

Simak Büchel

Larisa Lauber

Ein Herz für Monster



Der Schattenschlinger

Südpol

Von Simak Büchel bereits im Südpol Verlag erschienen:

Projekt Mimesis – Die Insel der künstlichen Kinder (Band 1)

Projekt Oblivion – Geister am Polarkreis (Band 2)

Projekt Cerberus – Totengräber der neuen Welt (Band 3)

Für Malin, Henrik und Danny!



Das Buch wurde auf FSC-zertifiziertem Papier gedruckt und leistet damit einen aktiven Beitrag zur nachhaltigen Bewirtschaftung der Wälder rund um den Globus.

ISBN 978-3-96594-208-0

1. Auflage Februar 2023

© 2023 Südpol Verlag GmbH, Grevenbroich, www.suedpol-verlag.de
Alle Rechte vorbehalten.

Umschlaggestaltung und Illustrationen: Larisa Lauber
Druck und Verarbeitung: GGP Media GmbH, Pöbneck Printed in Germany



Cradle to Cradle Certified® ist eine eingetragene Marke des Cradle to Cradle Products Innovation Institute.

Dieses Buch wurde im nachhaltigen Cradle to Cradle®-Verfahren gedruckt. Hierbei werden ausschließlich Substanzen verwendet, die komplett als Rohstoff in den biologischen Kreislauf zurückgeführt werden können, somit entsteht keinerlei Abfall – aus Liebe zur Umwelt!

Simak Büchel

Ein Herz für Monster

Der Schattenschlinger



mit Illustrationen von Larisa Lauber



Bifi



Halti



Tabati



Ainu



Jugulosch

Gnitzbeißer
und Wolfsmull



Kalommel, der Flitschkiesel troll



Inhalt



Der Flitschkiesel troll	9
Ein Zuhause für Monster	16
Monsterjägerinnen der Extraklasse	22
Halti ist verschwunden!	28
Der Schattenschlinger	34
Allein im Moor	41
Schlick und Entengrütze	48
Es riecht nach Monster	54
Jugulosch	60
Hüter der Hasen und Häher	64
Magische Fesseln	70
Prickelnde Finger	76

Der größte Magier aller Zeiten	83
Flucht in die Schatten	87
Auge in Auge	92
Das goldene Band	97
Haltis Plan	103
Das muss gefeiert werden!	110





Es ist ein schwüler Sommermorgen im Tal von Füllengosch, am Rand der Gurgelsümpfe, um die sich schauerliche Legenden ranken. Der Birkenwald ist licht, er dampft und duftet. Ein Geruch nach frisch gemähtem Heu und Moor liegt in der Luft. Wie verrückt tanzen Schwärme von Mücken zwischen den weiß-schwarzen Stämmen. Mitten auf einer Lichtung steht ein uriges Gefährt, das an ein dickes Fass auf Rädern erinnert. Ganz in der Nähe döst ein pummeliges weißes Pony und kaut seelenruhig auf ein paar Grashalmen herum. Mit einem Schlag des Schweifs verscheucht es lästige Fliegen. Direkt daneben liegt ein Mädchen im Gras und lässt zwei haselnussgroße Fossilien in der Hand aneinander klickern.

„Schmeckt’s dir, Kalomel?“ Ohne auf den herumwedelnden Schweif zu achten, reicht Ainu dem kleinen Flitschkiesel troll eine der versteinerten Muscheln. Das

Mädchen mit dem weizenblonden Haarknoten und den drei Muttermalen auf der Stirn hat ihr Kinn in die Hand gestützt. Aus großen blaugrauen Augen schaut Ainu zu, wie der Troll nach dem Fossil greift und es sich mit beiden Pranken in den Mund schiebt. In seinem Rachen ist Lavaleuchten zu sehen. Kalomel zerbeißt die steinerne Muschel. Er kaut und krümelt. Splitter rieseln ins warme Moos. Bei jeder Bewegung bricht ein Netz aus feinen feuerroten Rissen in seiner Steinhaut auf. Knirschend nickt er dem Mädchen zu.

