

Die Sage von Musikania

Miya Zographos, Klasse 1e

Vor langer Zeit lebte einmal ganz alleine in einer kleinen Hütte tief im Wald eine alte Hexe namens Camara. Seit sie ein kleines Kind war, wurde sie wegen ihrer Identität gejagt, obwohl sie nie in böser Absicht war. Am Anfang probierte sie noch, Kontakt mit den Menschen aufzunehmen, doch man hatte Angst von ihr, vertrieb und beschimpfte sie. Überall wo sie hinging, passierte das Gleiche. Irgendwann gab die Hexe auf, eine Beziehung zu den Menschen aufzubauen, und zog sich immer mehr zurück. Doch je länger sie alleine im Wald lebte, umso einsamer und verzweifelter wurde sie. Um nicht ganz so einsam zu sein, las sie von früh bis spät.

In einer dunklen Nacht, als sie wieder einmal heimlich ein naheliegendes Dorf besuchte, um Bücher aus der Ortsbibliothek mitzunehmen, fiel ihr ein altes Blatt in die Hand. Ganz oben auf dem Blatt stand: Die Sage von Musikania. Neugierig begann Camara zu lesen: Ganz weit im Süden liegt ein kleines Königreich, dessen Namen Musikania ist. Um dort hinzugelangen, müsste man die vier Elemente besiegen. Als Erstes müsste man durch eine Wüste wandern, in der dich Fatamorganas in die Irre führen, dann durch ein grosses Meer schwimmen, in dem tausende Haie leben, anschliessend eine lange Schlucht durchqueren, mit der Gefahr, jeden Moment von einem Stein erschlagen zu werden, und sich am Ende einem grossen Orkan stellen. Obwohl diese vier Prüfungen eigentlich unmöglich sind, versuchten viele ihr Glück, denn sobald man im Königreich wäre, würde man ein Leben in Saus und Braus geniessen können. Man müsste nie wieder arbeiten und wäre trotzdem reich, kein Hunger, keine Krankheiten, kein Krieg. Doch das speziellste von Musikania ist die Musik: Sobald man die Musik hörte, würde man alle seine Sorgen vergessen, man wäre einfach nur glücklich und unbesorgt. Die Töne könnten sogar die Wunden verletzter Seelen heilen. Die Musik, die aus einer Quelle hoch in den Bergen käme, würde dafür verantwortlich sein, dass die Menschen in Musikania in Frieden und Eintracht leben. Es klang zu schön, um wahr zu sein!

Doch während des Lesens, war ihr Beschluss schon gefallen. Camara würde versuchen, dieses Königreich zu finden, auch wenn es sehr wahrscheinlich nur eine Sage war. Was hatte sie schon zu verlieren? Sobald sie wieder in ihre Hütte kam, begann sie das Wichtigste in einen Rucksack zu stopfen: einen

Fisch, einen Regenschirm, einen Kompass, der immer nach Süden zeigt, ihren Besen, eine Sonnenbrille und ein paar Flaschen

Am nächsten Morgen flog sie mit ihrem Besen nach Süden. Sie flog ohne Pause über Wälder, Städte und Seen. Sie flog Tage, Wochen und langsam veränderte sich die Umgebung unter ihr. Wälder verschwanden und Wiesen breiteten sich aus. Aber die Wiesen waren trockener und die Häuser, über die sie flog, waren nicht aus Stein oder Holz gebaut, sondern aus Lehm. Aber nicht nur das war anders. Auch die Tiere sahen anders aus. Vor lauter Staunen bemerkte Camara gar nicht die Wüste, die sich vor ihr erstreckte.

Erst als sie gegen eine unsichtbare Wand krachte, wurde ihr bewusst, wo sie war. Verwundert schaute sie sich um. Vorsichtig probierte sie es wieder, doch auch dieses Mal prallte sie ab. Frustriert landete sie. Ein neuer Plan musste her: Schnell legte sie ihre Sachen und den Besen ab und versuchte zu Fuss, die Wüste zu betreten, und dieses Mal klappte es. Verwundert ging sie zu ihren Sachen zurück und hob sie auf. Als sie loslief, prallte sie wieder ab. Frustriert legte sie ihren Besen ab. Die Brille! Sie setzte sie auf und plötzlich waren die Fatamorganas nicht mehr zu sehen. Auch für die anderen Hindernisse hatte Camara immer einen Trick auf Lager: Am Meer angekommen, warf sie ihren Fisch ins Wasser und vertausendfachte ihn mit Hilfe eines Zauberspruchs. Die Haie konnten sich satt fressen und sie das gefährliche Gewässer unbeschadet passieren. Bei der Schlucht zog sie eine Seifenblase, die unzerstörbar war, um sich und schaffte es so, sich zu schützen. Auch der Tornado konnte ihr nichts anhaben: Sie machte sich tonnenschwer und wurde nicht weggeblasen. Voller Freude erreichte sie ihr Ziel.

Doch ihr Lachen verklang: Sobald sie das Königreich betrat, wurde sie von Soldaten umzingelt und zum Palast geschleift. Auf dem Weg dorthin wurde sie von missbilligenden Blicken durchbohrt - so wie früher, als sie versucht hatte, mit den Menschen Kontakt aufzunehmen. Aber hier war doch jeder willkommen, oder? Genau diese Frage stellte sie auch dem König. Lachend erwiderte dieser: «Ja, jeder Mensch ist hier willkommen, doch du bist keiner. Wie hättest du sonst die Hindernisse überwinden können? Schau dich an! Du bist ein Monster, wir werden kein Monster aufnehmen.»

Diese Worte stachen der Hexe ins Herz. Sie hatte ihr Leben aufs Spiel gesetzt, um hierherzukommen. Sie war traurig und auch wütend. Dieses Königreich verdient sein Glück nicht! Mit letzter Kraft verfluchte sie die Quelle hoch in den Bergen. Die Musik verstummte sofort und stürzte das Königreich ins

Chaos. Die Menschen stahlen, plünderten und mordeten... und wenn sie nicht gestorben sind, dann tun sie das noch heute.