzigartige Freundschaft. Als der Kobold mit dem Gedanken spielte, sich von seiner Aufgabe zurückzuziehen, nachdem er Sophie seiner Ansicht nach bei einem der jüngsten brutalen Angriffe der Neverseen »im Stich gelassen hatte«, flehte Sophie ihn nicht nur an, bei ihr zu bleiben, sondern war sogar einverstanden, dass Sandor weitere Leibwachen hinzuzog, damit er wieder das Gefühl hatte, ausreichend für ihren Schutz sorgen zu können. Sandor wiederum überraschte daraufhin alle, indem er sich für eine Leibwachentruppe aus verschiedenen Spezies entschied und Sophie einen Ogerleibwächter (Botros), eine Gnomenleibwächterin (Flori),

eine Zwergenleibwächterin (Nubiti) und eine Trolleibwächterin (Tarina) an die Seite stellte. (Aufgrund gewisser dramatischer Ereignisse in der Welt der Trolle und Zwerge sowie der Tatsache, dass eine ihrer Freundinnen kurzfristig ebenfalls einen Leibwächter benötigte, beschränkt Sophies Leibwache sich zurzeit allerdings auf Sandor und Flori.) Es war stets ein ziemliches Spektakel, Sophie mit ihrem kompletten Schutztrupp zu sehen – in gewisser Weise sogar beinahe inspirierend, da es bewies, dass unsere Welt viel stärker sein könnte, wenn alle intelligenten Spezies einen Weg finden würden, *wirklich* zusammenzuarbeiten.

ZWISCHENFÄLLE MIT NEXUS UND SIGNATURANHÄNGERN

Als sie in die Verlorenen Städte zog, wurde Sophie mit Fitz Vackers altem Nexus ausgestattet, den sie als primären Nexus behielt, bis er ihr bei ihrer Entführung gestohlen wurde – zum selben Zeitpunkt, als ihr die Neverseen auch ihren ersten Signaturanhänger abnahmen und so ihren Tod vortäuschten. Nachdem sie entkommen war und sich wieder erholt hatte, erhielt Sophie einen verbesserten Signaturanhänger mit verschärften Sicherheitsvorkehrungen, die verhindern sollten, dass er erneut entfernt oder manipuliert wurde – obwohl es Alden Vacker gelang, ihn abzuschneiden, bevor Sophie aus den Verlorenen Städten floh, um sich Black Swan anzuschließen. Nach der Aufhebung ihrer Verbannung durch den Hohen Rat erhielt Sophie einen dritten Signaturanhänger, den sie noch immer trägt (auch wenn das Signal hin und wieder von Störungen betroffen zu sein scheint). Della Vacker überreichte Sophie nach ihrer Entführung außerdem einen neuen Nexus, und nachdem sie beinahe verblasst wäre, wurde Sophie als Vorsichtsmaßnahme angewiesen, ihn stets zu tragen, obwohl ihre Konzentrationsfähigkeit sich bereits stark verbessert hatte. Zusätzliche Lichtsprungprobleme

führten außerdem dazu, dass Sophie einen zweiten Nexus erhielt, den sie an ihrem anderen Handgelenk trug, auch wenn sie nach dem Neustart ihrer Fähigkeiten keinen von beiden mehr benötigte. Alden Vacker entfernte beide Nexus, bevor Sophie sich Black Swan anschloss, um zu verhindern, dass irgendjemand ihren Aufenthaltsort aufspüren konnte.

UNVERMITTELBAR

Wenn man der Gerüchteküche der Schule glaubt, dann »steht« Sophie auf eine Vielzahl von Schützlingen, *war* mit ihnen zusammen oder *ist* es momentan – allerdings wurde bislang keines dieser Gerüchte bestätigt. Was hingegen – durch einen offiziellen Behördenbericht – bestätigt wurde, ist Sophies Registrierungsantrag bei der Heiratsvermittlung, den das System jedoch ablehnte. Ohne Unterlagen zu ihrer genetischen Abstammung kann sie nicht zuverlässig vermittelt werden, da ein viel zu großes Risiko besteht, dass sich auf ihrer Liste auch biologische Verwandte von ihr finden. Der Hohe Rat hat – ergänzend zu der ersten Untersuchung bei Sophies Ankunft in den Verlorenen Städten – vor Kurzem einen zweiten Versuch unternommen, die Identität ihrer biologischen Eltern aufzudecken, allerdings ohne Erfolg. Sofern Sophies biologische Eltern sich also nicht freiwillig offenbaren – oder sie die Identität der beiden selbst herausfindet –, wird sich am Status ihrer Unvermittelbarkeit nichts ändern.

DIE »FOSTERSCHE AHNUNGSLOSIGKEIT«

Zugegebenermaßen können wir zu diesem Punkt kaum etwas faktisch Relevantes berichten, aber angesichts der Tatsache, dass so oft die Rede davon ist (vor allem dank Keefes Sencens Ogerleibwäch-

terin), schien zumindest eine kurze Erwähnung angebracht. Laut verschiedener Theorien beschreibt der Ausdruck Sophies Begriffsstutzigkeit, wenn es um die Gefühle anderer – und um ihre eigenen – geht, weshalb man sich durchaus fragen darf, warum Black Swan sie nicht auch zur Empathin gemacht hat. Doch zu diesem Punkt ist ebenfalls kaum etwas bekannt.

ABSCHLIESSENDE BEMERKUNGEN

In der Vergangenheit – und womöglich geschieht dies noch immer – wurde die Übertragung von Sophies Signaturanhänger immer wieder gestört, sowohl um Sophie zu schützen als auch um gewisse Aktivitäten zu verstecken, an denen sie beteiligt war. Aus diesem und zahlreichen anderen Gründen ist der Hohe Rat noch immer geteilter Meinung, ob Sophie wirklich vertrauenswürdig ist.

KRANKENAKTE VON

Sophie Elizabeth Foster

VORKOMMNIS: Notfallvisite in Everglen

DETAILS:

Eilbesuch, um mir ein Kind anzusehen, das Alden aus den Verbotenen Städten hergebracht hat - und ich muss zugeben: Ein Teil von mir hat das Ganze für einen Streich gehalten. Aber ... ich habe soeben ein Mädchen mit braunen Augen und Elfen-DNA kennengelernt.

SYMPTOME/VERLETZUNGEN:

Die Arme. Ich kann mir nicht vorstellen, mein ganzes Leben einfach so zurückzulassen! Aber sie scheint ziemlich tough zu sein. Und sie ist bei überraschend guter Gesundheit, wenn man all die Chemikalien bedenkt, mit denen sie aufgewachsen ist. Trotzdem braucht sie eine gründliche Entgiftung.

BEHANDLUNG:

Habe ihr verabreicht, was ich dabei hatte, und eine Liste mit Elixieren aus dem Schluck und Schlüpf erstellt. Und ich habe sie angewiesen, täglich zwei Flaschen Jugend zu trinken.

ANMERKUNGEN:

Ich muss in zwei Wochen noch mal nach ihr sehen, worüber sie alles andere als glücklich zu sein schien. Das kann ich ihr nicht verübeln, bei allem, was ich über die menschliche Medizin weiß.

Aber hoffentlich kann ich ihr beweisen, dass hier alles anders ist.

VORKOMMNIS: Erster Besuch im Heilungszimmer

DETAILS:

Klingt, als wäre Sophies erster Ausflug in die Welt der Alchemie ein echtes Abenteuer gewesen. (Diese Explosion hätte ich echt gern gesehen!)

SYMPTOME/VERLETZUNGEN:

Eine ziemlich üble Brandwunde am Handgelenk

BEHANDLUNG:

Habe es mit meiner Lieblingssalbe versucht und sie hat wunderbar gewirkt. Außerdem habe ich das Voranschreiten von Sophies Entgiftung überprüft und ihre Zellen sehen wesentlich besser aus.

ANMERKUNGEN:

Mich beschleicht allmählich das Gefühl, dass ich dieses Mädchen noch sehr oft sehen werde - was problematisch werden könnte, weil Sophie immer noch Angst vor mir hat. Bloß gut, dass Keefe diesmal bei ihr war, um sie abzulenken.

VORKOMMNIS: Zweiter Besuch im Heilungszimmer

DETAILS:

Während der Ultimativen Klecksmesterschaft ist etwas Eigen-

artiges vorgefallen: Sophie (und Fitz) sind rückwärts durch den Raum geflogen und gegen die Wand geknallt.

SYMPTOME/VERLETZUNGEN:

Nichts Ernstes - was überrascht, da Sophie bewusstlos war, als man sie zu mir brachte. Ich bin mir ziemlich sicher, dass ihr morgen alles wehtun wird.

