



Walter Moers, 1957 in Mönchengladbach geboren, ist einer der erfolgreichsten und kreativsten Autoren Deutschlands und zugleich ein umjubelter Comiczeichner und Illustrator. Mit Zamonien hat er einen fantastischen, skurrilen Buchkontinent geschaffen, auf den ihm Millionen von Leserinnen und Lesern jeden Alters seit Jahrzehnten atemlos folgen.

Ebenfalls von Walter Moers lieferbar:

Die Zamonien-Romane:

*Die 13 1/2 Leben des Käpt'n Blaubär*

*Ensel und Krete. Ein Märchen aus Zamonien*

*Rumo & Die Wunder im Dunkeln*

*Die Stadt der Träumenden Bücher*

*Das Labyrinth der Träumenden Bücher*

*Prinzessin Insomnia & der alptraumfarbene Nachtmahr*

*Weihnachten auf der Lindwurmfestе*

*Der Bücherdrache*

*Die Insel der Tausend Leuchttürme*

*Qwert*

Außerdem:

*Wilde Reise durch die Nacht. Ein phantastischer Roman*

*Das Einhörnchen, das rückwärts leben wollte. Zwanzig zamonische Flabeln*

Comics:

*Der Fönig. Ein Moerschen*

*Adolf total. Alles über den Führer in einem Band*

*Sex, Absinth und falsche Hasen. Eine Weltgeschichte der Kunst*

*Jesus total. Die wahre Geschichte*

*Der Pinguin. A very Graphic Novel*

Besuchen Sie uns auf [www.penguin-verlag.de](http://www.penguin-verlag.de) und Facebook.

# Der Schreckenmeister

*Ein kulinarisches Märchen aus Zamonien von*

Gofid Letterkerl

*Neu erzählt von*

Hildegunst von Mythenmetz

*Aus dem Zamonischen übersetzt  
und illustriert von*

Walter Moers



**PENGUIN** VERLAG



*Der Schreckenmeister* erschien erstmals 2007  
im Piper Verlag GmbH, München

Der Verlag behält sich die Verwertung der urheberrechtlich  
geschützten Inhalte dieses Werkes für Zwecke des  
Text- und Data-Minings nach § 44b UrhG ausdrücklich vor.  
Jegliche unbefugte Nutzung ist hiermit ausgeschlossen.

5. Auflage

Copyright © 2020 by Penguin Verlag  
in der Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH,  
Neumarkter Straße 28, 81673 München  
produksicherheit@penguinrandomhouse.de  
(Vorstehende Angaben sind zugleich Pflichtinformationen nach GPSR.)

Lektorat: Rainer Wieland

Umschlaggestaltung: Bürosüd nach einer Vorlage  
von Walter Moers und Oliver Schmitt

Gesamtgestaltung und Satz: Oliver Schmitt, Mainz

Illustrationen: Walter Moers

Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pößneck

Printed in Germany

ISBN 978-3-328-10750-7

[www.penguin-verlag.de](http://www.penguin-verlag.de)

[www.zamonien.de](http://www.zamonien.de)



»Oben ist unten und hässlich ist schön.«

Motto der Ledermäuse





Was gewesen und gegangen  
Soll jetzt wieder neu anfangen  
Was gegangen und gewesen  
Soll im Wundersud genesen  
Soll im Topfe wiederkehren  
Um die Alchimie zu ehren.





# Echo

Stellt euch den krankesten Ort von ganz Zamonien vor! Eine kleine Stadt mit krummen Straßen und schiefen Häusern, über der ein schauriges schwarzes Schloss auf einem dunklen Felsen thronte. In der es die seltensten Bakterien und kuriosesten Krankheiten gab: Hirnhusten und Lebermigräne, Magenmumps und Darmschnupfen, Ohrenbrausen und Nierenverzagen. Eine Zwergengrippe, die nur Personen unter einem Meter Körpergröße befiel. Geisterstundenkopfweg, das Schlag Mitternacht begann und Punkt ein Uhr verschwand, jeweils am ersten Donnerstag jedes Monats. Phantomzahn-schmerzen, die ausschließlich Leute bekamen, die schon Gebisse trugen.