„Hau rein, mein Kleiner!“ Ainu stupst den Troll in den rauen Bauch. Dann tunkt sie ihren



Federkiel ins Tintenfass und zeichnet weiter. Ainu mag es, mit Kalomel zu sprechen, vielleicht, weil er als Steinwesen niemals antwortet. Ihr selbst geht es ganz ähnlich, sobald sie mit fremden Menschen reden soll. Dann fühlt es sich an, als wäre ihr Mund voller Kiesel. Sie wird knallrot und bekommt keinen Ton mehr heraus. Nur bei Monstern ist sie nicht scheu und natürlich bei ihrer Mutter.

Vor Ainu im Gras liegt ein abgegriffenes altes Buch, das so lang ist wie ihr Unterarm. Es riecht nach Pergament, ist in derbes Leder gebunden und besitzt eine Schnalle als Verschluss. Ratscher von Krallen sind darauf zu sehen, die obere rechte Ecke ist angekohlt. **BESTIARIUM** steht in geschwungenen Buchstaben auf dem Umschlag. Ainus Opa, der berühmte Monsterjäger Uri Otsoa, hatte angefangen das Lexikon zu schreiben. Dutzende Monster aller Größen und verschiedenster Herkunft hat er darin beschrieben. Viele Seiten sind aber noch leer. Mit jedem neuen Monster, das Ainu und ihre Mutter fangen, kommt eine weitere Seite hinzu. Im Moment schreibt Ainu alles auf, was sie über Flitschkieseltrolle weiß, wie Kalomel einer ist. In ihrer schönsten Handschrift steht auf der Seite:

FLITSCHKIESELTROLL

Die Haut von Flitschkiesel trollen ist trocken und brüchig wie Stein. Sie haben drei Zehen an den Füßen und drei breite Finger an den Händen. Innen drin bestehen sie aus heißer Lava. Deswegen werden Flitschkiesel trollen auch oft als Feuerzeug benutzt. Wenn man auf ihren Bauch drückt, spucken sie kleine Brocken Lava aus. Wahrscheinlich mögen sie das nicht. Mit jedem Brocken werden sie nämlich ein bisschen kleiner. Die Leibspeise von Flitschkiesel trollen sind Fossilien wie versteinerte Muscheln, Donnerkeile, Ammoniten und Korallen.



Die Zeichnung, die AINU von Kalomel angefertigt hat, gefällt ihr richtig gut: seine kurzen, dicken Beine und Arme, der kieselrunde graue Bauch und der flache Kopf mit den grünen Augen, die wie Edelsteine funkeln. Die beiden knubbeligen Steinwülste darüber sehen aus wie Augenbrauen. Ohren und Nase sind nur winzige Löcher, sie verschwinden fast in der Steinhaut. Zufrieden pustet AINU auf die Tinte, damit sie schneller trocknet. Würde sich Kalomel ganz still ans Ufer eines Baches hocken, könnte man ihn kaum erkennen. Perfekt getarnt zwischen all den anderen flachen grauen Flitschkieseln, die man mit Schwung übers Wasser hüpfen lassen kann.

Plötzlich dringt ein Kreischen an AINUS Ohr.

„IIIIHHH! So eine ekelhafte Monsterei!“, schimpft eine Frauenstimme. „AINU!“

Das ist TABATI, AINUS Mutter. Sie ist außer sich, obwohl sie gerade erst aufgewacht sein muss. Nachdem AINU und ihre Mutter die halbe Nacht durchmarschiert sind, um das Tal von Füllengosch zu erreichen, waren beide ziemlich erschöpft. Trotzdem ist AINU schon seit dem Morgengrauen auf den Beinen.

„Ja-ha, Mama. Was ist denn?“ AINU hat TABATI extra

lange schlafen lassen und sich still und leise mit ihrer Zeichnung beschäftigt. Nur allzu gut weiß sie, dass ihre Mutter ungenießbar ist, wenn sie zu wenig Schlaf bekommt. Aber Schlafmangel scheint an Tabatis Laune ausnahmsweise nicht schuld zu sein.

„Was bitte macht dieses Vieh in meinem Bett?!“, brüllt Tabati jetzt aus dem Fuhrwerk. Im Inneren ist ein Poltern und Rumpeln zu hören. Sogar das Ofenrohr wackelt. Fensterläden klappern, eine Luke kracht zu. Ainus pummeliges Pony Bifi lässt sich von dem Getöse nicht aus der Ruhe bringen. Es hebt nur kurz den Kopf, um einmal laut zu schnauben.