BEHANDLUNG:

Kalte Umschläge und Schmerzmittel - und sie muss sich für den Rest des Tages ausruhen.

ANMERKUNGEN:

Ich glaube, Sophie hat keine Ahnung, welche Kräfte in ihr stecken. Es klang, als hätte sie heute einen Hirnstoß ausgeführt - und wenn ich recht habe, dann war dies mit Sicherheit nur ein erster Vorgeschmack darauf, wozu sie in der Lage ist.

.....

VORKOMMNIS: Notfallvisite auf der Mondlichtung

DETAILS:

Ich war gerade ins Bett gegangen, als Sophie mich anrief. Irrendwie hatte sie sich verletzt, als sie für ihre Universumhausaufgabe Sternenlicht einfangen wollte. Mit diesem Mädchen ist jeder Tag ein Abenteuer!

SYMPTOME/VERLETZUNGEN:

Schwere Brandwunden mit schwarz-violetten Blasen. Sah extrem schmerzhaft aus. Bin froh, dass sie ihre Angst ignoriert und mich gerufen hat.

BEHANDLUNG:

Ich habe es zuerst mit meiner stärksten Brandsalbe probiert, ergänzt um Schmerzmittel und ein Jugendbad. Aber ihre Haut sah immer noch sehr wund aus, deshalb bin ich nach Hause geeilt, um etwas Drastischeres zu holen. (Ich dachte mir, Sophie würde bestimmt nicht wissen wollen, dass ihre Hände voller Yetipipi sind, deshalb habe ich dieses Detail verschwiegen und ihr nur gesagt, sie solle sich gründlich die Hände waschen.)

ANMERKUNGEN:

Habe außerdem das Sternenlicht eingepackt, um sicherzugehen, dass sie sich nicht noch einmal verletzt. Das Seltsame ist: Es fühlt sich kalt an - nicht heiß. Und ich habe auch noch nie zuvor ein solches Licht gesehen - oder von »« gehört.

NACHTRAG:

Sophie kam schon ganz früh bei mir vorbei (ich glaube, sie wollte nicht, dass ihre Freunde sie schon wieder im Heilungszimmer sehen) und ihre Hände sahen völlig verheilt aus! Trotzdem habe ich ihr ein weiteres Elixier verabreicht, nur zur Sicherheit.

ZUSÄTZLICHE ANMERKUNGEN:

Aus der Kategorie »Beweise dafür, dass hier immer seltsamere Dinge vor sich gehen«: Vorhin sind ein paar Ratsmitglieder aufgetaucht und haben mir eine Milliarde Fragen gestellt - und mir befohlen, den Namen des Sterns aus diesen Unterlagen zu streichen. Ich bin mir ziemlich sicher zu wissen, was das bedeutet ...

.....

VORKOMMENIS: Dritter Besuch im Heilungszimmer

DETAILS:

Sophie war bewusstlos und mit einem Ausschlag übersät, als Fitz sie zu mir brachte. Dex meinte, das Limbium in dem Schädelfix, das er ihr verabreicht hatte, habe wahrscheinlich eine Allergie bei ihr ausgelöst.

SYMPTOME/VERLETZUNGEN:

Atemnot. Ausschlag. Schwellungen. Heftiges Erbrechen.

BEHANDLUNG:

Ich hatte es noch nie zuvor mit einer Allergie zu tun, aber ich habe ein Elixier gemixt, um die sichtbaren Symptome zu behandeln. Zum Glück hat es funktioniert und ich konnte Sophie anschließend helfen, sich ein wenig frisch zu machen, bevor ich sie nach Hause gebracht habe, damit sie sich ein bisschen ausruht. Außerdem habe ich ihr ein kleines Fläschchen des Elixiers gegeben, das sie stets bei sich tragen kann, nur für den Fall, dass so etwas noch einmal passiert.

ANMERKUNGEN:

Ich will nicht lügen: Diesmal war es knapp. Flüstertüte hat sich die Seele aus dem Leib gebrüllt, als Fitz Sophie hergebracht hat, und lag die ganze Zeit zusammengerollt auf ihrer Brust, während ich das Heilmittel hergestellt habe.

.....

VORKOMMNIS: Notfallvisite in Havenfield

DETAILS:

Sophie hat sich in die Verbotenen Städte geschlichen, um eine Probe der dortigen Feuer zu nehmen.

SYMPTOME/VERLETZUNGEN:

Leichte Verbrennungen (na ja ... leicht für Sophie). Außerdem zeigte ihre Lunge Anzeichen einer Rauchgasvergiftung.

BEHANDLUNG:

Diesmal waren nur meine normale Salbe sowie Elixiere und Jugend für ihre Lunge nötig.

ANMERKUNGEN:

Bin mir nicht sicher, was jetzt mit Sophie passieren wird, aber falls es zu einem Tribunal kommt, werde ich ganz sicher anbieten, für sie auszusagen. Ich weiß: Was sie getan hat, war illegal - aber es war auch unglaublich mutig. Und wie es aussieht, hatte sie recht: Die Feuer waren Everblaze.

.....

AKTE GESCHLOSSEN.

PATIENTIN ... VERSTORBEN.

Ich kann nicht glauben, dass Sophie fort ist. Ich schaue immer wieder auf meinen Verbinder und hoffe, dass mir irgendjemand sagt, das Ganze sei nur ein Missverständnis. Aber ... ich habe ihren triefnassen Signaturanhänger gesehen.

Und ich bin eben von ihrer Einpflanzung zurückgekommen.

Dagegen gibt es kein Elixier und keine Salbe. Nichts, das ich tun könnte - außer mich daran zu erinnern, wie mutig und klug und unglaublich sie war. Und dafür zu sorgen, dass auch alle anderen sich daran erinnern.

Sei stark und wachse, never kleiner Wanderling. Du trägst die DNA von jemand ganz Besonderem in dir.

AKTE WIEDERERÖFFNET

VORKOMMNIS: Notfalleinsatz in Lumenaria

DETAILS:

Habe einen panischen Anruf von Fitz erhalten, der zuerst nach einem grausamen Scherz klang, aber ich bin trotzdem mit einem Erste-Hilfe-Set nach Lumenaria gesprungen - UND DORT WAREN SOPHIE UND DEX!!! Ich werde später garantiert noch feiern, aber zuerst muss ich dafür sorgen, dass die beiden durchkommen ...

SYMPTOME/VERLETZUNGEN:

Ernster Fall von Verblassen - aber ich werde dieses Mädchen nicht noch einmal verlieren!

BEHANDLUNG:

Habe Sophie ein Beruhigungsmittel verabreicht, um sicher mit ihr nach Everglen springen zu können.

ANMERKUNGEN:

Jetzt beginnt die eigentliche Arbeit.

.....

VORKOMMNIS: Genesung in Everglen

DETAILS:

Habe immer noch mit Sophies Verblassen zu kämpfen - und mit all den anderen Dingen, die sie ihrer Entführung zu verdanken hat.

SYMPTOME/VERLETZUNGEN:

Zu viele, um sie alle aufzulisten (und es macht mich ganz krank, daran zu denken, was diese Ungeheuer ihr angetan haben ...).

BEHANDLUNG:

Ich habe Sophie eine recht aggressive Kombination aus Elixieren verabreicht - und einen speziellen limbiumfreien Schwindesprit. Es hat definitiv Tage gegeben, an denen ich nicht geglaubt habe, dass sie es schafft, aber ... SOPHIE IST ÜBER DEN BERG!!! Sie ist vor ein paar Stunden aufgewacht und ich will nicht lügen: Ich bin in Tränen ausgebrochen! Sie ist immer noch schwach, aber sie wird wieder gesund - und es tut so gut, wieder ihre Stimme zu hören!

ANMERKUNGEN:

Dieses Mädchen ist eine echte Kämpferin - zum Glück. Trotzdem lasse ich ein paar Änderungen an ihrem Nexus vornehmen, da sie ganz offensichtlich noch mehr Übung im Lichtspringen braucht!

.....

VORKOMMNIS: Nachuntersuchung in Havenfield

DETAILS:

Allem Anschein nach war Sophie aus den Verbotenen Städten nach Hause gesprungen und hatte ihr Bewusstsein dabei um ein Alicorn gehüllt (natürlich hatte sie das). Grady wollte sicher sein, dass ihr nichts fehlt.

SYMPTOME/VERLETZUNGEN:

Sophie behauptet, es gehe ihr gut - und alle Tests scheinen normal. Aber ich habe das Gefühl, dass sie etwas vor mir verbirgt. Außerdem hat sie ganz offenkundig nicht geschlafen.

