

Jennifer Killick

Dreadwood

Geisterbahn – Jahrmarkt des Grauens

Für die Familie Reid, in Liebe

JENNIFER KILLICK



DREADWOOD

**GEISTER
BAHN**

JAHRMARKT DES GRAUENS

*Aus dem Englischen von
Ilka Schlüchtermann und Silvia Schröer*

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.

1. Auflage 2026

Für die deutsche Ausgabe

© 2026 cbj Kinder- und Jugendbuchverlag in der
Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH,
Neumarkter Straße 28, 81673 München
produktsicherheit@penguinrandomhouse.de

Alle Rechte vorbehalten

© 2022 Farshore

Imprint von HarperCollins *Publishers*

1 London Bridge Street, London SE1 9GF

Umschlaggestaltung: Guter Punkt

Unter Verwendung des Originalcovers von Tom Clohosey

ck · Herstellung: UK

Satz: Uhl + Massopust, Aalen

Druck: GGP Media GmbH, Pößneck

ISBN 978-3-570-18340-3

Printed in Germany

www.cbj-Kinderbuch.de

FLINCH

Spielanleitung

Aus Angst wird Spaß: Flinch – das aufregendste Spiel, das du je spielen wirst: Freundinnen und Freunde erschrecken und damit Punkte gewinnen. Dieser brandneue, spannende Trend erobert die Welt im Sturm.

Nicht verpassen! Die KOSTENLOSE Flinch-App jetzt herunterladen und Angst und Schrecken verbreiten auf dem Weg zum Sieg.

Sobald du die App heruntergeladen hast, erhältst du deine persönliche Spieler-ID. Von diesem Moment an bist du selbst Teil des Spiels und MUSST spielen, wenn die App dir den Start einer neuen Runde ankündigt.

Die Flinch-App wählt Spieler nach ihrem geografischen Standort aus. Befindest du dich also in einer Gegend, in der sich viele Spieler aufhalten, dann stehen deine Chancen gut, dass du in einer Spielrunde dabei bist.

Die ausgewählten Spieler werden durch die Flinch-Melodie, die auf ihren Handys ertönt, benachrichtigt. Die Erkennungsmelodie ist »Pop! Goes the Weasel«, ein englisches Kinderlied, das häufig für Springteufel-Spielzeug benutzt wird.

Stell dir vor, du drehst langsam die Kurbel an der Schachtel, bis am Ende der Springteufel herausspringt. Die Spieler haben Zeit, ihre Startposition für die Spielrunde einzunehmen, bis die Musik stoppt.

Wenn der erste Teil der Flinch-Melodie zu Ende ist, startet das Spiel für eine unbestimmte Zeit, in der die Spieler versuchen müssen, so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Die Runde endet, wenn der letzte Ton der Flinch-Melodie erklingt und der letzte Springteufel herausgesprungen ist.

Die Spielregeln sind einfach:

Ziel des Spieles ist es, die Gegner zu einem »Flinch«, also zum Zusammenzucken, zu bringen. Ein Flinch ist eine körperliche Reaktion auf einen Schreck: ein Keuchen, ein Zucken, ein Schrei oder Wegrennen.

Ein Flinch kann auf beliebige Art erzielt werden – außer durch Körperkontakt. Anfassen ist verboten.

Wenn ein Flinch erzielt wurde, muss der Flincher, also derjenige, der zusammengezuckt ist, über die App einen Punkt an denjenigen Spieler geben, der ihn erschreckt hat. Das geht ganz einfach, indem man die Handys aneinanderhält und eine Taste drückt.

Wer sich nicht an die Regeln hält, wird eliminiert. Die Spieler mit den meisten Punkten werden mit einem der begehrten Plätze auf der Flinch-Bestenliste belohnt.

Hast du das Zeug dazu, so viel Angst und Schrecken zu verbreiten, dass du es an die Spitze schaffst? Es gibt nur einen Weg, das herauszufinden ...



KAPITEL 1

Das Spiel

Ein Schrei durchschneidet die Stille des Gruselwalds. Ich lehne mich an den Baum hinter mir und zwingen mich, bewegungslos stehen zu bleiben. Nicht so einfach, wenn der Körper sich anfühlt wie ein Bienenstock. Unter meiner Haut summt und vibriert es, als würde ich jeden Moment explodieren, und mein Blut und einzelne Körperteile würden sich über den grünen Wald verteilen. Einen Moment lang steht mir dieses Bild deutlich vor Augen, und seltsamerweise lenkt es mich so sehr ab, dass ich mich beruhige. Und eins weiß ich ganz genau: Ich will nicht in dieser Schule sterben.

Stille. Zeit, weiterzugehen. Ich kann es aber nicht lassen, einen schnellen Blick nach oben und vor mir auf den Boden zu werfen. Die Erinnerung daran, wie ich das letzte Mal in diesem Wald gejagt wurde, wird mich immer begleiten. Aber ich mache mir klar, dass die Spinnen seit Monaten weg sind. Jetzt stehe

ich einem anderen Gegner gegenüber – weniger Beine, aber fast genauso furchterregend.