Ainu macht große Augen. „Hoffentlich hat Mama nicht den Wolfmull entdeckt. Bitte, bitte, nicht den Wolfmull!“

Der Wagen mit dem hölzernen Aufbau wankt, dass die außen an Haken hängenden Pfannen, Töpfe und Monsterfallen scheppern. Einige der Fallen sehen aus wie Käfige aus Weidengeflecht, andere wie riesige Mausefallen mit Zähnen.

„Ist ja widerlich! Das Ding knabbert an meinen Zehennägeln!“ Tabatis Stimme wird immer schriller.

„An den Zehennägeln?“ AINU seufzt erleichtert. „Dann kann es nicht der Wolfmull sein. So was machen die nicht. Das hört sich eher nach meinem Gnitzebeißer an. Da haben wir ja noch mal Glück gehabt, Kalomel.“ Rasch schiebt sie den Federkiel in die Ledertasche auf dem Buchrücken, verstößt das Tintenfass und schlägt das Buch zu.

„Ainu?!“, poltert Tabati. „Wir. Müssen! REDEN!“

„Komm ja schon, Mama“, flötet sie.

Ainu springt auf, packt Kalomel und stopft ihn sich in das rote, ärmellose Wams. Nur noch sein Kopf lugt aus der mit Lederbändern verschnürten Weste hervor. Dann rennt sie über die Lichtung, um ihren kleinen Monsterfreund zu retten.





„Ainu, mal ehrlich, so geht das nicht weiter.“ Tabati steht mit wild abstehenden Haaren in ihrem Nachthemd auf dem Wagen. Anklagend streckt sie ihrer Tochter den rechten Fuß entgegen. „Du weißt, ich bin sonst hart im Nehmen. Aber ... aber das hier ... Das schlägt dem Fass den Boden aus!“ An Tabatis großen Zeh klammert sich ein schuppiges, blau-metallisch schimmerndes Wesen, das leicht nach Kümmel duftet. Seinen Schwanz hat es in drei Kringeln um ihr Fußgelenk gewickelt. Es ist so groß wie eine Faust und sieht aus wie ein Tannenzapfen mit prallen Lippen. Genüsslich nuckelt es an Tabatis Zehen herum. Als die ihren Fuß hin und her schlenkert, blinzelt es verwirrt aus vier winzigen Knopfaugen, schlabbert dann aber ungerührt weiter.

„Würdest du mir das bitte erklären, Ainu?“ Tabati verschränkt ihre Arme vor der Brust. Die Narbe, die

über ihre linke Augenbraue bis zur Wange hinabläuft, ist weiß vor Ärger.

„Tut mir leid, Mama“, murmelt Ainu zerknirscht. „Ich hatte ihn eigentlich in meiner Truhe versteckt. Aber scheinbar ist die Sabbelbacke abgehauen.“ Behutsam legt sie das Buch ins Gras, packt den Gnitzbeißer und zieht an ihm, bis Tabatis Zeh mit einem PFLOP! aus seinem weichen Mäulchen flutscht. Dann wickelt sie seinen schuppigen Schwanz ab und hält sich das blaue Monster vors Gesicht.

„Böser Gnitzbeißer, du darfst Mama nicht am Zeh nuckeln“, tadelt Ainu und kraut das Wesen am Kopf. Dann stopft sie es sich ebenfalls in ihr Wams, obwohl Kalomel knirschend protestiert.

„Ainu“, seufzt ihre Mutter und stemmt die Hände in die Hüften, „wie oft habe ich dir das schon erklärt?! Du kannst nicht jedes Monster behalten, das wir fangen. Auch wenn sie dir lieber sind als Menschen. Wir sind Monsterjägerinnen und Schädlingsbekämpferinnen! Die Leute bezahlen uns dafür, dass wir die Viecher entfernen, nicht dafür, dass sie bei uns ein neues Zuhause bekommen!“ Tabati fährt sich durch die Haare.

„Weiß ich doch, Mama“, AINU zieht die Nase kraus, „aber er ist einfach so ulkig.“ In dem Moment schiebt der Gnitzbeißer seinen Kopf neben KALOMEL aus dem Kragen. Er blinzelt in die Runde. SABBER läuft aus seinen herabhängenden Mundwinkeln.