BEHANDLUNG:

Keine. Ich habe ihr nahegelegt, vor dem Zubettgehen ein mildes Beruhigungsmittel einzunehmen oder einen Schlummerbeerenentee zu trinken, aber sie hat sich standhaft geweigert.

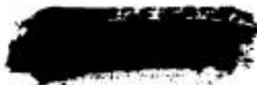
ANMERKUNGEN:

Nach allem, was sie durchgemacht hat, verstehe ich Sophies Abneigung gegen Beruhigungsmittel - aber sie braucht wirklich dringend Schlaf. Ich wünschte, mir würde noch irgendwas anderes einfallen, das ich ihr vorschlagen kann ...

.....

VORKOMMNIS: Notfallvisite in Everglen

DETAILS:

Sophie und Alden wurden vom Hohen Rat ins  geschickt - und es ist nicht gut gelaufen.

SYMPTOME/VERLETZUNGEN:

Sophie ist während des Lichtsprungs nach Hause erneut verblasst - obwohl sie einen Nexus getragen hat!!! Zum Glück war es diesmal nicht so ernst. Trotzdem bereitet es mir Sorgen. Sie hat außerdem Verbrennungen an den Händen und ein paar blaue Flecken und Kratzer. Und sie hat zugegeben, dass sie häufig unter Kopfschmerzen leidet (was sie mir schon viel früher hätte erzählen sollen!). Allerdings schien sie sich mehr Sorgen um Alden zu machen.

BEHANDLUNG:

Noch mehr von meinem speziellen limbiumfreien Schwindesprit. Außerdem habe ich ihre Verbrennungen mit einer Flasche Jugend,

verschiedenen Salben und einem Seidenwickel behandelt. Und ich habe ihr empfohlen, wegen all der anderen Symptome, die sie anscheinend vor mir versteckt hat, zu einer wöchentlichen Untersuchung zu kommen. Wir werden sehen, ob sie kooperiert.

ANMERKUNGEN:

Ich habe ihr das Tragen eines zweiten Nexus verschrieben, weil ich keine Ahnung habe, was los ist.

ZUSÄTZLICHE ANMERKUNGEN:

Wenn ich daran denke, wo Sophie war, bin ich nicht überrascht, dass der Hohe Rat mir befohlen hat, diesen Bericht zu zensieren. Aber ich werde hier dennoch anmerken, dass es unverantwortlich von ihnen war, ein unschuldiges Kind (das schon genug durchgemacht hat) an einen so schrecklichen Ort zu schicken!

.....

VORKOMMNIS: Notfallvisite in Everglen

DETAILS:

Aldens Geist ist ... Ich bringe es nicht über mich, es niederzuschreiben.

SYMPTOME/VERLETZUNGEN:

Sophie sah aus, als stünde sie kurz vor einem Nervenzusammenbruch.

BEHANDLUNG:

Habe ihr ein stimmungsaufhellendes Mittel verabreicht - ein ziemlich starkes.

ANMERKUNGEN:

Ich hätte ihr für später ein Beruhigungsmittel mitgegeben, aber sie sträubt sich noch immer völlig dagegen.

.....

VORKOMMNIS: Vierter Besuch im Heilungszimmer

DETAILS:

Sophie war in ihrer Mittagspause hier - und es war noch nicht mal ein Notfall!

SYMPTOME/VERLETZUNGEN:

Muskelkater von ihrem Flug auf dem Alicorn und allgemeine Erschöpfung.

BEHANDLUNG:

Habe ihr Autsch-Aus gegen die Schmerzen gegeben und beschlossen, ihren Geist auf Schuldgefühle zu untersuchen - wobei sie ohnmächtig wurde (ich hätte wissen müssen, dass es nie ein Spaziergang wird, wenn Sophie mich besucht). Meine Tests haben nichts Auffälliges ergeben, deshalb habe ich ihr ein Breitbandelixier verabreicht und angeordnet, dass sie bis zum Ende des Unterrichts bei mir bleibt, damit ich sie im Auge behalten kann.

ANMERKUNGEN:

Ich habe ein leicht schlechtes Gewissen, weil ich ein Bild von ihr aufgehängt und Witze darüber gemacht habe, das Heilungszimmer in »Foster-Heilzentrum« umzutauften. Sie hält zwar den Rekord im Beinahesterben, aber ... ich glaube, was mit Alden passiert ist, nimmt sie sehr viel mehr mit (und das kann ich ihr nicht verübeln). Außerdem glaube ich, dass sie sich wegen der Kopfschmerzen

größere Sorgen macht, als sie zugibt. Ich verstehe nur nicht, warum meine Tests nichts Auffälliges zeigen.

.....

VORKOMMNIS: Fünfter Besuch im Heilungszimmer

DETAILS:

Sophies Bewirkensitzung mit Rat Bronte verlief nicht nach Plan - oder zumindest hat Bronte mich angewiesen, das zu schreiben. Ich habe allerdings das Gefühl, er wollte, dass genau das passiert, was passiert ist. Und er kann von Glück sagen, dass ich ihm dafür nicht eine verpasst habe!

SYMPTOME/VERLETZUNGEN:

Sophie hat behauptet, es gehe ihr gut, weil Grady ihr ein Elixier verabreicht hat, das die Dizznees speziell für sie angefertigt haben (auch wenn ich noch herausfinden muss, was genau sie da zusammengemischt haben). Aber Meister Leto und Sandor wollten trotzdem, dass ich nach ihr sehe.

BEHANDLUNG:

Habe ihr eine Flasche Jugend gegeben und ihr ein Breitbandelixier verabreicht. Ich wünschte, ich könnte mehr tun, aber ihre Tests sind immer noch völlig normal.

ANMERKUNGEN:

Ich wollte, dass sie über die Mittagspause hierbleibt und sich ausruht, aber Keefe war auch bei ihr und wir haben ihm das von Alden erzählt und ... Es war hart.

.....

VORKOMMNIS: Notfallvisite in Havenfield

DETAILS:

Wie sich gezeigt hat, können Alicorns teleportieren - und ich würde ja darüber lachen, dass das heutige Abenteuer wirklich nur Sophie passieren konnte, aber sie musste Silveny per Lichtsprung wieder nach Hause bringen und ...

SYMPTOME/VERLETZUNGEN:

SIE IST SCHON WIEDER VERBLASST! TROTZ IHRER BEIDEN NEXUS - UND IHRER HERVORRAGENDEN KONZENTRATIONSFÄHIGKEIT.

BEHANDLUNG:

Sie musste noch mehr von meinem limbiumfreien Schwindesprit einnehmen. Trotzdem kann ich immer noch nichts bei ihr finden und habe ihr daher ein Fläschchen davon mitgegeben, das sie immer bei sich tragen kann (inzwischen hat sie eine ganz schöne Sammlung an Ketten um den Hals ...). Außerdem habe ich ihr gesagt, dass sie jedes Mal, bevor sie springt, einen Schluck davon trinken soll, ganz gleich was passiert.

ANMERKUNGEN:

ICH BEGREIFE NICHT, WAS HIER VOR SICH GEHT!!

.....

VORKOMMNIS: Sechster Besuch im Heilungszimmer

DETAILS:

Die Halle der Illumination ist nicht unbedingt ein gefährlicher Ort, aber Sophie schafft es, selbst dort ohnmächtig zu werden.

SYMPTOME/VERLETZUNGEN:

Rein physisch konnte ich nichts feststellen, aber da Sophie von dem Lodestar-Spiegel ausgeknockt wurde, habe ich versucht, ihr direkt in die Augen zu leuchten und ... jetzt wissen wir, wo das Problem liegt (mehr oder weniger). Sie hat gesagt, es habe sich angefühlt, als würde das Licht sich geradewegs in ihr Gehirn bohren.

BEHANDLUNG:

Das Einzige, was ich tun konnte, war, Sophie dazubehalten, ihr verschiedene Elixiere (plus eine Dosis Jugend) zu verabreichen und ihr dann erneut in die Augen zu leuchten, um zu sehen, ob es hilft. Leider half nichts davon - und die Kopfschmerzen wurden irgendwann so stark, dass sie nicht mehr weitermachen konnte.

ANMERKUNGEN:

Ich weiß wirklich nicht, was ich tun soll - aber ich werde es schon noch herausfinden!

.....

VORKOMMNIS: Notfallvisite in Havenfield

DETAILS:

Black Swan hat Sophie davon überzeugt, dass sie sie »heilen« können. Also ist sie mit Silveny (und Keefe) übers Meer geflogen, um ihre Fähigkeiten neu starten zu lassen - und nach diesem Abtraum wurden sie auch noch von einem Haufen finsterner Umhanggestalten angegriffen.

