



Leseprobe

Andrea Martin

Die Geheimnisse von Oaksend - Die Monsterinsel

Ein mitreißendes Abenteuer über Freundschaft und Gegensätze für Jungs und Mädchen

Bestellen Sie mit einem Klick für 13,00 €



Seiten: 240

Erscheinungstermin: 26. April 2021

Lieferstatus: Lieferbar

Mehr Informationen zum Buch gibt es auf

www.penguinrandomhouse.de

Inhalte

- Buch lesen
- Mehr zum Autor

Zum Buch

In jeder Sage steckt Wahrhaftiges. In jeder Wahrheit steckt Sagenhaftes.

In Oaksend gehen seltsame Dinge vor sich: Der Blutmond steht leuchtend rot am Himmel, rätselhafte Nebel wabern über dem Fluss, Fische verschwinden und Krebse flüchten an Land. Lauert, wie eine alte Sage erzählt, ein Flussmonster im Malmuddy? Für Robin und sein Schutzmonster Melvin beginnt eine abenteuerliche Spurensuche, die sie zu Aquanaden, Flusswölfen und auf eine kleine Insel mit einem großen Geheimnis führt. Unter welchem Fluch stehen die unschuldigen Hamllins? Und werden Robin und Melvin den bösen Bann brechen können?

Autor

Andrea Martin

Andrea Martin hatte schon als Kind den Verdacht, dass hinter den Dingen viel mehr steckt, als allgemein behauptet wird. Sie wuchs in den USA, Österreich und Deutschland auf. Nach einer Ausbildung zur Grafikerin gründete sie 1995 eine Fachagentur für Medizin und Kommunikation, wo sie als Art-Direktorin, Grafikerin und Illustratorin arbeitet und Marketingstrategien für Kunden aus der

Medizin- und Pharmabranche entwickelt. »Die Geheimnisse von Oaksend« ist ihr fantastisches Debüt.

Andrea Martin

DIE GEHEIMNISSE VON OAKSEND
DIE MONSTERINSEL

Absolut kein Quatsch waren jedoch die Felsen, die der Insel vorgelagert waren. Schwarz, schroff und scharf lauerten sie unter der Wasseroberfläche. Die Molly Dick wäre nicht der erste Kahn, der von ihnen aufgeschlitzt worden wäre. Hank drosselte das Tempo auf Schleichfahrt, als sich hinter der nächsten Flussbiegung der Drudengrund vor ihm öffnete. In dessen Tiefe lag angeblich auch die *Blanche Lareine*. Einst sollte die mittelalterliche Flussbarke an eben jenen Felsen zerschellt und samt Mann, Maus und einer geheimnisvollen Fracht untergegangen sein. Jüngst hatten Hobbyschatztaucher versucht, das Wrack ausfindig zu machen, waren jedoch in hundert Meter Tiefe angesichts des Unterwasserdschungels aus Mammutseeegras und Gigantuskraut gleich wieder umgekehrt. Tiefer vorzudringen, wäre lebensgefährlich gewesen.

Das Wasser im Drudengrund war so tief, dass es sogar am helllichten Tag schwarz wirkte. Das linke Ufer war eine düstere Wildnis aus Schwarzerlen, das rechte Ufer wurde durch eine steil aufragende Felswand begrenzt, auf der eine Turmruine stand. Angeblich war dies der letzte Überrest der Burg, von deren Zinnen sich das verfluchte Edelfräulein, die Weiße Königin, in den Tod gestürzt haben sollte.

Hank schnaubte in seinen Bart. So ein Quatsch.

Kein Quatsch war jedoch die Insel, die sich aus der Mitte des Drudengrundes erhob. Hank schloss seine rauen Schifferhände fester um die gedrechselten Griffe des Steuerrads. In sicherem Abstand zur Insel manövrierte er die Molly Dick durch den

Drudengrund. Ohne es zu merken, hielt er die Luft an, bis das Heck die nördlichen Ausläufer der Insel passiert hatte.

Geschafft! Hank griff nach seiner Pfeife. Sie war verlöscht. Er tastete nach den Streichhölzern, als sich plötzlich das Mondlicht veränderte. Stirnrunzelnd schaute er zum wolkenlosen Nachthimmel hinauf. Der eben noch silberhelle Halbmond hatte eine fahlrote Färbung angenommen. Und während Hank sich noch über das seltsame Naturschauspiel wunderte, spürte er einen dumpfen Schlag gegen den Schiffsrumpf.