Ich renne los, halte mich so viel wie möglich im Schatten der Bäume und versuche die hellen Sonnenstrahlen zu meiden, die sich ihren Weg durch die Zweige bahnen. Ich kenne diesen Wald besser als die meisten anderen. Das verschafft mir einen Vorteil. Ich weiß, wo sich ganz bestimmt jemand versteckt: in den hohlen Büschen entlang des Weges, die viele für ein Geheimversteck halten, wenn sie diese entdecken – bis sie die zusammengeknüllten Schokoladenpapiere und zurückgelassenen Flaschen und Dosen finden. Irgendjemand wird jetzt dort kauern und glauben, jeden im Visier zu haben, der vorbeikommt. Leichte Beute.

Als ich mich einem der Büsche nähere, sehe ich, wie sich dort etwas bewegt. Der Frühling hat erst begonnen, und das Grün des Waldes ist nicht sehr dicht – die Sträucher sprießen noch, und die Blätter entfalten sich erst. Durch die grünen Triebe hindurch erkenne ich eine kauernde dunkle Gestalt, die ein wenig hin und her rutscht, als könne sie ihre Füße nicht stillhalten.

Ich warte einen Moment, bevor ich zum Angriff übergehe. Es könnte eine Falle sein. Ein menschlicher Köder, während der Komplize darauf wartet, zuzuschlagen. Das ist das Problem an Flinch: Man weiß nie, ob man Jäger oder Beute ist.

Ich mache mich zum Angriff bereit, aber im letzten Augenblick höre ich etwas, das mich abrupt innehalten lässt: ein

ängstliches Quietschen. Ich spähe in den hohlen Busch. Die Gestalt, die sich dort versteckt, wischt mit einem Zischen voller Ekel einen Käfer von ihrer Kleidung.

»Naira! Hast du ein Glück, dass ich dich gefunden habe. Sonst wärst du mit Sicherheit geflincht worden.«

»Oh Gott, Angelo.« Naira schaut aus dem Busch zu mir hoch und streckt mir eine Hand entgegen, damit ich ihr heraushelfe. »Das Gebüsch ist verseucht. Hast du diese widerliche Kreatur gesehen? Was war das?«

»Ein Käfer, glaube ich.« Ich ziehe sie unter einem Ast hervor ins Freie. »Schwer zu sagen. Du saßt schließlich in einem dunklen Busch, und die Kreatur war nur wenige Millimeter groß.«

»Klein ist nicht gleich harmlos«, schnaubt Naira und wischt sich unsichtbare Käfer von ihrem Trainingsanzug. »Dafür ist Hallie das beste Beispiel.«

Ich kann mir ein Grinsen nicht verkneifen. »Wir müssen weg von hier. Das Spiel ist noch nicht zu Ende.«

»Ich komm mit dir«, sagt Naira und zieht ihren Pferdeschwanz fest. »Und sieh mich nicht so an – ich komm sehr gut allein zu recht. Überall – außer in diesem Wald.«

Ich nicke, freue mich aber schon auf Nairas wütenden Blick, wenn ich den anderen davon erzähle. »Also los.« Ich führe sie vom Pfad weg. Naira ist stark, schnell und clever, und ich bin froh, sie an meiner Seite zu haben.

Wir laufen tiefer in den Gruselwald hinein, bleiben nur ab und zu stehen, um uns umzuschauen und zu lauschen.

Niemand weiß so genau, wann Flinch so beliebt wurde oder wer es zuerst gespielt hat. Wir haben es vor ein paar Wochen mitbekommen, als wir mehrere Gruppen im Speisesaal belauscht haben, die sich über ihre Pizza gebeugt und getuschelt haben. Als dann an den üblichen Stellen im Internet davon die Rede war, gab es niemanden mehr in der Schule, der nicht wusste, worum es ging oder wie man Flinch spielt. Inzwischen haben alle die Flinch-App auf ihrem Handy, und die Regel lautet: Wer es auf dem Handy hat, muss auch spielen. Ich war eigentlich immer gut darin, Regeln zu brechen, aber Flinch macht derart süchtig, dass ich noch nicht ein einziges Mal in die Versuchung kam, eine Runde auszulassen.

Die Regeln sind einfach: Die Flinch-App kündigt eine neue Spielrunde mit dem Anfang der immer gleichen Melodie an: *Half a pound of tuppenny rice, half a pound of treacle, that's the way the money goes ...* Dann pausiert die Musik. In dieser Zeit laufen alle los, verstecken sich oder suchen nach einem guten Platz, von dem aus sie angreifen können. Ziel ist es, die Mitspielenden zu erschrecken, sodass sie zusammenzucken oder wegrennen. Die meisten springen dazu überraschend irgendwo hervor. Aber alle haben ihre eigene Methode. Körperkontakt ist verboten, doch ansonsten ist alles erlaubt. Wenn man jemanden

erschreckt hat, verbindet man die Flinch-App über die Handys und bekommt einen Punkt. Die Runde endet, wenn die App die letzte Liedstrophe spielt.

»Hast du einen Plan?«, flüstert Naira. »So weit drin versteckt sich doch niemand. Ich will gewinnen und mich nicht so tief im Wald verirren, dass mein Körper erst gefunden wird, wenn die Maden ihn schon angefressen haben.«

»Wir kehren gleich um«, sage ich. »Ich kenne noch ein anderes Anfängerversteck, das wir checken sollten – da lauert bestimmt jemand.«

»Können wir das bitte schnell machen? Die Spielrunde läuft bestimmt nicht mehr lange, und ich habe heute noch keinen einzigen Flinch-Punkt bekommen. Außerdem fühle ich mich hier draußen in der Natur wie bei den Tributen von Panem.«

»Irgendeine Spur von den anderen?« Durch die Bäume hindurch sehe ich den Grenzzaun – dort endet das Schulgelände, aber der Gruselwald erstreckt sich weiter, über die Bahngleise hinaus bis zum Stadtrand.