Stellt euch eine Stadt vor, in der es mehr Apotheken und Heilkräuterläden, Quacksalber und Zahnklempner, Krückenschreiner und Mullbindenweber gab als sonst wo auf dem Kontinent! In der man sich mit »Ohwehohweh!« begrüßte und mit »Gute Besserung!« verabschiedete. In der es nach Äther und Eiter roch, nach Lebertran und Brechmitteln, nach Jod und Tod.

Eine Stadt, in der man nicht lebte, sondern vegetierte. In der nicht geatmet wurde, sondern geröchelt. In der niemand lachte, sondern jeder nur jammerte.

Stellt euch einen Ort vor, an dem die Häuser so krank aussahen wie seine Bewohner! Häuser mit buckligen Dächern und warzigen Fassaden, denen die Schindeln ausfielen und von denen der Kalk rieselte. Die sich gegeneinanderlehnten wie Schwindsüchtige, um nicht zusammenzubrechen. Die von Gerüsten mühsam aufrecht gehalten wurden wie von Krücken.

Könnt ihr euch das vorstellen? Gut. Dann seid ihr in Sledwaya.

In jener Zeit lebte in dieser Stadt eine alte Frau, die ein Krätzchen\* besaß, welches sie Echo nannte. Diesen Namen hatte sie ihm gegeben, weil es ihr, im Gegensatz zu all den gewöhnlichen Katzen, die sie vorher besessen hatte, mit menschlicher Stimme antworten konnte.

Als die alte Frau starb – an Altersschwäche übrigens, ganz friedlich und im Schlaf –, war dies das erste richtige Unglück, das Echo in seinem Leben widerfuhr. Er hatte bis dahin ein grundgemütliches Hauskratzendasein geführt, mit regelmäßigen Mahlzeiten, viel frischer Milch, einem Dach über dem Kopf und einem gepflegten Kratzenklo, das zweimal täglich gereinigt wurde.

---

\* Kratze, die: Zamonische Spielart der Hauskatze, von der sie sich äußerlich und in ihren Eigenschaften nur darin unterscheidet, dass sie sprechen kann und zwei Lebern besitzt. A. d. Ü.

Nun aber fand sich Echo auf der Straße wieder, ausgesperrt von den neuen Besitzern des Hauses, die so ganz und gar keine Kratzenfreunde waren. Und es dauerte nicht lange, da war das Krätzchen, dem jegliche kriminelle Energie fehlte, um sich im gnadenlosen Milieu der Straße durchzuschlagen, furchtbar heruntergekommen und abgemagert. Von allen Türschwellen verjagt, von streunenden Hunden gebissen und zerzaust, waren seine Lebensfreude, seine gesunden Instinkte, selbst sein glänzendes Fell dahingegangen, und es wirkte nur noch wie das Gespenst einer Kratze. Und wie Echo so erbärmlich auf dem Trottoir hockte mit seinen verdreckten Haaren, die ihm büschelweise ausfielen, und Passanten um etwas zu essen anflehte, da sah er sich auf dem tiefsten Punkt seines Daseins angekommen.

Aber die Leute von Sledwaya, egal, ob Mensch, Halbzwerger oder Rübentzähler, trotteten mitleidlos und mechanisch wie Schlafwandler an ihm vorbei, wie es von jeher ihre Art war. Ihre Haut war bleich und blutarm, ihre Augen von dunklen Ringen umschattet, ihr Blick glasig und freudlos. Sie gingen mit gesenkten Köpfen und hängenden Schultern, und manche machten den Eindruck, als würden sie gleich im Gehen oder Stehen ihr Leben aushauchen. Viele husteten schrecklich, röchelten oder niesten, schniefen in große, oft blutige Taschentücher, und manche trugen warme Wickel um den Hals. Aber das war ein normaler Anblick. In Sledwaya sahen alle Bewohner alle Tage so aus – und der Grund dafür kam gerade um die Ecke.



## Eißpin, der sehr Schreckliche

Denn als ob diese trostlose Szene noch einer Krönung bedurfte, kam der Stadtschreckenmeister Eißpin des Weges. Wenn jemals ein Albtraum Gestalt annehmen und durch die wirkliche Welt spazieren wollte, dann würde er die von Eißpin wählen. Der Alte war eine wandelnde Vogelscheuche, eine entsprungene Geisterbahnfigur, vor der alles Lebendige floh, vom kleinsten Käfer bis zum kraftvollsten Krieger. Es schien, als stolziere er zu einer furchtbaren Marschmusik, die nur er selber hörte, und jedermann wich seinem sendenden Blick aus, um nicht geblendet, verflucht oder hypnotisiert zu werden. Eißpin wandelte im vollen Bewusstsein, von allen gehasst und gefürchtet zu werden. Er berauschte sich an diesem Wissen und ließ keine Gelegenheit aus, in den Straßen von Sledwaya Angst und Schrecken zu verbreiten.