Dann geschah alles gleichzeitig.

Das Steuerrad wirbelte wild hin und her, und als Hank es zu packen versuchte, schnellten die harten Griffe gegen seine Hände und schlugen sie fort. Sein Schmerzensschrei ging unter in dem Lärm der Instrumente, die plötzlich verrücktspielten. Das Echolot fiepte hektisch, der Kreiselkompass flutschte wild in seiner Glaskugel herum, das Nebelhorn stieß einen lang gezogenen Klagelaut aus.

Wie von Geisterhand gelenkt schwenkte der Bug der Molly Dick zurück zur Insel. Aus dem Nichts war dort eine Nebelwand aufgetaucht und flog nun über die Fluten hinweg genau auf den Kahn zu. Schon langten die ersten Schwaden über die Bordwand wie riesige Geisterfinger. Noch nie hatte Hank einen solchen Nebel gesehen.

Wenn es denn Nebel war ...

Hank warf sich auf das wirbelnde Steuerrad und hängte sich mit seinem ganzen Gewicht daran. Mit aller Kraft riss er es

Oktopus. Dann war er so gut wie unsichtbar. Er zeigte sich nur, wenn er sich zeigen wollte. Robin zeigte er sich oft und gern. Natürlich nur, wenn sie alleine waren.

Melvin war Robins Schutzmonster. Und sein bester Freund. Er war ein *Pellitus*, ein Fellartiger, und einen Kopf größer als Robin. Er hatte sehr bewegliche plüschige Ohren, ein paar Hörner auf dem Kopf, prächtige Fangzähne und war von oben bis unten mit blaugrauem Fell bedeckt. Da und dort zeigten sich in seinem Pelz dunklere Sprenkel, ähnlich wie Sommersprossen. Nur dass es ungewöhnlich große Sommersprossen waren. Eigentlich waren es eher Tupfen, aber Robin hütete sich, das Wort zu benutzen. Die Tupfen waren Melvins wunder Punkt. Es war ihm peinlich, dass er mit elfeinhalb Jahren immer noch sein Kinderfell hatte.

Melvin hatte fertig ausgeteilt – jeder bekam dreizehn Karten – und legte den restlichen Stapel zwischen sie. Sie spielten nicht mit gewöhnlichen Karten, wie die Menschen sie benutzten, sondern mit Monsterkarten. Statt vier Farben – Karo, Herz, Pik und Kreuz – gab es sechs Farben. Diese symbolisierten die sechs Monstertypen: Fell, Schuppen, Panzer, Stachel, Feder und Schleim. Das Symbol für die Joker war eine Wolke, und es stand für die Fogger. Das waren Monster, die so hässlich waren, dass sie sich in Nebel hüllten.

Melvin nahm seine Karten auf und fächerte sie in seiner pelzigen Pratte auf. Die beiden Freunde musterten das Blatt des jeweils anderen mit steinernen Mienen. Das Spiel hieß Alibaba,

und die Regeln waren ein bisschen kompliziert. Das fing schon damit an, dass man die Karten verkehrt herum hielt. Das eigene Blatt sah man gar nicht, man sah nur das Blatt des Gegenspielers.

Man musste dem Gegner möglichst viele Karten abluchsen. Dabei zählte nicht nur der Wert der Karte, sondern die Fähigkeit der ausgespielten Monsterart, so ähnlich wie bei dem Spiel Schere, Stein, Papier. Stachel schlug zum Beispiel alle Farben, wenn die Karte *auf* der zuvor ausgespielten Karte des Gegners lag. Lag sie aber *darunter*, schlug Stachel nur Fell, Panzer und Schuppen, aber nicht Feder und Schleim, denn eine Feder würde fortfliegen und Schleim einfach an den Stacheln abgleiten. Das galt aber nur in Runden mit gerader Zahl. Bei Runden mit ungerader Zahl war es genau umgekehrt – außer montags und mittwochs. Die Fogger schlugen alles, egal, ob sie oben oder unten lagen, ob es eine gerade oder eine ungerade Runde war – außer bei Vollmond. Und an Freitagen musste man höllisch aufpassen, denn an dem Tag war es wurschtegal, wie viele Karten man erbeutete. Hauptsache, man schlug die letzte Karte des Gegners.

Wie gesagt: alles ein bisschen kompliziert. Dafür durfte man so ziemlich alles setzen, was nicht gerade fest verwurzelt oder einbetoniert war.