»Wäre Hallie in der Nähe, hätten wir das bestimmt längst bemerkt. Sie muss also auf der anderen Seite des Waldes sein ...«, sagt Naira. Ich nicke. Hallies Spieltaktik ist nicht so sehr darauf ausgelegt, sich für einen Überraschungsangriff anzuschleichen, als vielmehr darauf, Mitspielende aggressiv anzubrüllen, bis diese ihr den Flinch-Punkt freiwillig überlassen.

»Vor ungefähr fünf Minuten habe ich einen Schrei gehört, der ziemlich sicher von Gus kam«, fährt Naira fort. »Also dieser hohe Ton – du weißt schon, als würde man einem Welpen auf den Schwanz treten –, der ist unverwechselbar.«

»Da hast du recht«, sage ich. Ich zögere, muss aber trotzdem fragen: »Was ist mit Colette?«

Ich bin froh, dass Naira hinter mir läuft und meine glühenden Wangen nicht sehen kann. Aber ich weiß, dass sie sowieso Bescheid weiß – genauso wie sie sich mein Gesicht vorstellen kann, sehe ich ihre genervte Miene vor mir.

»Keine Ahnung, was mit Colette ist«, sagt sie. »Du kennst sie ja – für jemanden, der so grundehrlich ist, ist sie erstaunlich hinterhältig.«

Ja, das stimmt, Colette ist vieles gleichzeitig. Ich habe noch nie jemanden wie sie kennengelernt.

Naira, Gus, Hallie und mich hat ein Nachsitzen an einem Samstag im letzten November zusammenschweiß, das zu einem Kampf auf Leben und Tod wurde. Im Laufe eines Tages wurde aus Leuten, die sich normalerweise keines Blickes gewürdigt hatten, gute Freunde. Und in den letzten vier Monaten sind wir noch enger zusammengewachsen, auch wenn wir bei Weitem noch nicht alles voneinander wissen.

Mit Colette ist die Sache komplizierter. Wir vier waren an jenem Tag zum Nachsitzen verdonnert, weil wir Colette schlecht

behandelt hatten – besser gesagt, schlimmer als schlecht. Wir waren einfach nur schrecklich zu ihr. Als wir das Nachsitzen überstanden hatten, wollten wir uns alle bei ihr entschuldigen. Ich hätte nie damit gerechnet, dass man mir vergibt, aber da Colette eben Colette ist, hat sie genau das getan. Sie hat uns allen vergeben. Und seitdem halten wir zusammen. Teil einer Gruppe zu sein, ist neu für mich – ich fühle mich in etwa so unsicher, als würde ich über den Schulhof gehen und mich fragen, ob etwas unter der Oberfläche lauert. Als könnte sich jeden Moment eine Falltür unter meinen Füßen öffnen.

Plötzlich lässt mich etwas stoppen. Ich weiß nicht, ob ich aus dem Augenwinkel eine Bewegung gesehen oder ob meine Ohren einen Laut gehört haben oder ob es nur ein Gefühl war, nichts Konkretes – doch mein Körper versteift sich. Ich lege meine Hand auf Nairas Schulter, drehe mich zu ihr um und sehe ihr in die Augen. Ich versuche sie wortlos zu warnen. Ich weiß nicht, ob sie es auch spürt oder ob sie meine Botschaft verstanden hat: Sie bleibt jedenfalls wie angewurzelt stehen. Wir stehen Schulter an Schulter, wagen nicht einmal zu atmen und beobachten den Wald um uns herum. Die Bienen in mir summen leise, Stacheln stechbereit. Mein ganzer Körper spürt es: Wir werden beobachtet.

»Wo?«, fragt Naira.

»Bin mir nicht sicher«, sage ich. »Hinter uns. Vielleicht links von uns? Ich glaube, da ist jemand.«

Ich bin absolut fokussiert, wachsam. Meine Augen starren so angestrengt, dass alles verschwimmt. Ich sehe nur Baumstämme, alle verschieden, doch irgendwie auch gleich: finstere, hoch aufragende, knorrige Säulen, in denen sich eine Million Dinge verstecken. Ich versuche mich zu entspannen und durch die Nase einzuatmen – der moosige, erdige Waldgeruch beruhigt mich immer –, aber ich rieche nichts, sondern spüre nur, wie die feuchte, eiskalte Luft mir in die Nase sticht. Mein Nacken juckt, und ich muss mich heftig zusammenreißen, damit ich mich nicht wie ein Bär an einem Baumstamm reibe. Ich starre weiter in den Gruselwald, während Äste knarren und im Wind hin und her schwingen. Es könnte sein, dass ich allmählich einen Umriss hinter einem Haufen Tannenzweige ausmachen kann, aber vielleicht bilde ich es mir auch nur ein.

Vor nur wenigen Monaten wurden wir in diesem Wald von genetisch mutierten Riesenspinnen gejagt. Ich weiß, das hört sich unmöglich an, verrückt und unwirklich. Aber es ist wahr. Und mir ist aufgefallen, dass meine Sinne feiner und meine Nerven seitdem angespannter sind. Und natürlich macht Flinch es nur noch schlimmer.