Er hatte sich eiserne Platten unter die Schuhsohlen genagelt, damit man seinen strammen Schritt schon hörte, wenn er noch Straßenzüge entfernt war, und seine knöcherne Amtskette klapperte wie das Skelett eines Gehängten im Wind. Ein giftiger und galliger Geruch ging von ihm aus, ein Parfüm aus all den Essenzen und Säuren und Laugen, mit denen er seine unseligen Experimente veranstaltete. Diese Düfte, die jedem außer Eißpin selbst Atemnot und Übelkeit verursachten, hingen beständig in seinen Kleidern und eilten ihm genauso voraus wie sein Geklapper – eine Vorhut von unsichtbaren Leibwächtern, die für den Stadtschreckenmeister den Weg frei machten.

Alle flüchteten aus der Straße, nur das hagere Krätzchen blieb sitzen und harrte aus, bis der schreckliche Eißpin um die Ecke kam und seinen stehenden Blick auf die einzige Kreatur heftete, die es wagte, ihm im Wege zu sein. Aber selbst vor diesem Blick floh Echo nicht, jede Angst war von ihm gewichen – bis auf die einzige, zu verhungern, welche nun all sein Handeln bestimmte. Selbst wenn ein Rudel wilder Werwölfe unter Anführung einer Waldspinnenhexe um die Ecke gekommen wäre, hätte Echo in der sinnlosen Hoffnung ausgeharrt, dass ihm einer von ihnen ein Bröckchen Essbares hinwerfen könnte.

So kam Eißpin immer näher, blieb schließlich vor dem Krätzchen stehen, beugte sich zu ihm herab und sah es lange und erbarmungslos an. Der Wind spielte mit seiner beinernen Kette, und in seinen Augen funkelte unverhohlen die Schadenfreude über die Leiden eines Geschöpfes, das so dicht an der Schwelle des Todes stand. Die Gerüche von Ammoniak und Äther, von Schwe-

fel und Petroleum, von Blausäure und Leichenkalk drangen wie spitze Nadeln in Echos empfindsames Näschen, aber er wich keinen Fingerbreit.

»Almosen, Herr Stadtschreckenmeister?«, winselte Echo kläglich. »Ich habe furchtbaren Hunger.«

Eißpins Blick loderte noch dämonischer, und ein breites Grinsen erschien auf seiner bleichen Fratze. Er streckte seinen langen dünnen Zeigefinger aus und kratzte damit über Echos hervortretende Rippen.

»Du kannst sprechen?«, fragte er. »Dann bist du gar keine gewöhnliche Katze, sondern ein Krätzchen. Eines der letzten Exemplare deiner Gattung.« Eißpins Augen verengten sich kaum merklich. »Wie wäre es, wenn du mir dein Fett verkaufst?«

»Das ist mächtig komisch, Herr Stadtschreckenmeister«, erwiderte Echo höflich. »Macht ruhig Eure Scherze über einen, der mit einer Pfote im Grab steht, denn ich habe etwas übrig für schwarzen Humor. Seht mir aber bitte nach, dass ich darüber im Moment nicht lachen kann. Mir ist das Lachen im Hals stecken geblieben, und da habe ich es runtergeschluckt, weil ich so großen Hunger habe.«

»Ich scherze nicht!«, sagte Eißpin scharf. »Ich scherze nie. Ich rede auch nicht von dem Fett, das du jetzt *nicht* auf den Rippen hast, sondern von dem, das du dir anfressen sollst.«

»Anfressen?«, fragte Echo irritiert, aber plötzlich voller Hoffnung. Allein das Wort kam ihm nahrhaft vor.