„Du bringst mich noch um den Verstand. Der Gnitzbeißer ist definitiv der letzte. Keine weiteren Monster mehr, verstanden?!“ Genervt reibt sie sich den angesabberten Zeh an der Wade ab.



AINU blickt schuldbewusst zu Boden. Eine Haarsträhne hat sich aus ihrem Dutt gelöst und baumelt ihr vor der Nase.

„Raus mit der Sprache!“ TABATI wirft ihrer Tochter einen blitzenden Blick zu.

„Da ist nur noch ein minikleiner, klitzewinziger Wolfsmull, Mamlein“, sagt AINU und pustet die Haarsträhne beiseite. „Der müsste hier irgendwo ...“

TABATI schlägt sich mit der flachen Hand vor die Stirn. Dann springt sie vom Wagen und breitet lachend ihre Arme aus. „Komm her, du ... Monster.“ Sie zieht AINU mitsamt Gnitzbeißer und Troll in eine feste Umarmung.

Anschließend gibt sie ihrer Tochter drei Küsse auf die Stirn. Auf jedes Muttermal einen. Mit ein bisschen Fantasie sieht das kleinste Mal wie ein Herz aus. Lachend schlängelt sich AINU aus den kräftigen Armen ihrer Mutter.

„Dann lass uns packen. Es riecht nach Regen“, sagt TABATI und wirft einen prüfenden Blick in den Himmel. „Vielleicht schaffen wir es noch vor den ersten Tropfen bis ins Dorf. Wir müssen unbedingt ein bisschen Geld verdienen. Unsere Kasse ist so leer wie der Magen eines

Bären am Winterende. Spannst du Bifi bitte an, Ainu?“

„Klar, mach ich.“ Das Mädchen läuft zum Pony hinüber und streichelt die rosigen Nüstern. Während Tabati in ihre Monsterjäger-Klamotten aus weichem, nach Bienenwachs duftendem Leder schlüpft, schirrt Ainu Bifi an und macht sich daran, das Lager abzubauen. Im Licht der über den Baumwipfeln aufgehenden Sonne klappt sie die Küchenplatte an der Seite des Wagens hoch. Die breite Schutzplane, die sie vor Wind und Regen wie auch vor Sonnenschein schützt, wickelt sie auf und zurt sie mit Bändern an der Seite fest. Ainu verrammelt die Fensterläden, während ihre Mutter die Betten verstaut und das Geschirr und die Kräutertöpfe in die Fächer räumt. Jeder Handgriff sitzt. Zuletzt schließt Ainu die Bücherschublade mit zwei Metallhaken, damit sie bei der Fahrt nicht aufgeht. Zufrieden betrachtet sie ihr Werk. „Kann losgehen, Mama!“

Bifi wiehert und stemmt sich erwartungsvoll ins Geschirr. Tabati schnallt noch rasch ihre Arm- und Beinschienen fest, zu denen sie auch Ainu überreden wollte. Aber ihrer Tochter sind die Dinger zu sperrig. Sie fühlt sich einfach nicht wohl damit. Endlich schiebt Tabati

ihre steifen Schutzhandschuhe hinter den Gürtel, an dem ein Lederbeutel und ein großer Dolch baumeln, und rafft ihre Haare zu einem buschigen Pferdeschwanz zusammen. Erst danach gibt sie Bifi einen Klaps, sodass sich der Wagen quietschend in Bewegung setzt.

„Zieh los, altes Mädchen.“

Wie gewöhnlich stapfen Mutter und Tochter neben dem Gefährt her, da der Wagen sonst für das kleine Pony zu schwer ist. Ihre Route führt sie die gewundene Straße entlang Richtung Füllengosch. Direkt hinter dem Dorf fangen die Gurgelsümpfe an. Und wenn nur ein kleiner Teil der Legenden wahr ist, gibt es dort viel zu tun für Ainu und ihre Mutter.





Ainu führt Bifi am Zügel. Sie lauscht auf die Geräusche ringsum. Meisen tschilpen, daumendicke Heuschrecken zirpen am Wegrand und aus dem Unterholz tönt das Rascheln einer Amsel. Ihr Weg führt vorbei an Weiden, auf denen geschnittenes Gras und Feldblumen in der Sonne trocknen.