Dann reißt Naira mich aus meinen Gedanken. »Wir sollten weitergehen«, flüstert sie. »Wenn da jemand ist, dann wird die Person uns folgen, und wir wissen Bescheid.«

Ich nicke. Wir drehen uns um und gehen los.

Hinter uns knackt ein Zweig, und mein Herz macht einen Satz. Ich spüre, wie Naira sich verkrampft, doch wir gehen weiter, als ob wir nichts gehört hätten. Das Beste ist, sie anzulocken und uns auf einen Angriff einzustellen. Ich mache mir noch einmal bewusst, dass es nicht entscheidend ist, ob jemand irgendwo herausspringt – was zählt, ist, dass wir uns zusammenreißen und nicht erschrecken.

Wieder ein Knacken – aus derselben Richtung, aber näher. Wir gehen weiter, so unbefangen wie möglich.

»Wir starten einen Gegenangriff«, flüstert Naira. »Wir warten, bis die Person glaubt, sie hätte uns, dann drehen wir uns schnell um und brüllen sie an. Sie kriegt einen Schock und wir die Punkte.«

»Okay«, sage ich. »Das könnte klappen. Wir müssen nur den richtigen Augenblick erwischen. Lass uns bis zum letzten Moment warten, bis sie direkt hinter uns ist.«

Wir gehen weiter, spüren jemanden in unserem Nacken, würden am liebsten davonrennen oder uns umdrehen, aber wir wollen nicht verlieren. Einige Minuten vergehen, und ich konzentriere mich so sehr auf die Person, die uns verfolgt, dass ich gar nicht merke, wohin wir gehen – bis wir dort sind.

»Schau mal, wo wir gelandet sind«, seufze ich und steige auf einen Baumstumpf.

»Na großartig. Mein Lieblingsplatz.« Naira schaut nach oben

in die Baumwipfel, die bedrohlich über uns aufragen, und schaudert. Hier auf dieser Lichtung haben uns die Monsterspinnen angegriffen. Drei waren es: der Große Braune, Grauwolf und Totenkopf. Hier haben wir um unser Leben gekämpft, und hier haben wir giftige Stacheln abbekommen. Ich reibe die Stelle an meiner Schulter, wo die größte Spinne mich getroffen hat. Der Fleck ist immer noch zu sehen.

»Wie nennt Gus diesen Ort noch mal?«, fragt Naira.

»Die Arena des Ewigen Grauens.«

»Ja, das passt«, seufzt sie.

Jetzt erst merke ich, dass wir stehen geblieben sind. Weder Naira noch ich wollen die Lichtung überqueren.

»Wir machen es hier«, sage ich. Und wieder ein leises Knacken auf dem Waldboden. Ganz nah! »Bereit?«

Sie nickt. »Bereit.«

Statt laut bis drei zu zählen, nehme ich meine Finger. Ich strecke den ersten so aus, dass nur Naira und ich ihn sehen können.

Eins.

Ich hole tief Luft, beachte den Juckreiz in meinem Nacken nicht.

Zwei.

Der Windhauch lässt nach, und ich habe das Gefühl, dass er von dem warmen Atem unseres Angreifers abgelöst wird, der

über meinen Scheitel streicht. Wer auch immer es ist, er ist groß. Verschiedene Möglichkeiten wirbeln mir durch den Kopf, während ich versuche mir zu überlegen, wer es sein könnte.

Drei.

Innerlich versuche ich mich zu wappnen, ohne es zu zeigen, aber im selben Moment fährt Naira mit lautem Gebrüll herum. Für den Bruchteil einer Sekunde ärgere ich mich über mich selbst, weil ich nicht deutlich gemacht habe, dass wir nach drei angreifen und nicht auf drei, dann schließe ich mich ihr an und fluche so laut und heftig, dass unsere Lehrer wirklich enttäuscht von mir wären. Diese eine Sekunde hat allerdings den Unterschied gemacht. Als ich mich umdrehe, rennt eine Gestalt von uns weg in den Wald hinein. Naira starrt ihr hinterher, so bleich im Gesicht, als hätte sie einen Geist gesehen.

»Los«, sage ich. »Sie rennt weg, du kannst den Flinch-Punkt einfordern.« Ich will hinterherlaufen, aber Naira rührt sich nicht.

»Damit habe ich nicht gerechnet«, sagt sie. Ihr Herz schlägt so schnell, dass ihr Pullover auf ihrer Brust flattert. Sie flucht.

»Was?«, frage ich jetzt beunruhigt. »Was ist los?«

Sie öffnet den Mund, um zu antworten, doch im selben Moment schrillt es plötzlich in unseren Hosentaschen und hallt durch den gesamten Gruselwald. Sie hält inne. Beide zucken wir zusammen. Es ist die Flinch-App. Sie spielt die letzte Strophe der Melodie und zeigt das Ende dieser Spielrunde an.

Pop! Goes the weasel.

»Das war heftig.« Ich atme tief durch.