»Es verhält sich so ...«, sagte Eißpin und veränderte seine Stimme derart, dass sie beinahe liebenswürdig klang. »Kratzenfett ist in der Alchimie ein probates Mittel. Es konserviert Pestgeruch dreimal besser als Hundefett. Leidener Männlein, mit Kratzenfett imprägniert, halten doppelt so lang wie die gewöhnlichen. Es schmiert ein Perpetuum mobile besser als jedes Maschinenöl.«

»Freut mich zu hören, dass meine Gattung zur Herstellung eines solchen Qualitätsproduktes in der Lage ist«, hauchte Echo kaum vernehmlich. »Aber im Augenblick kann ich nicht mit einem einzigen Gramm dienen.«

»Das sehe ich selbst«, sagte Eißpin, jetzt wieder streng und von oben herab. »Ich werde dich mästen.«

»Mästen«, dachte Echo. Das Wort kam ihm noch nahrhafter vor als *anfressen*.

»Ich werde dich füttern, wie du noch nie gefüttert worden bist. Ich werde die Speisen höchstpersönlich für dich zubereiten, denn ich bin nicht nur ein Virtuose der Alchimie, sondern auch ein Meister des Kochlöffels. Ich rede von

den raffiniertesten Leckereien – nicht von ordinärem Kratzenfutter. Ich rede von Parfaits und Soufflés. Von verlorenen Wachteleiern und Froschzungen-sülze. Von Thunfischtatar und Vogelnestersuppe.«

Echo lief das Wasser im Mund zusammen, obwohl er von solchen Speisen noch nie etwas gehört hatte. »Und was muss ich dafür tun?«

»Wie gesagt: das Fett. Wir Alchimisten brauchen es, aber es funktioniert nur, wenn wir es auf freiwilliger Basis bekommen. Wir können nicht einfach so losmarschieren und ein paar Kratzen abmurksen. Leider.« Eißpin seufzte und zuckte mit den spitzen Schultern.

»Ja«, sagte Echo, »leider.« Ihm schwante nun, worauf der Schreckenmeister hinauswollte.

»Wir schließen einen Vertrag, wir zwei Freunde der Nacht. Heute ist Vollmond. Ich verpflichte mich, dich bis zum nächsten vollen Mond – dem Schreckenmond – zu mästen, und zwar auf allerhöchstem Niveau. Parfaits und Soufflés. Verlorene Wachteleier und ...«

»Ich habe verstanden«, unterbrach Echo. »Komm bitte zur Sache.«

»Na ja, und dann bist *du* an der Reihe, deinen Teil des Vertrages zu erfüllen. Es gibt leider noch keine Methode, einer Kratze das Fett zu entfernen, ohne sie ... na ja, du weißt schon.«

Eißpin deutete unter seinem Kehlkopf einen scharfen Schnitt mit dem langen Nagel seines Zeigefingers an.

Echo musste schlucken.

»Aber ich garantiere dir eins!«, trumpfte Eißpin auf. »Die Zeit bis zum Schreckenmond wird die schönste deines Lebens! Ich werde dich in eine Welt der Genüsse führen, die noch keine Kratze betreten hat. Ich werde dich auf einen Gipfel der Feinschmeckerei tragen, von dem aus du auf all deine Artgenossen und all die anderen Haustiere, die durchgedrehten Stockfisch aus dem Napf fressen müssen, herabsehen kannst wie auf Ungeziefer. Ich werde dir meinen geheimen Garten zeigen, der auf dem höchsten Dach von Sledwaya gedeiht – wo es übrigens die verführerischsten Winkel und Verstecke für eine Kratze gibt, die du dir erträumen kannst. Dort kannst du deine Verdauungsspaziergänge absolvieren und von magenfreundlichen Kräutern knabbern, wenn dir vom guten Essen einmal der Magen verstimmt ist – damit du umgehend mit dem Schlemmen fortfahren kannst. Da wächst auch die köstliche Kratzenminze.«

»Kratzenminze«, stöhnte Echo wollüstig.