SYMPTOME/VERLETZUNGEN:

WO SOLL ICH DA ÜBERHAUPT ANFANGEN? BLACK SWAN HAT

SOPHIE EINE VOLLE UNZE LIMBIUM VERABREICHT UND IHR DANN IRGEND EIN MYSTERIÖSES HEILMITTEL INJIZIERT, DAMIT SIE NICHT STIRBT - UND DANN HÄTTE DIESELBEN SCHRECKLICHEN UNGEHEUER, DIE SIE ENTFÜHRT HABEN, SIE ABERMALS BEINAHE UMGEBRACHT!!!

BEHANDLUNG:

Dieser dubiose Mr Forkle (dem ich gern ein oder zwei Dinge sagen würde) hat mich angewiesen, in den nächsten vierundzwanzig Stunden ausschließlich Sophies Wunden zu säubern - ich darf ihr keinerlei Elixiere oder Seren verabreichen, weil diese den »Neustart« beeinträchtigen könnten. NOCH NICHT MAL SCHMERZMITTEL.

NACHTRAG:

Nach Ablauf der vierundzwanzig Stunden habe ich ihr sofort sämtliche Heilmittel verabreicht, die ihr vielleicht irgendwie helfen konnten.

ANMERKUNGEN:

Sophie hat einen blauen Fleck an der Einstichstelle, an der Black Swan ihr dieses »Heilmittel« injiziert hat. Ich bin mir ziemlich sicher, dass sie eine Narbe zurückbehalten wird. Aber ... ich glaube, der Neustart hat die Probleme gelöst, mit denen sie zu kämpfen hatte. Außerdem kann sie jetzt offensichtlich teleportieren. Keine Ahnung, warum mich das überhaupt noch überrascht.

.....

VORKOMMNIS: Siebter Besuch im Heilungszimmer

DETAILS:

Sophie entdeckte in Silvenys Schweif ein Gerät, das sie für einen Peilsender hielt. Wie sich herausstellte, war es mit Aromark überzogen, das anschließend an Sophies (und Keefes) Händen klebte.

SYMPTOME/VERLETZUNGEN:

Ich weiß nicht viel über Oger-Biochemie, aber laut Lady Cadence ist Aromark richtig übel und muss vollständig entfernt werden. Außerdem habe ich an Sophies Handgelenk eine Wunde entdeckt, die nach einer Verbrennung aussieht, auch wenn Sophie behauptet, es sei nichts weiter als ein blauer Fleck, der nur anders wirke, weil sie ihn mit einem Hausmittel behandelt habe.

BEHANDLUNG:

Piquatine schmilzt die oberste Hautschicht weg - was nicht so schlimm ist, wie es klingt, weil ich die betroffenen Hautstellen bei Sophie vorher betäubt habe. Trotzdem ist die Methode ziemlich extrem, sogar für mich. Ich hätte ihr ein Beruhigungsmittel verabreichen können, aber ich weiß ja, was sie davon hält. Meine Allzwecksalbe scheint das Brandwunden-Blauer-Fleck-Dings jedenfalls geheilt zu haben.

ANMERKUNGEN:

Habe Sophie einen strengen Vortrag darüber gehalten, mit Verletzungen in Zukunft zu mir zu kommen, anstatt sie eigenhändig mit irgendwelchen Hausmitteln zu behandeln.

.....

VORKOMMNIS: Achter Besuch im Heilungszimmer

DETAILS:

Sir Harding hat Sophie zu mir geschickt, obwohl ich glaube, sie hat ihm nur etwas vorgespielt, um AP schwänzen zu können, und ist nur vorbeigekommen, weil Sandor sie praktisch hergeschleppt hat. Ein Hoch auf Kobolde mit übertriebenem Beschützerinstinkt!

SYMPTOME/VERLETZUNGEN:

Habe mir ihr Brandwunden-Blauer-Fleck-Dings noch mal angeschaut: Es sieht gut aus. Ihre Zellen allerdings sind völlig erschöpft. Anscheinend hat sie nicht mehr geschlafen, seit Silveny in die Zuflucht umgezogen ist.

BEHANDLUNG:

Keine. Sie hält sich strikt an ihren »Keine-Beruhigungsmittel«-Grundsatz.

ANMERKUNGEN:

Magnat Leto war hier und schlug vor, Sophie solle versuchen, telepathisch Kontakt zu Silveny aufzunehmen, trotz der großen Distanz zwischen ihnen. Sophie wirkte skeptisch - aber ich wette, sie schafft auch das.

.....

VORKOMMNIS: Notfallvisite in Havenfield

DETAILS:

Black Swan hat Sophie (und Keefe) auf ein Sprungabenteuer geschickt, bei dem sie mit dem Licht der nicht kartierten Sterne springen mussten und unter der Erde und unter dem Meer ge-

landet sind! Mal ernsthaft: Wie konnten sie das bitte für eine gute Idee halten? Oh, und weil das noch nicht lustig genug war, sind die Umhangbösewichte auch wieder aufgetaucht.

SYMPTOME/VERLETZUNGEN:

Ich glaube, ich habe noch nie Zellen in schlimmerem Zustand gesehen! Ansonsten keine weiteren Verletzungen.

BEHANDLUNG:

Wieder mal mein spezieller Schwindesprit und ein Serum zur Zellregeneration.

ANMERKUNGEN:

Habe Sophie außerdem einen kühlen Wickel mitgegeben, weil das Serum, das sie einnehmen muss, einen leichten Juckreiz auslösen wird.

.....

VORKOMMNIS: Notfalleinsatz im Büro des Rektors

DETAILS:

Mit der vielleicht miesesten Entscheidung aller Zeiten hat der Hohe Rat Sophie gezwungen, den Fähigkeitsbegrenzer zu tragen, den Dex niemals hätte entwickeln sollen.

SYMPTOME/VERLETZUNGEN:

Schwächeanfälle, Kopfschmerzen, Dehydrierung, Übelkeit - und von den emotionalen Folgen, die es nach sich zieht, seiner Kräfte beraubt zu werden, will ich gar nicht erst anfangen.

BEHANDLUNG:

Konnte nicht viel tun, habe ihr aber eine Flasche Jugend und ein paar Elixiere verordnet, die sie trinken kann, falls ihr übel wird. Wahrscheinlich wird sie auch regelmäßig etwas zur Auffrischung einnehmen müssen.

ANMERKUNGEN:

WAS SIE WIRKLICH BRAUCHT, IST JEMAND, DER DIESES MONSTRÖSE DING SOFORT WIEDER VON IHREM KOPF ENTFERNT!

.....

VORKOMMNIS: Notfallvisite in Everglen

DETAILS:

Black Swan hat versucht, die Bösewichte (die sich offenbar »Ne-verseen« nennen) in einen Hinterhalt zu locken, doch das Ganze ist in eine Schlacht ausgeartet - und das, nachdem Sophie gerade ein gewaltiges Feuergefecht mit Brant überlebt hatte (der allem Anschein nach Pyrokinetiker ist). Kurz und gut: Ich komme bei diesem ganzen Chaos allmählich nicht mehr mit und habe keine Ahnung, wie Sophie überhaupt noch am Leben sein kann - aber meine Güte, bin ich froh, dass sie es ist.

SYMPTOME/VERLETZUNGEN:

Erfrierungen, Höhenkrankheit, Rauchgas in der Lunge und Dutzende anderer Probleme. Schätze, es hätte auch schlimmer kommen können (so wie für Sandor), aber ... seufz.

BEHANDLUNG:

So. Viele. Verschiedene. Ernsthaft, meine Elixier- und Salbenvor-

räte sind komplett aufgebraucht. Außerdem ... musste ich Sophie mal ganz fest in den Arm nehmen.

ANMERKUNGEN:

Ein Glück, dass sie diesen schrecklichen Fähigkeitsbegrenzer losgeworden ist. Ich will gar nicht wissen, wie - auch wenn ich das Gefühl habe, der Hohe Rat wird deswegen total ausflippen. Aber ich bin unendlich froh, dass das Ding weg ist.

.....

VORKOMMNIS: Neunter Besuch im Heilungszimmer

DETAILS:

Sophie ist von der Foxfire verwiesen worden (davon will ich jetzt gar nicht erst anfangen), aber es ist typisch für sie, dass sie trotzdem im Heilungszimmer landet - noch dazu samt einem mit der Seuche infizierten Gnom (und Fitz).