»Angelo«, Naira packt mein Handgelenk, »ich glaube ...«

Auf der Lichtung hinter uns hören wir ein Geräusch, und wir fahren beide herum. Was wir sehen, lässt uns erstarren. Aus nur wenigen Metern Entfernung beobachtet sie uns. Die Gestalt steht vollkommen still, den Kopf zur Seite geneigt, und schaut uns an, als wären wir Ratten in einem Versuchslabor. Ich kann nicht sicher sagen, wer es ist, denn die Person trägt eine Maske. Eine scheißgruselige Gummimaske, die Gesicht und Hals bedeckt. Wie ein altertümlicher Horror-Clown, der aus einer Schachtel springt: rissige weiße Haut, geschminkte Augen, starres Grinsen mit offenem Mund und neongelbe Haarbüschel.

Ich weiß nicht, warum sie uns ansieht.

»Die Runde ist vorbei«, rufe ich. »Hast du es nicht gehört?«

Die maskierte Gestalt rührt sich nicht und spricht nicht. Sie summt aber: die Melodie, die das Ende des Spiels anzeigt. *Pop! Goes the weasel.*

Ich mache einen Schritt auf sie zu. Ich möchte endlich wissen, wer unter der Maske steckt.

Da ertönt hinter uns, von dort, wo unser ursprünglicher Verfolger war, ein weiteres Geräusch, das mein Blut in den Adern gefrieren lässt. Wieder die Melodie, aber nicht gesummt.

Gepfiffen.



KAPITEL 2

Raus aus dem Wald

Hinter uns steht noch eine maskierte Gestalt. Größer und breiter. Genau genommen riesig. Ein riesiger Schrank. Sie pfeift noch einmal die Melodie, ganz langsam, von vorne.

Meine Augen wandern zwischen den beiden Gestalten hin und her: eine ist klein und dünn, durch die dunkle Kleidung sind knochige Arme und Beine zu erkennen, wenn der Wind dagegenweht. Die andere Person trägt die gleiche Maske, die gleiche Kleidung, ist aber viermal so groß. Sie pfeift.

»Das sind sie, oder?« Naira ringt nach Luft.

Ich weiß genau, wen sie meint. Mr und Mrs Latchitt. Das ehemalige Hausmeister-Ehepaar, das uns so sehr hasste, dass sie ihre Monsterspinnen auf uns gehetzt haben. Colettes Großeltern. Die sie nie kennengelernt hat und – soweit ich weiß – auch niemals kennenlernen möchte. Sie sind unglaublich intelligent, wahnsinnig gruselig und fest entschlossen, uns dafür zu

bestrafen, dass wir Colette in der Vergangenheit so schlecht behandelt haben.

Sie hat uns vergeben. Die beiden nicht.

Die Latchitts waren wie vom Erdboden verschluckt, nachdem wir die Spinnen und ihr Labor in die Luft gejagt hatten. Doch die Wahrscheinlichkeit, dass sie zurückgekommen sind, um sich ein zweites Mal zu rächen, ist leider furchtbar groß.

Ich ziehe Naira einen Schritt zum Rand der Lichtung zurück, dorthin, wo wir den Spinnenangriffen entkommen sind, und achte darauf, genügend Abstand zwischen ihnen und uns zu halten. Eine Person steht links von uns, die andere rechts. Ich kann nicht mit Sicherheit sagen, dass es die Latchitts sind, aber ich weiß ganz genau, dass ich jetzt gerne weit weg vom Gruselwald wäre.

»Kämpfen oder rennen?«, frage ich.

Neben mir schüttelt Naira den Kopf.

Da geschehen zwei Dinge, die mir diese Entscheidung abnehmen. Zunächst höre ich ein Geräusch aus dem Wald, zwischen den beiden maskierten Gestalten. Da pfeift noch jemand. Und dann zucken wir zusammen, weil ein Hochgeschwindigkeitszug plötzlich sein Signalthorn ertönen lässt und hinter dem Grenzzaun die Gleise entlangrast. Damit hatte niemand gerechnet, und in dem Sekundenbruchteil der Ablenkung packe ich Nairas Hand und renne zurück zur Schulwiese.

Wir brechen durch Bäume und Gebüsch hindurch, Zweige zerkratzen unser Gesicht und zerren an unseren Kleidern, doch wir halten nicht an und werden auch nicht langsamer. Ich schwöre, dass ich bei jedem Schritt heißen Atem an meinem Hinterkopf spüre. Ein Teil von mir möchte sich umdrehen und einen Blick über die Schulter werfen, aber dann würde ich volle Kanne gegen einen Baum rennen, und ein kaputtes Gesicht ist gerade nicht wirklich hilfreich. Als ich das Gras der Schulwiese vor mir sehe, habe ich das Gefühl, dass die Bienen in meinem Innern gleich eine nach der anderen explodieren werden. Naira läuft direkt vor mir. Ich konzentriere mich darauf, mit ihr Schritt zu halten, und fixiere ihren Pferdeschwanz, als könnte er mich aus dem Wald hinaushypnotisieren.

Endlich brechen wir aus dem Gruselwald hinaus auf die Wiese, wo die anderen Siebtklässler nach dem Spiel ihre Freundinnen und Freunde treffen, sich auf die Wiese fallen lassen, nach Luft ringen und damit angeben, wie gut sie waren. Niemand von ihnen schert sich um uns, als wir aus dem Wald herausstürmen – alle sind zu erschöpft und versinken wie nach jeder Spielrunde in einem Energietief.