»Aber das ist noch nicht alles. Oh nein! Du wirst auf den dicksten Kissen

schlafen, hinter dem wärmsten Kachelofen der Stadt. Ich werde in jeder Hinsicht für dein Wohlbefinden sorgen. Und für deine Unterhaltung! Ich verspreche, dass dies die kurzweiligste Zeit deines Lebens sein wird. Die abenteuerlichste. Die lehrreichste. Du darfst mir bei der Arbeit zusehen, selbst bei den geheimsten Experimenten. Ich werde dich in ein exklusives Wissen einweihen, nach dem sich selbst erfahrenste Alchimisten die Finger lecken. Du wirst ja nichts mehr damit anfangen können.« Eißpin lachte grausam. Dann richtete er wieder seinen bohrenden Blick auf Echo. »Nun«, sagte er, »was ist?«

»Ich weiß nicht«, zögerte Echo. »Ich hänge ziemlich am Leben ...«

»Ihr Kratzen habt doch acht Stück davon, sagt man«, grinste Eißpin und entblöbte dabei sein giftgelbes Gebiss. »Ich will nur ein einziges.«

»Verzeihung, aber ich glaube nur an ein Leben vor dem Tod, nicht an eins danach«, sagte Echo.

Ein Ruck ging durch den Stadtschreckenmeister, und er fuhr klappernd hoch wie eine Gliederpuppe.

»Ich verschwende hier meine Zeit«, schnappte er. »Es gibt noch andere zweifelte Tiere in dieser Stadt. Auf Wiedersehen! Nein – auf Nimmerwiedersehen! Adieu! Ich wünsche dir einen langsamen und qualvollen Hungertod. Drei Tage, schätze ich. Höchstens vier. In schlimmster Agonie. Es wird sein, als würdest du dich selber auffressen, von innen nach außen.«

Dieses Gefühl hatte Echo bereits seit mehreren Tagen. »Moment mal ...«, sagte er. »Volle Verpflegung? Bis zum nächsten Vollmond?«

Eißpin hielt in seiner Kehrtwendung inne und warf einen Blick zurück über die Schulter.

»Jawohl! Bis zum nächsten Schreckenmond!«, raunte er verführerisch. »Feinschmeckerküche. Ach was: *Feinstschmeckerküche*! Ein See aus Milch, mit gebratenen Fischen darin. Menüs mit so vielen Gängen, dass du das Zählen vergisst. Das ist mein letztes Angebot.«

Echo überlegte. Was hatte er denn zu verlieren? Binnen drei qualvollen Tagen mit leerem Magen zu sterben oder in dreißig mit vollem Bauch – das war die Alternative.

»Kratzenminze?«, fragte er leise.

»Kratzenminze!«, versprach Eißpin. »In voller Blüte.«

»Abgemacht«, sagte Echo. Und er reichte dem Schreckenmeister sein zitterndes Pfötchen.

## Das Haus des Schreckenmeisters

Die Stadt Sledwaya war voller merkwürdiger Häuser, in denen sich merkwürdige Dinge ereigneten, aber das Haus des Stadtschreckenmeisters Eißpin war das merkwürdigste, und die Dinge, die sich darin ereigneten, waren die allermerkwürdigsten. Man hatte es in uralter Zeit auf einem Hügel errichtet, sodass sein Anwesen nun über der Stadt thronte wie ein Adlerhorst. Von dort war ganz Sledwaya zu überschauen, und es gab keinen einzigen Flecken im Ort, von dem aus einem der Anblick der schaurigen Burg erspart blieb – ein ewiges Mahnmal für die Allgegenwart des Schreckenmeisters.

Das Schloss war aus schwarzem Gestein gemauert, dem man nachsagte, es sei aus dem Herzen der Finsterberge geschlagen, und es war so krumm und schief, dass es aussah wie ein monströses Gewächs aus einer anderen Welt. Alle Fenster waren unverglast. Eißpin liebte es, wenn der Wind durch seine Burg pfiff und darauf spielte wie auf einer Dämonenflöte – selbst im eisigsten Winter, denn er empfand keine Kälte. In etlichen der dunklen Löcher standen seltsam krumme Fernrohre, mit denen der Schreckenmeister jeden Flecken der Stadt ausspionieren konnte, wann immer ihm danach war. In Sledwaya kursierte das Gerücht, dass Eißpin die Linsen dieser Teleskope derart raffiniert geschliffen hatte, dass sie ihn um alle Ecken, durch die Schlüssellöcher der Türen und selbst durch die Kaminschlote in die Stuben spähen ließen.

Man mochte kaum glauben, dass dieses scheinbar planlos ineinandergeschobene Gestein in all den Jahrhunderten nicht irgendwann zusammengebrochen war. Aber wenn man wusste, dass seine Baumeister dieselben waren, die auch die uralten Buchmistenhäuser in der Schwarzmannngasse von Buchhaim errichtet hatten, dann verstand man, dass dieser Baustil tatsächlich für die Ewigkeit ersonnen war. Dieses Schloss stand schon an seinem Platz, als es noch gar keine Stadt mit dem Namen Sledwaya gab.