SYMPTOME/VERLETZUNGEN:

Ich habe auf einer kompletten Untersuchung bestanden und Anzeichen für verheilte Verbrennungen und frühere Lichtvergiftungen festgestellt. Aber wie es aussieht, erfüllt das »Sophie-Überlebensset« seinen Zweck, auch wenn die Liste mit aberwitzigen Schwierigkeiten, in die Sophie sich garantiert irgendwie bringen wird, demnächst eigentlich abgearbeitet sein müsste!

BEHANDLUNG:

Noch MEHR Elixiere.

ANMERKUNGEN:

Ich habe es wirklich kaum über mich gebracht, Sophie gehen zu

lassen, in der Gewissheit, dass ihr nächster medizinischer Notfall bestimmt nicht lange auf sich warten lassen wird. Aber wenigstens weiß sie, dass sie immer zu mir kommen kann, wenn sie mich braucht.

.....

VORKOMMNIS: Notfallvisite in Sterling Gables

DETAILS:

Timkin Heks hat mich gerufen, damit ich Keefe helfe, der (unter anderem) eine Art Nervenzusammenbruch erlitten hatte. Und bei dieser Gelegenheit habe ich auch gleich noch Sophie untersucht.

SYMPTOME/VERLETZUNGEN:

Ich habe nichts finden können, abgesehen von den üblichen Anzeichen dafür, dass sie sich zu sehr belastet und dabei ihr Leben riskiert.

BEHANDLUNG:

Noch ein paar mehr Elixiere. Und noch eine Umarmung!

ANMERKUNGEN:

Sophie hat mich gebeten, ein Plüschtier für Keefe zu besorgen, als emotionale Unterstützung. Man kann nur bewundern, wie sehr sie sich stets um ihre Freunde kümmert. Ich wünschte, ich könnte sie auch dazu bringen, sich besser um sich selbst zu kümmern!

.....

VORKOMMNIS: Notfallvisite in Havenfield

DETAILS:

Ich kann nicht glauben, dass ich das schreibe, aber ... es hat einen schrecklichen Angriff der Oger gegeben.

SYMPTOME/VERLETZUNGEN:

Keine körperlichen Verletzungen bei Sophie. (Sie sagt, sie sei bei dem Kampf nicht dabei gewesen.) Doch sie hat Hinweise auf einen leichten Schockzustand gezeigt.

BEHANDLUNG:

Ich habe ihr mehrere Elixiere zur Beruhigung verabreicht.

ANMERKUNGEN:

Gradys Leibwächterin Brielle wurde getötet und es klang ganz so, als wäre alles noch viel schlimmer gekommen, wenn Verdi nicht aus ihrem Gehege ausgebrochen und auf Ogerjagd gegangen wäre.

.....

VORKOMMNIS: Zehnter Besuch im Heilungszimmer

DETAILS:

Sophie hat Keefe sofort zu mir gebracht, nachdem er beschlossen hatte, König Dimitar zu einem Sparringskampf herauszufordern und Mercadir zu werden - was auch immer das heißen soll.

SYMPTOME/VERLETZUNGEN:

Habe Sophie bei dieser Gelegenheit kurz untersucht - ohne Befund, außer dass sie ein wenig blass wirkt.

BEHANDLUNG:

Habe ihr ein Elixier verabreicht, nur für den Fall.

ANMERKUNGEN:

Anscheinend ist die Ogerprinzessin jetzt Keefes neue Leibwächterin. Und: Die Stimmung zwischen Sophie und Keefe schien ziemlich angespannt zu sein. Soweit ich weiß, sind die beiden nur Freunde - allerdings kam es mir beinahe vor, als ob ... Aber ganz ehrlich? Ich will mich wirklich nicht in irgendwelche Teenagerdramen einmischen!

.....

VORKOMMNIS: Elfter Besuch im Heilungszimmer

DETAILS:

Die Newerseen haben Sophie (und Fitz) brutal angegriffen. Wenn ich diese Typen jemals in die Finger kriege ...

SYMPTOME/VERLETZUNGEN:

Näher ist Sophie dem Tod noch niemals gewesen. Das hat auch Flüstertüte gemerkt. Sophie hat auf nichts angesprochen, was ich ihr gegeben habe - bis Tam die Schatten aus ihrem Blut gerufen hat. Am schlimmsten hat es ihre rechte Schulter und die rechte Hand erwischt, aber es gibt auch sonst einiges, worum ich mich kümmern muss.

BEHANDLUNG:

Ich habe ihr um Arm und Hand einen stützenden Verband angelegt, um sie ruhigzustellen. Aber der Heilungsprozess geht ziemlich langsam voran, trotz des Knochenmarkregenerators.

ANMERKUNGEN:

Sie wird sich nicht bewegen oder lichtspringen können, bis ihre Knochen verheilt sind. Allem Anschein nach veranstalten wir hier also eine Foxfirepyjamparty. Und natürlich will Sophie keine Beruhigungsmittel. Außerdem gefällt es mir gar nicht, dass bestimmte Stellen bei ihr so seltsam verschwommen aussehen, wenn ich sie untersuche.

NACHTRAG:

Sophie hat sich im Schlaf wild hin und her geworfen und ist davon aufgewacht, was ihren Genesungsprozess ein gutes Stück zurückgeworfen hat. Außerdem klagt sie über Kopf- und Handschmerzen, deren Ursache bei meinen Tests nicht erkennbar ist. Ich habe ihr etwas von dem extrastarken Knochenmarkregenerator verabreicht (ich hatte noch einen Rest von damals, als Sandor vom Mount Everest gestoßen wurde) sowie ein Mittel gegen die Schmerzen.

ZWEITER NACHTRAG:

Ich habe Tam gebeten, nach Schatten zu suchen. Seine Mentorin Lady Zillah hat ihn begleitet und mir einen langen Vortrag über Schattenflux und Echos gehalten. Tam hat versucht, die Echos zu beschwichtigen, aber das hat alles nur noch schlimmer gemacht. Leider gibt es nicht viel, was ich sonst tun könnte - außer Sophie ein Elixier zu geben, das ihr weniger aufwühlende Träume beschert, solange die Echos verblasen.

DRITTER NACHTRAG:

Hier war nicht viel los (abgesehen von Keefes Fertigkeitstraining und der Tatsache, dass Fitz aufgewacht ist). Außerdem arbeite ich mit Lizzy an einem Strategiewechsel. Die neuen Elixiere und

Salben bestehen aus reichlich unangenehmen Zutaten, aber wir sind nahe an einer Lösung.

VIERTER NACHTRAG:

Musste den Verband wechseln - und wow, war das eine Menge Schleim! Dabei konnte ich mir Sophies Hand genauer anschauen und sie ist definitiv geschwollen. Die Knochen sind allerdings verheilt und dank dieser neuen Salben und Kompressen kann sie am Ende der Woche vielleicht wieder nach Hause!

FÜNFTER NACHTRAG:

Ro und Keefe haben darauf bestanden, beim nächsten Bandagenwechsel (oder dem »Großen Fitzphie-Schleimfest«) dabei sein zu dürfen - und es hat sogar noch mehr gestunken als beim letzten Mal. Dafür hat Sophies Hand wieder ihre normale Größe! Zeit, sich auf die Nervenschäden und die Wiederherstellung ihrer Greifkraft zu konzentrieren.

SECHSTER NACHTRAG:

Nach einem speziellen Mineralienbad und ein wenig mehr Krafttraining ist das Gefühl in der Hand zurückgekehrt und Sophie kann **ENDLICH** das Bett verlassen!!!

SIEBTER NACHTRAG:

Fitz durfte gestern wieder nach Hause und Sophies Stimmung schien ein wenig darunter zu leiden. Zum Glück war Keefe hier, um sie abzulenken.

ACHTER NACHTRAG:

Ich muss zugeben, manchmal dachte ich schon, ich würde diese Worte niemals zu Papier bringen können, aber: SOPHIE HAT SO-

EBEN DAS HEILUNGSZIMMER VERLASSEN!!! Und natürlich muss sie erst noch etwas mit Mr Forkle »ertedigen«, bevor sie nach Hause geht. Manche Dinge ändern sich eben nie.

.....

VORKOMMNIS: Nachuntersuchung in Havenfield

DETAILS:

Sophie hat noch immer einen langen Genesungsprozess vor sich.

SYMPTOME/VERLETZUNGEN:

Nichts Neues - wenigstens das!

BEHANDLUNG:

Nur Ruhe.

ANMERKUNGEN:

Black Swans Technopathin hat ein Armband entwickelt, das Sophies linkem Arm mehr Kraft gibt, deshalb habe ich ihr erlaubt, mit dem Kampftraining zu beginnen - aber nur auf dieser Seite!

.....

VORKOMMNIS: Zwölfter Besuch im Heilungszimmer

DETAILS:

Sophie erschien ganz brav zur Nachuntersuchung.