Wir schauen uns nach Hallie und Gus um – ich höre sie, noch bevor ich sie sehe; sie sind zwei der lautesten Menschen an der ganzen Schule – und laufen zu ihnen.

»Ihr habt es beide gehört, oder?« Hallie schaut zu uns hoch.

Von allen, die auf der Wiese sitzen, erweckt sie am wenigsten den Anschein, gerade einige Strapazen hinter sich gebracht zu haben. Eine Runde Flinch ist vergleichbar mit einer Nacht in einem Geisterhaus oder einer Fahrt in einer rostigen Achterbahn – man ist die ganze Zeit angespannt, der Verstand spielt einem Streiche, und die Angst, dass irgendetwas verdammt schief laufen könnte, obwohl es nur ein Spiel ist, sitzt einem im Nacken. Doch Hal sieht aus, als wäre sie gerade mit ein paar Welpen im Park spazieren gegangen – rosige Wangen, strahlendes Gesicht, breites Lächeln.

»Hör mal«, sagt Naira. »Wir müssen mit euch reden.«

»Warte kurz.« Hallie hebt ihre Hand. »Extrem wichtig jetzt. Habt ihr oder habt ihr nicht gehört, wie Gus eben wie ein Teenager in einem Horrorfilm geschrien hat?«

Ich werfe einen Blick zurück zum Gruselwald und suche nach einer aufblitzenden weißen Maske oder gelben Haaren. Und ich sehe, dass Naira dasselbe tut. Die Bäume stehen ruhig und still da, bedrohlich und wachsam, geben nichts preis. Meine Knie werden weich, und ich sinke neben Hal und Gus ins Gras, lasse den Gruselwald aber nicht aus den Augen. Ich bin noch nicht bereit, ihm den Rücken zuzuwenden.

»Was zur Hölle ist denn los mit euch beiden?« Gus schaut von mir zu Nai und wieder zurück. Naira setzt sich auch hin, plumpst ins Gras, als hätte man sie aus dem Himmel heruntergeschossen.

»Ihr seht aus, als hätte man euch eure geflinchten Hintern auf einem Tablett serviert.«

»Wir haben was gesehen«, sage ich. »Im Wald.« Ich lasse meinen Blick über die Gruppen der Siebtklässler schweifen und stelle fest, dass sie nicht hier ist. Ich hätte es früher merken sollen. »Wo ist Colette?«

»Noch nicht zurück.« Hallie zuckt mit den Schultern. »Sie muss ganz tief in den Gruselwald gegangen sein. Vielleicht ist sie auch auf einen Baum geklettert oder so.«

Naira schaut mich an, aber ich kann ihren Blick nicht deuten.

»Wir sollten nach ihr suchen«, sage ich und rappele mich auf. »Der Wald ist nicht sicher.«

»Sag bloß, Angelo.« Gus verdreht die Augen. »Der Gruselwald ist voller überdrehter Teenager und Glasscherben.«

Hier auf der Wiese, wo alle um mich herum so normal wirken, zweifle ich an mir. Ich denke zurück an die Lichtung und frage mich, ob mein Verstand mir im Adrenalinhoch vielleicht einen Streich gespielt hat.

Naira schnaubt. Ihr reicht es jetzt. »Wir haben jemanden im Wald gesehen, zwei Leute, mit gruseligen Masken.«

»Oh, Masken sind eine gute Idee«, sagt Gus. »Das verstößt nicht gegen die Regeln, oder? Beim nächsten Mal probiere ich das aus.«

»Du wirst trotzdem verlieren«, schnaubt Hallie. »Außerdem

sind Masken etwas für Feiglinge. Wenn jemand wegen dir aufschreit, soll die Person doch den Triumph in deinem Gesicht sehen, wenn du deinen Sieg einforderst.«

»Einer von ihnen war riesig«, werfe ich ein. »Größer als 1,80 und gebaut wie ein Schrank.«

»Wahrscheinlich einer aus der Sechsten, der uns Siebtklässler eins auswischen will«, sagt Gus. »Wäre doch typisch für diese eingebildeten Anzugträger mit ihren glänzenden Schuhen.«

»Das würde auch die Maske erklären«, sagt Hallie. »Er wollte nicht erkannt werden.«

»Er hat uns bis zur Lichtung verfolgt«, sagt Naira. »Und da hat die andere Person gewartet.«

»Nenn die Lichtung bitte bei ihrem richtigen Namen, Naira«, sagt Gus.

»Auf gar keinen Fall«, fährt sie ihn an. »Die andere Person war winzig und zerbrechlich, so als könnte ein starker Wind ihr alle Knochen brechen.«

»Die Pubertät fängt bei allen zu einem anderen Zeitpunkt an«, sagt Gus. »Und einige von uns reagieren sehr sensibel auf dieses Thema, also lasst uns nicht urteilen.«

»Sie hat die Flinch-Melodie gesummt«, sage ich, und noch während ich die Worte ausspreche, bin ich mir ganz sicher, dass es eine weibliche Person war.

»Leute, ihr seid echt paranoid. Wir summen doch alle ständig

die Flinch-Melodie – sie hat sich in unserem Kopf eingenistet«, sagt Hallie.

Gus nickt. »Sie ist die neue Schulhymne.«

»Und die zweite Person hat sie gepfiffen«, sagt Naira. »Sie standen einfach da und haben uns angestarrt, auf der Lichtung ...«

»Arena des Ewigen Grauens«, hüstelt Gus.