Eißpin hatte den geschwächten Echo unter seinem Mantel geborgen die gewundenen Straßen zum Haus hochgetragen, wobei das Krätzchen vor Erschöpfung eingeschlafen war. Dort angelangt, kramte er einen rostigen Schlüssel aus seinem Umhang und öffnete die mächtige hölzerne Eingangstür.

Dann eilte er mit seiner federleichten Last durch hohe, von Fackeln und Kerzen beleuchtete Korridore, an deren Wänden Gemälde in staubbedeckten Holzrahmen hingen. Auf ihnen waren ausnahmslos Naturkatastrophen dargestellt, Vulkanausbrüche, Riesenwellen, Wirbelwinde, Mahlströme, Erdbeben,





© 1997 by [unreadable] All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or by any information storage and retrieval system, without the prior written permission of the publisher.

PROBING  
© [unreadable]  
[unreadable]



© [unreadable]  
[unreadable]



[unreadable]



[unreadable]



[unreadable]

Feuersbrünste und Lawinenabgänge, alles mit größter Sorgfalt und Detailversessenheit in Öl gepinselt – denn eine von Eißpins zahlreichen Begabungen war die Katastrophenmalerei.

Als er den nächsten Korridor betrat, erwarteten ihn dort drei erschreckende Gestalten: ein Grauer Schnitter, eine Haselhexe und eine Zyklopenmumie. Dies waren drei der gefährlichsten Kreaturen, die die zamonische Natur zu bieten hatte, und die Wahrscheinlichkeit, ihnen an ein und demselben Ort zu begegnen, war etwa so hoch wie die, von einem Blitz, einem Meteor und einem Vogelschiss zur selben Zeit getroffen zu werden. Aber Eißpin beachtete sie nicht einmal und hetzte mit wehendem Umhang unbehelligt an ihnen vorbei. Denn sie waren erfreulicherweise tot – und mit größter Kunstfertigkeit ausgestopft, weil auch die Gruseltaxidermie, das Ausstopfen von furchteinflößenden Daseinsformen aller Art, eines der zahlreichen Steckenpferde des Schrecksenmeisters war. Etliche düstere Winkel des Anwesens waren bevölkert von solchen höchst lebendig wirkenden Kreaturen, denen man weder im Dunkeln noch im Hellen gerne begegnete, nicht einmal in mumifizierter Form. Eißpin aber schätzte ihre stumme Gesellschaft über alles und fügte seiner Sammlung immer neue Exemplare hinzu.

Er stürmte eine gewundene steinerne Treppe hinauf, eilte durch eine Bibliothek mit modrigen buchimistischen Büchern, durch eine Halle, die vollgestellt war mit lakenverhangenen Möbeln. Im unruhigen Licht von flackernden Kerzen harreten sie aus wie Gespenster von Sesseln und Schränken. Eißpin durchquerte einen verwaisten Speisesaal, unter dessen hoher Decke Schwärme von Ledermäusen\* abenteuerliche Kunstflüge veranstalteten. Aber auch seine schaurigen Untermieter beachtete er nicht, sondern stieg eine weitere steinerne Treppe hinauf, die ihn in eine zugige Halle führte mit Käfigen aller Art, vom Vogelbauer aus Bambus und Draht über den Hundezwinger aus Eichenholz bis hin zum Bärengefängnis aus poliertem Stahl. Je höher Eißpin kam, desto stärker blies der Wind durch die Fensteröffnungen und sorgte für unablässig wehende Vorhänge und wirbelnden Staub. Aus den Kaminen drang hin und wieder ein Stöhnen und Heulen wie von sterbenden Schlosshunden, die in geheimen Kerkern zu Tode gefoltert wurden.

---

\* Ledermaus, die: zamonische Verwandte der Fledermaus, ihr im Aussehen nur entfernt ähnlich. Die Ledermaus besitzt einen mäuse- oder rattenähnlichen Kopf von bestürzender Hässlichkeit und trägt statt eines Fells eine ledrige, fast undurchdringliche Epidermis. In Ernährungs- und Sozialverhalten sind sich Fleder- und Ledermaus wiederum recht ähnlich, wie auch in der unangenehmen Eigenschaft, gerne Blut zu trinken. A. d. Ü.

