

SUPERMOPS

und der rätselhafte Roboheld



Nicolas Gorny

Südpol

SUPERMOPS

und der rätselhafte Roboheld

Nicolas Gorny

mit Illustrationen
von David Füleki





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

ISBN 978-3-96594-030-7

1. Auflage Februar 2020

© 2020 Südpol Verlag, Grevenbroich

Umschlag und Illustrationen: David Füleki

Alle Rechte vorbehalten.

www.suedpol-verlag.de

Bibliographische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliographie; detaillierte bibliographische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Inhalt

Der fischige Fiesling	7
Ultrabot greift ein	13
Die Stadt hat einen Helden	22
Der unaussprechliche Schrecken	29
Zeit für ein neues Abenteuer	36
Drei Helden sind einer zu viel	43
Das Geheimlabor	51
Professor Neutroblitz	57
Auf ins Gefecht!	65
Der Krakenkrebs	70
Das fatale Finale	77



Mit dabei sind:

Helges Vater



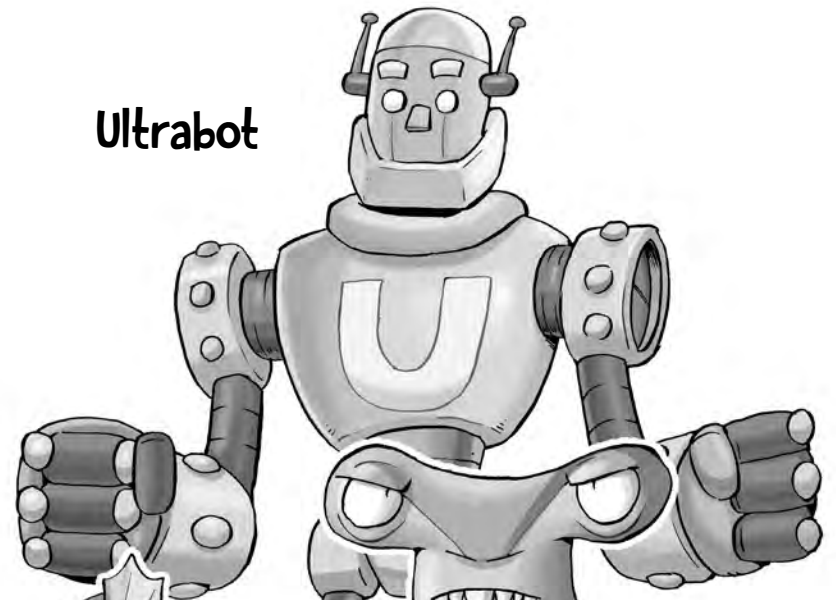
Helge



Supermops



Ultrabot



Aal Fatal



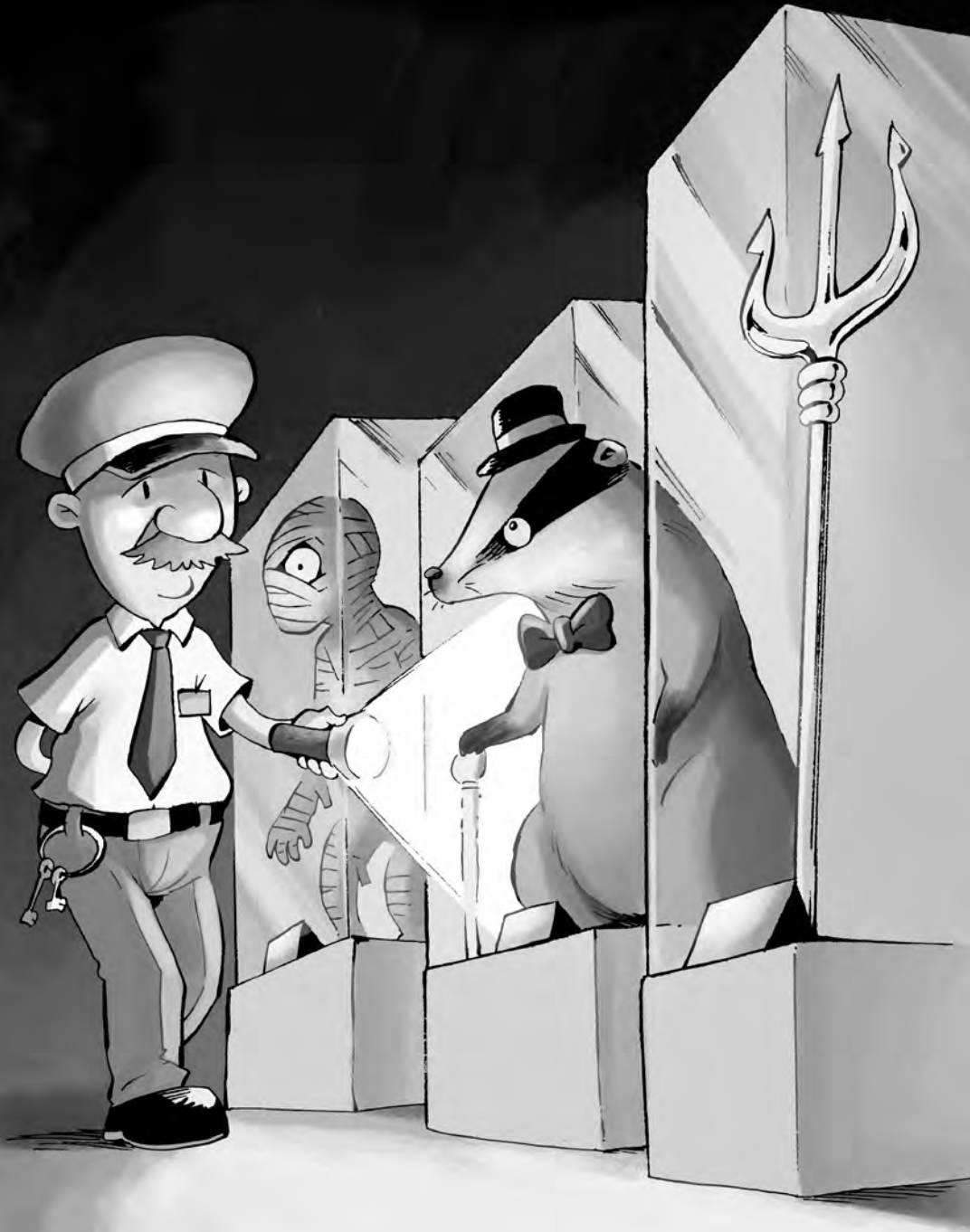
Hammer-Hainer

Der fischige Fiesling

Es ist kurz nach Mitternacht. Im *Museum der sonderbaren Seltenheiten* sind längst alle Lichter aus. Nur der Wachmann streift noch einsam durch die Gänge und lässt den Schein seiner Taschenlampe umherwandern. Nacheinander überprüft er die wichtigsten Ausstellungstücke: das unsichtbare Saurierskelett, die schief gewickelte Mumie von Pharaο Tutnichtsursache, den ausgestopften Dachs, der im Jahr 1895 versehentlich zum Bürgermeister gewählt worden war, und den sagenhaften Dreizack des Neptun.

Vor dem Dreizack bleibt der Wachmann kurz stehen und beäugt ihn argwöhnisch.

»Angeblich hat dieses Ding mal dem König der Meere gehört«, brummt er. »Dass ich nicht lache. König der Meere. Die Leute glauben auch wirklich jeden Blödsinn. Das ist doch nichts weiter als eine goldene Mistgabel.«



Der Wachmann zuckt gleichgültig mit den Schultern, beendet seinen Rundgang und kehrt schließlich ins Büro zurück. Dort macht er es sich in seinem Sessel bequem. Gelangweilt starrt er auf die Monitore vor sich, die ihm Bilder von den drei Etagen des Museums liefern. Alles friedlich.