Melvin sagte mit einem letzten Blick auf Robins Blatt: »Ich setze ein halbes Pfund Thunfisch.« Er tastete sein Fell ab, zog dann aus einer seiner vielen Taschen drei Dosen Thunfisch in Sonnenblumenöl heraus und legte sie auf einen alten Überseekoffer mit Messingbeschlägen.

Von einem Dachbalken seilte sich eine dicke Spinne ab und verharrte leicht schwankend über Melvins Kopf. Neugierig beäugte sie Robins Blatt, dann ballte sie sich zusammen wie eine Faust und hob ein haariges Bein senkrecht in die Luft, wie um Robin zu signalisieren: Alles bestens! Dann hangelte sie sich flugs wieder nach oben.

Robin kaute auf der Unterlippe und machte eine Miene, als hadere er mit Melvins Blatt. Dabei schien ihm der Sieg so gut wie gewiss. Melvin hatte nur Nieten auf der Hand. Doch das durfte Robin sich natürlich nicht anmerken lassen. Und wenn er das Zeichen der Spinne richtig deutete, hatte er selbst ein sehr gutes Blatt.

Er tat so, als sei er unsicher, seufzte und sagte: »Ich setzte drei Bronferschuppen« und zog drei handtellergroße, raue Schuppen aus der Hosentasche. Bronferschuppen waren ungemein praktisch. Man konnte damit wasserfestes Feuer machen. Er legte die Schuppen zu Melvins Thunfischdosen.

»Ich geh mit«, erwiderte Melvin, zog ein Glas Maraschino-Kirschen aus einer anderen Felltasche und stellte es zu den Einsätzen.

Robin verkniff sich ein Grinsen. Melvin reizte hoch, doch mit dem Blatt konnte er unmöglich gewinnen. Es sei denn, er spekulierte auf die Karten im Stapel, und so viel Glück hatte selbst ein Schutzmonster nicht. Doch es kam noch schöner.

»... und ich erhöhe noch um zehn Lakritzen«, fügte Melvin hinzu, griff wiederum in eine Felltasche und zog einen dunklen

runden Stofffetzen heraus. Er warf ihn auf den Boden neben sich. Sowie der Stoff die Dielen berührte, wurde er lebendig, breitete sich aus und mit einem leisen Schmatzen öffnete sich ein Loch im Boden. Es war der Zugang zur Schleusenkammer von Melvins Hatchpatch, eine Art Expresstunnel, mit dem man von einem Ort zum anderen gelangen konnte. Melvin tauchte mit dem Arm bis zur Achsel hinein und kramte darin herum. Robin hörte, wie Schubladen in der Schleusenkammer auf- und zu gingen. Dann zog Melvin eine Handvoll Lakritzschnecken hervor und legte sie neben das Glas mit den Maraschino-Kirschen.

Robin holte tief Luft. »Ich erhöhe um ...« Er legte eine Tüte Puffmais und eine Trillerpfeife zu den Einsätzen.

Melvin zog wieder mit und legte ein leicht zerdrücktes Karamelleclair dazu, eine verschlafen blinzelnde Zwergfledermaus und eine Wellhornschnecke.

Hmm, dachte Robin, Melvin ging aufs Ganze. Aber kein Problem. Er griff tief in seine Hosentasche und zog seinen kostbarsten Schatz heraus. Es war eine Sternschnuppe. Im milchigen Weiß der Murmel schillerten regenbogenfarbige Einschlüsse wie bei einem Opal. Er legte die Lieblingsmurmel zu dem Haufen. Er hatte sie ja gleich wieder ...

Melvin verzog keine Miene. Nur seine Schnurrhaare fingen an, sachte zu beben. Dann gab er sich einen Ruck und holte nun seinen kostbarsten Schatz heraus. Er legte einen zusammengefalteten Zettel neben die Sternschnuppe.

»Was ist das?«, fragte Robin.

Melvin grinste: »Ein Rezept für Honigpops. Hab ich von Helen.«

»Echt?«, fragte Robin verblüfft. Helen war Melvins Tante und konnte fantastisch kochen, doch sie hütete ihre Rezepte wie Kronjuwelen. Robin fragte lieber nicht, wie Melvin an das Rezept gekommen war. Bei der Aussicht auf die sagenhaften Honigpops lief ihm das Wasser im Mund zusammen.

»Simsalabim!«, rief Melvin und eröffnete damit das eigentliche Spiel.