Schließlich gelangte der Schreckenmeister an eine steinerne Pforte mit eingemeißelten alchemistischen Symbolen – dies war der Eingang zum großen Labor des Hauses, wo er die meiste Zeit verbrachte. Hier, so munkelte man, machte er das schlechte Wetter, das so häufig in Sledwaya herrschte, hier züchtete er Erreger für Grippeepidemien und Kinderkrankheiten, für Keuchhusten und Nesselfieber, mit denen er die Brunnen vergiftete. Hier standen Säcke voller Pollen von giftigen Pflanzen, die er aus den Fenstern seiner Burg schüttete, um den Leuten Kopfschmerzen und Albträume zu bereiten. Hier dichtete er Bannflüche und schuf Leidener Männlein, nur um sie zu quälen. Hier komponierte er die grausige Musik, die des Nachts aus seinem Haus drang und die Bewohner von Sledwaya um den Schlaf und manchmal sogar um den Verstand brachte – es soll welche gegeben haben, die sich, völlig übernächtigt, erhängten, um endlich Ruhe zu finden.

Denn Eißpin war der eigentliche Herrscher der Stadt, ihr ungekrönter Tyrann, ihr schwarzes Herz und krankes Hirn zugleich. Und der Bürgermeister, der ganze Stadtrat und sämtliche Bewohner von Sledwaya waren nur willenslose Marionetten, die an Fäden hingen, die vom Schreckenmeister gezogen wurden.

## Eißpins Werkstatt

Echo erwachte erst wieder, als er aus dem dunklen Umhang geholt wurde, und er erblickte schlaftrunken das erstaunliche Laboratorium. Der Raum war festlich von zahlreichen Kerzen erleuchtet, die zwischen Reagenzgläsern und Eisenkesseln, auf Bücherstapeln und in vielarmigen Leuchtern brannten und lange Schatten auf die Wände warfen. Ein vielstimmiges, verhaltenes Seufzen und Stöhnen lag in der Luft, aber Echo konnte kein lebendiges Wesen ausmachen, welches diese Laute hätte hervorbringen können. Daher schrieb er es dem Wind zu, der durch die Fenster hereinwehte.

Das Labor lag im obersten Stockwerk des Gemäuers. Im Zentrum des Raumes hing ein gewaltiger rußschwarzer Kupferkessel über einem Kohlenfeuer, eine darin kochende Suppe warf dicke Blasen und verbreitete einen unangenehmen Geruch. Die krummen und schiefen Wände wurden teilweise von morschen Holzregalen verdeckt, welche mit wissenschaftlichen Apparaten, Büchern, Pergamenten und ausgestopftem Getier überladen waren.

Hier und da hingen auch Eißpinsche Werke der Katastrophenmalerei oder von alchemistischen Zeichen bedeckte Schiefertafeln sowie Karten mit astronomischen Konstellationen und mathematischen Diagrammen. Über allem wölbte sich eine Decke, die sich von dem Rauch und den chemischen Dämpfen, die in all den Jahren emporgestiegen waren, zu einem welligen schwarzen Holzmeer verzogen und verfärbt hatte. Von ihr herab hingen an Schnüren und Ketten Planeten- und Mondgloben, astronomische Messgeräte, ausgestopfte Vögel und präparierte Reptilien. Überall lagen uralte dicke Schwarten herum, mit Umschlägen aus narbigem Leder und Schlössern aus angelaufenem Metall, viele waren mit Notizzetteln gespickt und mit Staub und Spinnweben überzogen. Dazwischen standen zahllose leere sowie mit verschiedenfarbigen Flüssigkeiten oder Pulvern gefüllte Glasbehälter in allen Größen und Formen, manche mit Leidener Männlein darin, die gegen ihre gläsernen Gefängniswände klopfen. Aus der ganzen Unordnung ragte ein rostiger Alchemistischer Ofen hervor, wie ein Krieger aus Metall, der über ein Schlachtfeld wachte.

Echo wusste gar nicht, wohin er schauen und wovor er sich als Erstes fürchten sollte, nachdem Eißpin ihn auf dem Boden abgesetzt hatte. So viele befremdliche und bedrohliche Dinge unter einem einzigen Dach hatte er