»Sie hat gesummt, er hat gepfiffen. Und sie haben es genossen. Genauso wie sie es genossen haben, die Hühner umzubringen und uns den Spinnen zum Fraß vorzuwerfen.« Naira sieht mich an. »Stimmt's?«

»Ja«, sage ich.

»Moment.« Hallie sieht jetzt zumindest ein *bisschen* beunruhigt aus. »Ihr glaubt also, dass *sie* es waren?«

»Zumindest hat es sich so angefühlt«, sage ich. »Aber es war noch jemand anders da. Ich habe noch eine Person pfeifen gehört.«

Gus schlägt mir auf den Arm. »Dann können sie es nicht gewesen sein. Die Latchitts arbeiten im 2er-Team. Und ich sage extra: zwei *Menschen*, denn ihre gruselige Monsterarmee zähle ich nicht dazu. Wenn nicht eine der Spinnen die Explosion überlebt und pfeifen gelernt hat, dann passt es nicht.«

»Vielleicht«, sage ich, denn im Moment stelle ich alles infrage.

»Es könnten ein Sechstklässler gewesen sein, der Wachs-

tumshormone geschluckt hat, und ein unterentwickelter Siebtklässler – über die wir uns hier nicht lustig machen wollen, denn wie meine Mum immer sagt: »Wir alle entwickeln uns in unserem eigenen Tempo« –, die sich erstaunlicherweise zusammengeschlossen haben, um Leute in der gruseligsten Ecke des Waldes zu erschrecken. Die Arena des Ewigen Grauens fordert ihr nächstes Opfer.« Gus gibt sich selbst einen Faustcheck.

»Ich gebe nur ungerne der Person recht, die kreischt wie die Hauptfigur in einem Teeniefilm, die sich für die coolste von allen hält und gerade herausfindet, dass sie nicht zur Abschlussballkönigin gewählt wurde«, sagt Hallie. »Aber Gus hat recht. Es gibt sehr viel wahrscheinlichere Erklärungen für das, was passiert ist, als dass die Latchitts zurückgekommen sind, um mit einem Haufen Schüler bei einem Spiel mitzumachen. Irgendjemand wollte euch reinlegen. Pflanz deinen paranoiden Hintern wieder auf die Wiese!«

»Und da kommt sie – Colette!« Sie kommt aus dem Wald gerannt, und Gus winkt sie zu uns her. Sie sieht müde aus, und ihre Wangen sind gerötet, aber nicht so, als ob sie gerade den Schreck ihres Lebens bekommen hätte. Ich lasse mich wieder ins Gras fallen. Erleichterung durchströmt meinen Körper.

»Hey.« Sie grinst mich an und lässt sich neben mir nieder. »Hat jemand von euch einen Flinch-Punkt ergattert?«

Hallie, Gus, Naira und ich tauschen Blicke. Wir werden die

Latchitts vor Colette nicht erwähnen, solange es nicht unbedingt nötig ist. Ihre durchgeknallten Großeltern sind ein heikles Thema.

»Ich habe drei.« Hallie lächelt. »Und du, Angelo?«

»Nur einen«, sage ich.

»Ich werde euch schlagen, wenn ihr nicht aufpasst.« Colette scheint sehr zufrieden mit sich zu sein. »Ich habe vier.«

»Ach Colette, du bist zu 90 Prozent Disney-Prinzessin und zu 10 Prozent die gefährlichste Auftragskillerin der Welt«, wirft Gus ein. »Und genau das macht dich zu einer absolut genialen Flinch-Spielerin. Wie sieht's bei dir aus, Naira?«

»Kein Punkt für mich dieses Mal«, sagt Naira. »Im Gruselwald bin ich gehemmt. Aber in der nächsten Runde hole ich wieder auf.«

Colette sieht Gus an und kräuselt die Nase. »Ich muss fragen ...«

»Ja, er hat geschrien, wie der Typ, der in einem Film über das Erwachsenwerden aus dem Fluss klettert und einen Blutegel an seinen männlichen Körperteilen entdeckt«, sagt Hallie.

»O Mann!«, sagt Gus. »Das ist gemein.«

Colette legt einen Arm um ihn. »Ich finde es süß, dass du so schlecht in Flinch bist. Du kannst so vieles andere: Freestyle Rap zum Beispiel oder deine Augenlider nach außen umklappen.«

»Stimmt schon«, schnieft Gus. »Ich bin ja auch gar nicht sauer,

weil ich schlecht in Flinch bin, sondern weil der Schrei klingen sollte wie der von dem lockigen Einbrecher, der in einem Weihnachtsfilm eine Vogelspinne ins Gesicht bekommt. Wenn ich schon mehrmals am Tag schreie, dann so wie die besten Schreie der Filmgeschichte.«

Alle lachen, und ein Teil unserer Sorgen verfliegt. Wir sind alle zusammen, allen geht es gut, und Hallie hat recht: Es gibt viel logischere Erklärungen für das, was im Gruselwald passiert ist.

Dreadwood High ist der perfekte Ort, um sich zu gruseln. Zu der Schule gehört ein altes Herrenhaus, mit Hirschköpfen an den Wänden, knarrenden, engen Treppen mit Buntglasfenstern, und man munkelt, dass es dort spukt. Das Schulgelände ist riesig und umfasst außer einem Ziergarten und einem Gehege mit Ställen für Nutztiere auch noch einen Teil vom Gruselwald, der bis zu den Bahngleisen reicht. Man kann sich hier nur allzu leicht Horrorszene vorstellen.