Wie sich zeigte, hatte Robin nicht nur ein gutes Blatt, sondern ein super Blatt. Und es wurde mit jeder Karte, die er vom Stapel zog, sogar noch besser. Noch nie hatte er so viele Fogger gezogen. Er luchste Melvin eine Karte nach der anderen ab. Der lief vor Ärger pflaumenblau an.

Dann warf Robin seine letzte Karte ab. Ein Fogger!

Melvins letzte Karte war auch ein Fogger, aber das spielte keine Rolle mehr, weil Robin seinen zuerst ausgespielt hatte.

»ALIBABA!«, jubelte er und langte nach den Einsätzen.

»Moment!«, stoppte ihn Melvin, hob die Hand mit seiner letzten Karte in die Höhe und zuckte mit den Ohren.

»Worauf wartest du? Wirf endlich ab. Ich habe gewonnen«, rief Robin.

Melvin grinste von einem Ohr zum anderen und sagte: »Von wegen! Meine letzte Karte schlägt deine.«

Robin protestierte: »Aber heute ist Donnerstag! Nicht Freitag. Da gilt die Regel mit der letzten Karte nicht.«

»Irrtum! Hörst du sie nicht?«

»Was? Wen?«

»Die Faule Sophie.«

Robin horchte. Tatsächlich. In der Ferne erklangen die Schläge einer Kirchturmglöcke. Alle nannten sie die Faule Sophie, weil sie nicht ordentlich gongte, sondern hohl schepperte wie eine Kuhglöcke.

Kling ... long ... lang ...

Und ehe Robin noch begreifen konnte, wie ihm geschah, verhallte auch schon der zwölfte Glöckenschlag. Mitternacht. Und damit war es nicht mehr Donnerstag, sondern Freitag.

Melvins Fell wechselte von pflaumenblau zu wonnig orange. Mit übertriebener Sorgfalt legte er seinen Fogger auf Robins und sagte: »Alibaba!«

Robin konnte es nicht fassen. Wie konnte man nur so unverschämtes Glück haben? Dabei hatte er so ein bombiges Blatt gehabt. Wie oft bekam man schon so viele Joker ... äh ... Fogger? Er hatte bestimmt sechs gehabt, und dann hatte Melvin auch noch einen bekommen ... das wären schon sieben. Moment, mal, selbst bei einem Monsterkartenspiel mit sechs Farben konnte es doch nicht mehr als sechs Joker geben. Oder?

»Ich will eine Revanche!«, rief Robin. »Und diesmal mische ich!«

Melvin, der die Gewinne eilig in seine Felltaschen stopfte, sagte: »Auf keinen Fall. Es ist schon Mitternacht! Höchste Zeit, schlafen zu gehen.« Er raffte die Karten zusammen.

Robin meuterte: »Jetzt schon? Kommt gar nicht infrage. Her mit den Karten!«

»Nix da! Morgen ist Schule«, erwiderte Melvin und ging zur gegenüberliegenden Kammerwand, die aus einem Wirrwarr zusammengenagelter Bretter bestand. Er steckte einen Finger in ein Astloch und zog daran. Ein Stück der Wand schwang auf und offenbarte das Innere eines monströsen Kleiderschranks. Melvin scheuchte den sich sträubenden Robin hinein, schob ihn über ein rüdiges Bärenfell, eine Federboa, durch mottenzerfressene Kleider und stieß dann die schwere Schranktür auf der anderen Seite auf. Dahinter lag ein vollgestopfter Dachboden.

»Ich bin aber gar nicht müde!«, protestierte Robin. »Komm schon, nur noch eine Runde!«

»Kein Chance!«, brummte Melvin. »Wenn du morgen verschläfst, gib'ts Ärger in der Schule.« Er scheuchte Robin vor sich her und fing an zu schnurren.

»Nein, nicht!«, rief Robin und spürte schon, wie seine Augenlider schwer wurden. Rasch stopfte er sich die Finger in die Ohren.

Melvin konnte auf vielerlei Arten schnurren. Wenn Robin sehr nervös war, schnurrte Melvin zum Beispiel auf eine Weise, die Robin beruhigte. Manchmal verfolgte er mit dem Schnurren jedoch einen ganz anderen Zweck, nämlich Robin in den Schlaf zu lullen, so wie jetzt.

»Lass das!«, maulte Robin. »Ich geh ja schon. Aber morgen krieg ich eine Revanche!« Er schlängelte sich durch das Laby-