Wenig später kreuzt ein Fuchs ihren Weg und wirft Ainu und Tabati mürrische Blicke zu. Vielleicht, weil die Achsen ihres Wagens so laut quietschen und die Pfannen und Töpfe im Rhythmus der Schlaglöcher scheppern. Schon lange bevor man sie sieht, hört man ihr Kommen. Derweil wird der Birkenwald immer dichter. Wolken schieben sich vor die Sonne. Es kühlt merklich ab. Sofort wirkt die Welt anders: die Büsche struppig, der Weg ungepflegt. Bedrohlich fast. Als habe jemand das Bühnenbild ausgetauscht, denkt Ainu.

Einmal, als sie noch ganz klein war, hat sie bei fahrenden Gauklern gesehen, wie diese ruckzuck ihre Bühne umbauen. Hier ziehen sie eine bemalte Leinwand hoch, dort setzt jemand eine Maske auf. Aus einer Hütte wird eine Burg, aus einem Dorf ein Schlachtfeld. Die Magie des Theaters. Ainu schaudert, über dem Landstrich am Rand der Gurgelsümpfe scheint ebenfalls ein Zauber zu liegen, jedoch ein finsterer, böser. Als einziger menschlicher Laut dringt von fern das Hämmern einer Schmiede an ihre Ohren.

„Du, Mama“, beginnt Ainu zögernd, „warum waren wir eigentlich noch nie in Füllengosch? Ich meine, wir sind schon oft hier in der Nähe gewesen, aber um dieses Dorf hast du immer einen Bogen gemacht.“

Tabati reibt sich die Nasenspitze und holt tief Luft. „Der Sumpf ...“, raunt sie. „Seine Luft ist giftig und die Schatten haben Zähne. In den Gurgelsümpfen hausen Kreaturen, in deren Nähe sich nicht einmal dein Opa getraut hätte.“ Sie wischt mit der Hand über ihr Gesicht, um eine Mücke zu verscheuchen.

„Und ...“ Ainu sieht sich unbehaglich um. „Und warum gehen wir jetzt trotzdem hin?“

„Seit uns der Schwarm Blutdommeln angegriffen hat und wir mit dem Wagen querfeldein fliehen mussten, ist die Achse kaputt. Das Quietschen wird immer schlimmer. Wir brauchen einen Schmied, und zwar schnell.“

Ainu stapft schweigend zur Seite des Wagens, um den Gnitzeißer in ein Schubfach voller Wolle und Stoffreste zu setzen. Mit einem Quietschen hüpfte er aus ihren Händen und wühlte sich tief in das Weiche hinein.

Hinter der nächsten Wegbiegung tauchen die Rauchfäden der ersten Kamine auf. Auch das Hämmern wird lauter. Es riecht bitter-herb nach brennendem Torf, ein Prickeln rieselt Ainus Nacken hinab.

„Da sind wir“, murmelt Tabati, „das ist Füllengosch.“ Sie zwingt sich zu einem Lächeln, während sie das Dorf betreten.

Die Holzhäuser sind niedrig und düster, als pressten sie sich auf den Boden, um nicht bemerkt zu werden. Nur hier und da flammt ein Talglicht in den Fenstern auf und vertreibt die Dunkelheit aus den Stuben. Ainu drückt sich an die Seite ihrer Mutter. Das ist kein Ort, an dem sie lange bleiben mag. Am liebsten würde sie auf der Stelle kehrtmachen. Schweine liegen auf der Straße. Hühner scharren gackernd im Dreck. Als ihr Wagen vorbeifährt, springt ein kleiner Junge auf und rennt



ins nächste Haus. Die Tür knallt hinter ihm zu. Aus der Schmiede schaut ein Mann zu ihnen herüber. Er lässt den Hammer auf den Amboss sinken und spuckt auf den Boden.

„Nett“, krächzt Ainu. Behutsam drückt sie Kalomel zurück ins Wams, damit ihn keiner sehen kann. „Mir gefällt es hier nicht, Mama“, flüstert sie aus dem Mundwinkel. „Mal so gar nicht!“ Während sie mit ihrem Wagen auf den dämmrigen Platz vor der Schmiede rollen, tauchen in den Fenstern der Häuser blasse Gesichter auf.

Tabati gibt ein Zeichen und Ainu zügelt Bifi, sodass der Wagen anhält.