SYMPTOME/VERLETZUNGEN:

Geschwollene Knöchel, aber nichts Ernstes. Außerdem forderte Lady Zillah Sophie dazu auf, ihre Echos auszulösen - und es war keine Katastrophe. Aber ... schön war es auch nicht.

BEHANDLUNG:

Noch mehr Heilmittel. Außerdem hoffe ich, Lady Zillah findet eine Lösung für die Sache mit den Echos.

ANMERKUNGEN:

Sieht ganz danach aus, als wären Sophie und Fitz »zusammen«. Tja Mein kleines Mädchen wird erwachsen!

NACHTRAG:

Ich war nicht dabei, als es passiert ist, aber wie ich soeben von Flori erfahren habe, hat sie ein Lied gefunden, das Sophies Echos endlich hat verblasen lassen.

.....

VORKOMMNIS: Notfallvisite in Havenfield

DETAILS:

Sophie hat zugestimmt, ihr Bewirken neu zu starten - was bedeutet, dass sie Limbium einnehmen und hoffen muss, dass Livvy und ich die allergische Reaktion aufhalten können, bevor sie sie umbringt. Kein Druck also.

SYMPTOME/VERLETZUNGEN:

Sophie hat sich für die stärkere, gefährlichere Dosis entschieden (überrascht das eigentlich noch irgendwen?), deshalb war die Reaktion heftig - inklusive Herzstillstand!

BEHANDLUNG:

Herzdruckmassage sowie das von Livvy und mir hergestellte Anti-allergikum (plus ein von Livvy entwickeltes Kräftigungsmittel), gefolgt von einer winzigen Beruhigungsmitteldosis.

ANMERKUNGEN:

Es ist definitiv nicht so gut gelaufen, wie ich gehofft hatte.

NACHTRAG:

Sophie war drei Tage lang bewusstlos. Und es wäre nach wie vor zu gefährlich, ihr irgendwelche Elixiere oder Schmerzmittel zu verabreichen, wenigstens für einen weiteren Tag. Aber Flori hat eine Brühe aus Panakesblüten für sie zubereitet, die vielleicht hilft.

ZWEITER NACHTRAG:

Sie braucht weiterhin Bettruhe. Aber zumindest konnte ich ihr endlich ein Schmerzmittel geben.

DRITTER NACHTRAG:

Es hat fünf Tage gedauert, bis Sophie wieder aufstehen konnte, und sechs, bis sie es nach draußen schaffte. Die ganze Sache hat sie definitiv sehr mitgenommen. Aber jetzt hat sie das Schlimmste überstanden und der Neustart scheint tatsächlich funktioniert zu haben.

.....

VORKOMMNIS: Dreizehnter Besuch im Heilungszimmer

DETAILS:

Sophie hat Keefe zu mir gebracht. Er ist nicht bei Bewusstsein und seine Zellen machen eine Art »Verwandlung« durch. Es sieht also ganz so aus, als hätte seine Mom bekommen, was sie wollte.

SYMPTOME/VERLETZUNGEN:

Habe auch Sophie untersucht. Sie ist erschöpft, emotional überwältigt und vom Kampf ziemlich mitgenommen, aber nichts Ernstes.

BEHANDLUNG:

Vor allem braucht sie jemanden, der ihr Mut zuspricht - worin ich ziemlich mies bin. Aber ich habe mein Bestes gegeben.

ANMERKUNGEN:

Wie es aussieht, hat sie festgestellt, dass sie auch ohne freien Fall teleportieren kann. Dieses Mädchen wird einfach immer unglaublicher.



SIGNATURAKTE VON
Fitzroy Avery Vacker

BEKANNTE FÄHIGKEITEN: *Telepath*

WOHNORT: *Everglen*

ENGSTE FAMILIENANGEHÖRIGE: *Alden Vacker (Vater), Della Vacker (Mutter), Alvar Vacker (Bruder), Biana Vacker (Schwester)*

VERMITTLUNGSSTATUS: *Registriert, noch keine Liste erhalten*

AUSBILDUNG: *Derzeit Foxfireschützling*

NEXUS: *Nicht länger benötigt*

WEGFINDER: *Keiner zugewiesen; auf Sprungmaster und Heimkristalle beschränkt*

SPYBALL-ERLAUBNIS: *Keine*

MITGLIED DES ADELS: *Nein*

TITEL: *Keiner*

ADELSAUFGABEN: *Keine*

BEDEUTENDE VERBINDUNGEN: *Kognatium mit Sophie Foster; hat Black Swan die Treue geschworen; ehemaliger Entglittener in Exillium; Mitglied der Familie Vacker*

ZUGEWIESENE LEIBWACHE(N): *Grizel (Koboldin)*

BEVORZUGTER NAME

Aus unbekanntem Gründen ist Fitzroy vor allem unter seinem Spitznamen bekannt. Tatsächlich wissen die wenigsten seiner Freunde und Bekannten, dass sein vollständiger Name Fitzroy lautet. Um Verwechslungen zu vermeiden, wird er daher ab hier auch in dieser Akte ausschließlich unter der gängigen Kurzversion geführt: Fitz.

EIN LEGENDÄRER STAMMBAUM

Wie sein Nachname unschwer erkennen lässt, ist Fitz ein Vacker – und gehört damit zu einer der berühmtesten Familien in den Verlorenen Städten. Dies bedeutet, dass er – ebenso wie seine Geschwister – mehr Verwandte in bedeutenden Positionen des Adels hat als jeder andere in seinem Alter. Es würde erheblich zu weit führen, hier eine komplette Liste aller berühmten Vackers und ihrer Erzungenschaften anzufügen, aber einige besonders bemerkenswerte Familienmitglieder sind: Fallon Vacker, eines der drei Gründungsmitglieder des Hohen Rates, der selbst tausend Jahre lang als Ratdiente; Orem Vacker, ein äußerst talentierter Blitzler, der für die beeindruckende Lichtershow beim Sternenfestival verantwortlich ist; Luzia Vacker, Orem's Mutter, die ebenfalls Blitzlerin ist und zahlreiche der Illusionen erschaffen hat, die die Verlorenen Städte verbergen; und natürlich Fitz' Vater Alden, ein bekannter Telepath und Abgesandter des Hohen Rates mit höchster Sicherheitsfreigabe, dem oft die wichtigsten Missionen anvertraut werden.

DER GOLDENE KNABE

Fitz manifestierte im Alter von dreizehn Jahren als Telepath und stellte damit den Rekord als »jüngster manifestierter Telepath aller Zeiten« auf – bis Sophie Foster enthüllte, dass sie bereits mit fünf Menschenjahren als Telepathin manifestierte. Hin und wieder kommt es zu Verwirrungen, weil einige glauben, Fitz wäre »der jüngste Elf, der jemals eine Fähigkeit manifestiert hat – Punkt«. Dies entspricht jedoch nicht den Tatsachen: Seine eigene Schwester (Biana) manifestierte bereits in jüngerem Alter – ebenso wie noch einige andere. Nichtsdestotrotz haben Fitz' Jugend und die Kraft seiner Telepathie ihm den Beinamen »Aldens goldener Knabe« beschert, der teilweise jedoch alles andere als freundlich gemeint ist, vor allem im Fall von Rat Bronte. Fitz' schulische Laufbahn an der Foxfire gilt ebenfalls als beispielhaft (trotz der Tatsache, dass er vorübergehend nach Exillium wechselte, sowie einer recht verdächtigen Anzahl von Fehlzeiten in seinen ersten Jahren an der Akademie). Als Rat Terik sein Potenzial erspähte, war die Lesung ungeheuer vielversprechend. Fitz ist in sämtlichen Fächern überragend und erhält oft die besten Noten in seiner Stufe. Außerdem war er der amtierende Kleckschampion an der Foxfire, bevor Sophie ihn bei ihrem allerersten Duell mit einem Hirnstoß schlug – auch wenn viele dieses Duell als unentschieden werten, da beide rückwärts gegen die Wand geschleudert wurden und das Bewusstsein verloren.