»Canton kommt«, ruft jemand, woraufhin einige ihre Taschen nehmen und in verschiedene Richtungen davongehen, als wäre nichts gewesen.

Ich kann mich noch nicht dazu motivieren, von der Wiese aufzustehen.

Unser Lehrer Mr Canton joggt zu uns rund 30 Leuten herüber, die noch keine Anstalten machen, sich zu bewegen. »Na, was ist denn hier los? Ein Siebtklässler-Picknick und ich bin

nicht eingeladen?« Er steht vor uns und lächelt ein wenig außer Atem in die Runde. Der Wind lässt seine Krawatte hin und her flattern.

Kurz ist es still. Wir starren ihn alle nur an. Die erste Flinch-Regel besagt, dass man niemandem von dem Spiel erzählen darf, der es verbieten könnte.

»Wir chillen bloß, Sir«, sagt schließlich jemand.

»Ah, chillen, abhängen, Witze reißen.« Mr C. nickt. Ich kann nicht alle Gesichter um mich herum sehen, aber ich bin mir sicher, dass alle denselben Gesichtsausdruck haben wie wir. »Es gibt nichts Besseres, als mit den Bros zu chillaxen, hab ich recht?«

Alle schweigen.

»Es macht mich zwar sehr glücklich, zu sehen, wie gut ihr alle miteinander auskommt«, sagt Mr Canton, »aber gleich klingelt es zum zweiten Mal, und der Weg über die Wiese in eure Klassenzimmer ist weit. Wenn ihr also pünktlich sein wollt, wäre es vielleicht nicht schlecht, langsam loszulaufen.« Er tut so, als bemerke er nicht, wie wir die Augen verdrehen und leise fluchen, während wir uns vom Gras aufrappeln und uns Richtung Schulgebäude in Bewegung setzen.

Colette steht auf und streckt mir ihre Hand entgegen, um mich hochzuziehen. Auch Hallie und Gus haben sich erhoben, nur Naira ist sitzen geblieben. Ich biete ihr meine Hand an.

»Ah, mein Lieblingshashtag, die *Zurück auf Kursler!*« Mr Canton kommt auf uns zu: »Schön, zu sehen, dass ihr jetzt mit Voll-dampf vorausfährt. Wenn auch verständlicherweise nicht über diese Wiese.« Er zwinkert uns zu. »Unsere Samstagssitzung war eure Geburtsstunde. Ihr habt eine Chance bekommen ...« Er streckt seine Hand aus. »... und ihr habt sie ergriffen und seid damit losgerannt.« Er tut so, als ob er einen Ball fängt und ihn sich unter den Arm klemmt, und rennt auf der Stelle. Zum Glück sind die anderen Siebtklässler schon vorgegangen, denn das Ganze ist mehr als ein bisschen peinlich. Mr Canton lächelt. »Ich bin so stolz auf euch.«

»O nein, Sir, Sie fangen jetzt aber nicht an zu weinen, oder?«, sagt Hallie.

Mr Canton schnieft. »Es ist nichts falsch daran, ein paar Tränen zu vergießen, Hallie. Wir sollten alle unsere Gedanken und Gefühle offen zeigen, wann immer uns danach ist.«

Jetzt gehen wir schneller. Mr Canton läuft neben uns her.

»Und ihr wisst, dass ich immer für euch da bin. Wir haben gemeinsam ein stressiges Abenteuer überstanden. Die Polizei konnten wir zwar nicht überzeugen, aber ihr wisst genauso gut wie ich, dass ich nicht nur zufällig in ein Erdloch gefallen bin, das sich anschließend von selbst wieder verschlossen hat. Mir hat definitiv jemand auf den Kopf gehauen. Und außerdem wird immer noch ein Ferkel vermisst. Nicht leicht, solche Situationen

zu verarbeiten. Sie wirken oft auf unerwartete Weise in unserem Leben nach.«

»Haben Sie wieder Albträume, Mr C.?«, fragt Gus. Wir lachen, und sogar Mr Canton fällt mit ein.

»LOL«, sagt er mit einem Grinsen, und wir zucken vor lauter Peinlichkeit zusammen. »Aber jetzt mal im Ernst, Leute. Hashtag *Es ist okay, nicht okay zu sein*. Meine Bürotür ist immer offen, falls jemand das Bedürfnis hat, mir etwas zu erzählen.«

Das zweite Klingeln rettet uns davor, etwas dazu sagen zu müssen. Mr Canton stürmt los, als er ein paar Nachzügler entdeckt, die sich auf dem Tennisplatz einen Ball zukicken. Gus und Hal diskutieren jetzt wieder über den Schrei, und Colette quiekt vor Lachen. Naira und ich gehen ihnen hinterher, und meine Gedanken wandern wieder zu dem, was wir im Wald erlebt haben. Ich schaue zu Nai hinüber und frage mich, was sie wohl denkt, als sich etwas in meinem Augenwinkel bewegt – ein grellgelber Fleck huscht hinter Colettes Schulter vorbei. Als ich blinzele, ist er weg, und ich weiß nicht, ob er überhaupt da war.