„Na komm, mein Schatz. Wir beide, wir schaffen alles“, sagt Tabati entschieden. „Ich hole den Aufsteller und du die Handzettel. Sobald wir genug verdient haben, lassen wir den Wagen reparieren. Je schneller wir unsere Arbeit erledigen, desto früher sind wir hier wieder weg.“

Von der Rückseite des Wagens hebt Tabati ein Holzgestell mit einer Werbetafel. Neben Bifi klappt sie es auf, sodass die Menschen bunt gemalte Monster in Käfigen sehen können.

Wenig später stürmt ein großer, dicker Mann mit knallrotem Kopf an ihnen vorbei. Plötzlich stoppt er abrupt und dreht sich langsam um. Ein grauer Schnauzbart sträubt sich unter seiner Knollennase, während er auf die Werbetafel starrt. Ainu verbirgt sich schnell hinter dem Rücken ihrer Mutter.

„Euch schickt der Himmel!“, stößt der Mann atemlos aus.





Der Autor

Simak Büchel wurde 1977 in Bonn geboren, studierte Germanistik, Philosophie und Biologie. Promotion über Kolonialliteratur. Seit 2007 ist er freier Autor, bringt Kindern mit seinen Abenteuerlesungen die Faszination für Geschichten näher und entführt, schauspielernd und lesend, in die Welten der Fantasie. Sein Schaffen wurde mit mehreren Stipendien ausgezeichnet. Mit Frau, Sohn und Tochter lebt er im Bergischen Land.

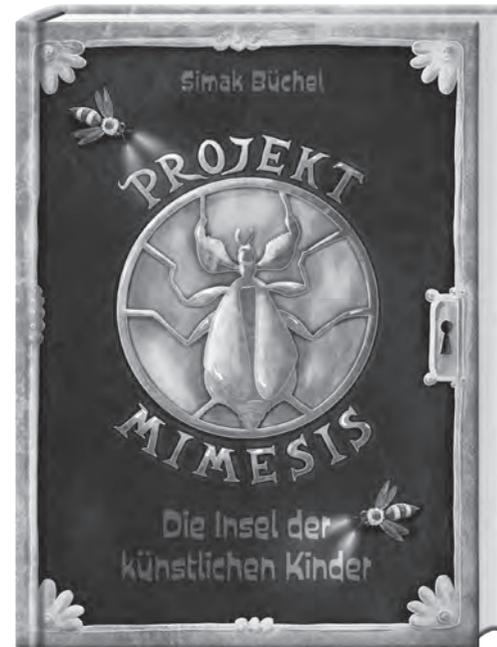


Die Illustratorin

Larisa Lauber ist Illustratorin und Trickfilmzeichnerin. Nach ihrem Diplom hat sie viele Jahre als Animatorin für verschiedenen Studios in Deutschland und im Ausland gearbeitet. 2014 war es an der Zeit etwas Neues auszuprobieren und so hat sie begonnen, Kinderbücher zu illustrieren.

Trügerisches Paradies Wem kannst du trauen?

Trailer & Infos

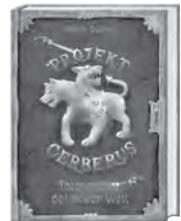


»ein packendes Abenteuer- und Science-Fiction-Buch (...), das uns mitten in ein Paradies führt, das in Wahrheit keines ist ...
Wow! Absolut lesenswert!
Maren Bonacker,
Gießener Allgemeine

ab 10
Jahre



Band 2
978-3-96594-088-8



Band 3
978-3-96594-136-6

Simak Büchel

Projekt Mimesis – Die Insel der künstlichen Kinder

Seit der 11-jährige Jorin von seiner Pflegefamilie abgehauen ist, schlägt er sich mehr schlecht als recht durch. Doch dann ändert sich sein Leben schlagartig: Ein geheimnisvoller Agent taucht auf, der ihn für einen Undercover-Einsatz gewinnen will und der Milliardär Borax Dosch nimmt ihn in das Mimesis-Projekt auf, eine Schule für benachteiligte Kinder – die auch noch mitten auf einer paradiesischen Insel liegt. Aber ist hier wirklich alles so harmlos, wie es auf den ersten Blick scheint? Jorin bleibt nicht viel Zeit, um hinter das Geheimnis zu kommen, denn er schwebt selbst in höchster Gefahr ...

264 Seiten, 148 x 210 mm, gebunden, 15 €
ISBN 978-3-96594-036-9