DIE NICHT AUTORISIERTE SUCHE SEINES VATERS

Alden Vacker folgt schon seit Langem der Ruf, hin und wieder Nachforschungen ohne ausdrückliche Erlaubnis des Hohen Rats anzustellen, und das beste nachgewiesene Beispiel hierfür ist seine geheime, zwölf Jahre andauernde Suche nach der Herkunft eines Strangs nicht registrierter DNA. Der Hohe Rat hielt das Auftauchen

der DNA, die während eines bei Prentice Endal (einem verurteilten Rebellen) durchgeführten Erinnerungsbruchs entdeckt wurde, für ein Täuschungsmanöver. Alden hingegen war überzeugt, die DNA gehöre zu einem Mädchen, das von Black Swan – einer Organisation, an deren Existenz damals niemand so recht glaubte – erschaffen und irgendwo in den Verbotenen Städten versteckt worden sei. Um zu verhindern, dass der Hohe Rat Verdacht schöpfte oder intervenierte, spannte Alden für die Suche seine beiden Söhne ein, die sich den Kindern, die Alden genauer unter die Lupe nehmen wollte, leichter nähern konnten als er selbst, ohne ihnen Angst einzujagen. Alvar, Aldens älterer Sohn, war der Erste, der ihn bei diesem Projekt unterstützte, wurde jedoch später durch Fitz ersetzt, als dieser alt genug war, die Aufgabe zu übernehmen, vermutlich weil Fitz schätzungsweise im selben Alter war wie das gesuchte Mädchen. Es ist nur wenig darüber bekannt, wie Alden entschied, welchen »Spuren« er nachging, woher seine Informationen kamen oder wie viele Orte seine Söhne aufsuchten (auch wenn es Gerüchte gibt, Fitz habe von jedem Ort in den Verbotenen Städten, an den er geschickt wurde, ein kleines Souvenir mitgebracht). Schließlich jedoch zahlte sich die Suche aus: Fitz fand Sophie Foster und brachte sie in die Verlorenen Städte – genau genommen sogar zweimal. Das erste Mal an dem Tag, an dem er sie kennenlernte – was *nicht* den Anweisungen seines Vaters entsprach. Eigentlich hätte Fitz sie nur beobachten und Alden Bericht erstatten sollen, doch Sophies Augenfarbe verwirrte ihn so sehr, dass er sich ihr näherte, um sich ein genaueres Bild zu verschaffen, wobei er erkannte, dass sie definitiv das Mädchen war, nach dem er gesucht hatte. Und als sie sich weigerte zu glauben, was er ihr erzählte, nahm er sie zum Beweis kurzerhand in die Verlorenen Städte mit – und brachte sie dann wieder in ihr Zuhause bei den Menschen zurück, wo er ihr das Versprechen abnahm, niemandem zu erzählen, was sie gesehen hatte – und er hat-

te großes Glück, dass sie Wort hielt. Am folgenden Tag, nachdem der Hohe Rat über alles informiert worden war, wurde Fitz erneut losgeschickt, um Sophie zu holen und dauerhaft in die Verlorenen Städte zu bringen.

EIN TREUER FREUND

Dieses Thema ist zwar Gegenstand einiger Diskussionen, aber viele glauben, Fitz sei Sophie Fosters »erster richtiger Freund«, da er derjenige war, der sie entdeckte und ihr dabei half, sich in ihrem neuen Leben in den Verlorenen Städten zurechtzufinden. Obwohl die beiden nicht in derselben Stufe sind, tat Fitz außerdem sein Bestes, Sophie zu unterstützen, als sie an der Foxfire anfang. Seither wurde die Beziehung der beiden immer stärker. Einige behaupteten zwar, Fitz habe nur auf Ermunterung seines Vaters hin Freundschaft mit Sophie geschlossen, doch die Verbindung zwischen ihm und Sophie hat auch die härtesten Zeiten überdauert. Fitz entschied sich sogar, Sophie zu Black Swan zu folgen, als sie aus den Verlorenen Städten fliehen musste, nachdem sie ihren Fähigkeitsbegrenzer »verloren« hatte, und kämpfte bei diversen Auseinandersetzungen mit den Neverseen an ihrer Seite.

HELDENMOMENT

Wie bereits erwähnt, glaubten alle, Sophie Foster und Dex Dizznee seien in einer Flutwelle ertrunken, nachdem ihre Signaturanhänger auf dem Meeresgrund gefunden worden waren. Fitz war da keine Ausnahme. Auch er war bei den Einpflanzungen der beiden zugegen und seine tiefe Trauer war ihm deutlich anzumerken. Fitz war jedoch auch der Erste, der vermutete, Sophie und Dex könnten noch am Leben sein. Anfangs glaubte er, er würde sich die von So-

ophie übermittelten Hilferufe nur einbilden, doch als sie immer stärker und verzweifelter wurden, beschloss er, sich seiner Schwester (Biana Vacker) und seinem besten Freund (Keefe Sencen) anzuvertrauen, die ihn ermutigten, den Ort aufzusuchen, an den Sophies »Stimme« ihn schickte. Die drei sprangen zum Vierjahreszeitenbaum in Lumenaria, wo sie Dex von mehreren Schmelzertreffern gelähmt und Sophie nach einem ungeschützten Lichtsprung beinahe verblasst vorfanden. Es gelang Fitz jedoch, Sophie bei Bewusstsein zu halten, indem er telepathisch mit ihr kommunizierte, während Biana und Keefe Elwin zu Hilfe holten. Sophie und Dex brauchten viel Zeit, um sich wieder vollständig zu erholen, und es ist überaus wahrscheinlich, dass keiner der beiden heute noch am Leben wäre, wenn Fitz damals nichts unternommen hätte.

TAGE VOLLER SCHATTEN

Sophie Fosters Entführung war in vielerlei Hinsicht ein weltbewegendes Ereignis für die Verlorenen Städte – aber für Alden Vacker bewies ihre Rettung, dass er (und der Hohe Rat) sich geirrt hatten, was Black Swan betraf. Theoretisch handelte es sich zwar um eine Rebellenorganisation, aber ihre Mitglieder verhielten sich nicht wie *Feinde*, wie Alden es ursprünglich vermutet hatte. Was wiederum bedeutete, dass Prentice Endals Verhaftung, sein Erinnerungsbruch und seine anschließende Verbannung ins Exil genau genommen ebenfalls zu Unrecht erfolgt waren – vor allem weil Prentice nur versucht hatte, Sophie zu beschützen. Und auch wenn der Hohe Rat darauf beharrte – und dies auch weiterhin tut –, einzig auf Grundlage der Informationen gehandelt zu haben, über die er seinerzeit verfügte, und ihn daher keinerlei Schuld trifft, erwies sich diese Erkenntnis für Alden – die Quelle dieser Informationen – als zu große Last. Er versuchte, gegen seine Emotionen anzukämpfen –

es gelang ihm sogar, sich aus eigener Kraft wieder zu fangen, als er während einer vom Hohen Rat beauftragten Mission mit Sophie in **[AUS SICHERHEITSGRÜNDEN GESCHWÄRZT]** einen kleineren Zusammenbruch erlitt. Doch nachdem er Prentice' Sohn (Wylie Endal) bei einer Aufführung während der Eröffnungszeremonien an der Foxfire gesehen hatte, zerstörten die Schuldgefühle Aldens Geist und er fiel in einen äußerst labilen Zustand der Bewusstlosigkeit, beinahe schlimmer als der Tod. Seine Frau (Della Vacker) versuchte ihr Bestes, ihre Familie zusammenzuhalten. Doch alle drei Kinder (Fitz, Alvar und Biana) waren am Boden zerstört, weil sie de facto ihren Vater verloren hatten. Zahlreiche Berichte weisen darauf hin, dass sich Fitz' Trauer vor allem als Wut äußerte und ein Großteil dieser Wut gegen Sophie gerichtet war, der er die Schuld für den Zustand seines Vaters gab, da sie von Aldens erstem, weniger folgenschwerem Zusammenbruch gewusst und niemanden gewarnt hatte. (Dazu ist anzumerken, dass Elwin Heslege, der damals die Familie als Heiler unterstützte, durch den Einsatz eines, wie er es nennt, »Plüschtiers zur emotionalen Unterstützung« eine gewisse Linderung von Fitz' Wut feststellen konnte. Elwin schenkte Fitz einen glitzernden roten Plüschdrachen und erklärte ihm, er solle ihn Mr Snuggles nennen, wobei er Fitz empfahl, Mr Snuggles an sich zu drücken, wann immer er aufgewühlt sei oder nicht schlafen könne. Mehrere Berichte weisen darauf hin, dass Fitz weiterhin im Besitz von Mr Snuggles ist und der Plüschdrache ihm nach wie vor großen Trost spendet.) Obwohl Alden genau genommen noch am Leben war, wurde eine Einpflanzung für ihn abgehalten, in dem Versuch, seiner Familie – und unserer ganzen Welt – dabei zu helfen, mit diesem schrecklichen Verlust abzuschließen. Sein Wanderling wächst noch immer weiter, auch wenn er sich am Ende zur Freude aller als weiterer vorschnell gepflanzter Baum erwies, der nun in den Wanderlingwäldern Schatten spendet (genau wie die Wanderlinge von

Sophie Foster und Dex Dizznee). Nachdem Sophie entdeckt hatte, dass sie dank ihrer einzigartigen telepathischen Fähigkeiten in der Lage war, gebrochene Geister zu heilen, brachte sie Alden ins Bewusstsein zurück. Seit seinem »Wiedererwachen« – das selbstverständlich ein riesiger Grund zum Feiern war, sowohl für seine Familie als auch für alle anderen in den Verlorenen Städten – ist es, als wäre Alden nie fort gewesen. Berichte legen außerdem nahe, dass Fitz sich bei Sophie entschuldigte, *bevor* sie seinen Vater heilte, weil er ihr beweisen wollte, wie viel ihm ihre Freundschaft bedeutet, ob sie Alden nun retten konnte oder nicht.

KOGNATEN – UND VIELLEICHT MEHR

Fitz war ohnehin bereits ein außergewöhnlicher Telepath, aber seine Fähigkeiten steigerten sich noch um ein Vielfaches, nachdem ihm die seltene Gelegenheit zuteilwurde, gemeinsam mit Sophie Foster an den Telepathiesitzungen mit deren Mentor (Sir Tiergan) teilzunehmen. Je enger Fitz und Sophie zusammenarbeiteten, desto mehr drängte sich Tiergan der Verdacht auf, zwischen den beiden Schützlingen könnte eine bedeutende Verbindung bestehen, vor allem da Fitz einer von nur zwei Telepathen ist, die Sophies geistige Blockade überwinden können. Wie es scheint, ist Fitz dazu nur deshalb in der Lage, weil Sophie sich unterbewusst entscheidet, ihn in ihren Geist einzulassen, was es Fitz wiederum erlaubt, ihr seine Gedanken zu übermitteln, ihre Erinnerungen zu durchsuchen und zu hören, was sie denkt. Außerdem kann er Sophie Energieschübe schicken, wenn ihre eigenen Kräfte schwinden. Gemeinsam meisterten Sophie und Fitz bereits mehrere Herausforderungen auf beeindruckende Weise und heilten unter anderem den zersplitterten, uralten Geist eines ins Exil verbannten Mitglieds der Neverseen (des ehemaligen Rats Fintan Pyren). Diese Heilung löste jedoch ein

unerwartetes Everblaze-Inferno aus, das beinahe halb Eternalia zerstörte und zum Tod von Rat Kenric führte. Zudem gelang es den beiden, sich erfolgreich in den vielschichtigen geistigen Landschaften anderer intelligenter Spezies zu bewegen, etwa als sie während einer Mission in Ravagog König Dimitars Geist durchsuchten oder die Gedanken zweier Gnome lasen. Darüber hinaus war Fitz mit Sophies Hilfe in der Lage, mit den Alicorns zu kommunizieren, selbst über große Entfernungen hinweg. All dies sind Gründe dafür, dass Sophie und Fitz während ihrer Zeit bei Black Swan offiziell mit ihrem Kognatentraining begannen. Nachdem ihre Verbannung aufgehoben worden war, setzten sie die Übungen mit Sir Tiergan an der Foxfire fort (wobei Tiergan genau genommen die ganze Zeit mit den beiden gearbeitet hatte, da jüngste Berichte darauf hinweisen, dass Tiergan unter dem Namen Granit Black Swans Kollektiv angehört). Zu den Halbjahresprüfungen in Stufe drei schenkte Fitz Sophie sogar Kognatenringe. Und seit Sophie als Verstärkerin manifestiert hat, sind die beiden in der Lage, wahrhaft Unglaubliches zu vollbringen: Beispielsweise konnten sie Fragmente zertrümmerter Erinnerungen wiederherstellen, die in den dunkelsten Tiefen von Keefes Bewusstsein vergraben waren. Die Notwendigkeit absoluten Vertrauens erwies sich zwar gelegentlich als Hindernis für ihre Kognatenverbindung (vor allem bei Sophie), doch die beiden haben inzwischen einen Weg gefunden, selbst diese Hürde zu überwinden – auch wenn noch interessant werden dürfte zu sehen, ob ihre Kognatenbeziehung den Heiratsvermittlungsprozess übersteht. Es kursieren mancherlei Gerüchte über Fitz und Sophie, und Beinamen wie »Fitzphie« und »Sophitz« legen eine romantische Beziehung der beiden nahe. Einer der Fitz zugewiesenen Heiratsvermittler äußerte sogar den Verdacht, gewisse Antworten in Fitz' Vermittlungsfragebogen könnten ein Versuch gewesen sein, seine Heiratsvermittlungslisten in eine gewisse Richtung zu lenken

(wenngleich das Verfahren natürlich speziell entwickelt wurde, um zu verhindern, dass derlei Versuche der Einflussnahme sich auf die Empfehlungen der Heiratsvermittler auswirken).

EIN VERBANNTER VACKER – UND DER ERSTE ENTGLITTENE

Wie bereits erwähnt, beschloss Fitz, mit Sophie zu gehen, als sie aus den Verlorenen Städten floh und sich Black Swan anschloss. Seine Teilnahme an einer versuchten Gefangenenbefreiung aus dem Exil führte dazu, dass er (ebenso wie der Rest seiner Freunde sowie seine Schwester) offiziell verbannt, von der Foxfire verwiesen und nach Exillium geschickt wurde – ein beispielloses Ereignis für seine renommierte Familie (und ein handfester Skandal, bis es ihm und seiner Schwester erlaubt wurde, nach Hause zurückzukehren und wieder an der Foxfire zu studieren, nachdem sie eine entscheidende Rolle dabei gespielt hatten, die unter den Gnomen ausgebrochene Seuche aufzuhalten).

WEITERE VACKER-SKANDALE

Schon seit geraumer Zeit erzählt man sich hinter vorgehaltener Hand von einem sogenannten »Vermächtnis der Vackers«, auch wenn die Bezeichnung sowohl im positiven als auch im negativen Sinn benutzt wird. Daher ist vollkommen unklar, worauf genau sich die Bezeichnung bezieht, wenngleich an dieser Stelle erwähnt werden sollte, dass es auch in dieser legendären Familie einige Kontroversen gibt. Es kursieren schon seit mehreren Jahrhunderten Gerüchte über Fallon Vacker, auch wenn sich keine spezifischen Anschuldigungen finden lassen. Luzia Vacker wiederum arbeitete vor deren skandalträchtiger Verhaftung eng mit Vespera zusammen. Darüber hinaus ging sie ein geheimes Bündnis mit der

Kaiserin der Trolle ein, das erst jüngst zu einem weiteren, in diesem Fall tödlichen Skandal führte. Allem Anschein nach erlaubte Luzia es den Trollen, Horte auf ihren beiden Anwesen (Everglen und Dawnheath) zu verstecken, wobei die Trolle mindestens einen dieser Horte dazu benutzten, im Rahmen eines Experiments eine Armee zu züchten. Luzia behauptete, keinerlei Kenntnis von den Zuchtversuchen der Trolle gehabt zu haben, auch wenn ihr Sohn etwas anderes zu vermuten schien. Orem half den Neverseen sogar dabei, die Aktivitäten seiner Mutter aufzudecken, indem er ihnen die DNA zur Verfügung stellte, die sie benötigten, um den Hort in Everglen zu öffnen – wodurch unglücklicherweise eine ganze Horde mutierter neugeborener Trolle freigelassen wurde, die daraufhin in tödlicher Blutgier über das Anwesen jagten. Der Hohe Rat hat Luzia bislang noch nicht für diese Verbrechen bestraft, da die Beratungen über das Urteil noch nicht abgeschlossen sind, und auch die Ermittlungen gegen Orem (und weitere Mitglieder der Familie Vacker, die möglicherweise ebenfalls involviert waren) dauern noch an. Ebenfalls zu erwähnen ist außerdem Alvar Vacker, zu dem jedoch ein eigener Eintrag nötig erscheint.

EIN VERRÄTER IN DER FAMILIE

Nachdem die Neverseen in Ravagog besiegt worden waren, enttarnete sich Fitz' älterer Bruder Alvar selbst als Mitglied der Neverseen. Außerdem war er ganz direkt an der Zerstörung von Lumenaria und der Verschleppung (und Folter) von Wylie Endal beteiligt. Darüber hinaus steht er im Verdacht, an Sophie Fosters und Dex Dizznees Entführung mitgewirkt zu haben, ebenso wie an den Everblaze-Feuern, die in den Verbotenen Städten und Eternalia wüteten. Höchstwahrscheinlich kämpfte er in der Schlacht auf dem Mount Everest außerdem mit den Neverseen gegen Black Swan und