Also dann. Der Wachmann gähnt, faltet die Hände vor dem Bauch und schließt die Augen. Zeit für ein Nickerchen.

Dabei entgeht ihm, dass im ersten Stock eine dunkle Gestalt durch das Lüftungsgitter der Klimaanlage schlüpft. Sie zwängt sich gelenkig und glitschig zwischen den Stäben hindurch und landet mit einem feuchten FLOPPS! mitten im Flur.

Auf den ersten Blick scheint die Gestalt kaum mehr als ein öliger Schatten zu sein. Doch bei genauerem Hinsehen erkennt man deutlich den Umriss eines dünnen Mannes.

Er steckt von Kopf bis Fuß in einer Verkleidung,

die sich wohl am besten als Mischung aus Taucheranzug und Fischkostüm beschreiben lässt.

Damit ist die Sache eindeutig. Es handelt sich um den ebenso gerissenen wie fischigen Fiesling Aal Fatal. Und der ist gekommen, um den Dreizack des Neptun zu rauben.

Auf feuchten Sohlen schleicht er durchs dunkle Museum und gelangt schließlich in den Raum, wo



der Dreizack hinter einer Absperrung ausgestellt wird. Selbstverständlich ist das Museumsstück wie alle anderen auch mit Bewegungsmeldern und einer Alarmanlage gesichert. Doch all das stellt für Aal Fatal kein Hindernis dar.

Er richtet einen Zeigefinger auf den Stromkasten an der hinteren Wand des Raums und schickt einen knisternden Blitzstrahl los. Es folgt



eine kleine Explosion. Ein Kurzschluss! Funken regnen herab und mit einem kläglichen Summen bricht das komplette Stromnetz des Museums zusammen.

Aal Fatal kichert. Er überwindet die Absperrung und greift nach dem Dreizack.

Keine Alarmanlage plärrt los und auch kein Wachmann kommt mit gezücktem Pfefferspray hereingestürmt.

Der Diebstahl ist geglückt.

Aal Fatal grinst zufrieden, schnallt sich den Dreizack auf seinen Rücken und verlässt das Museum ungehindert durch den Notausgang.

Auf der Rückseite des Gebäudes wartet bereits ein Lieferwagen mit laufendem Motor auf ihn. Hinter dem Steuer sitzt ein muskelbepackter Kerl mit grauer Haut und dem Kopf eines Hammerhais. Es ist der brutale Schurken-Handlanger Hammer-Hainer. Halb Mann, halb Hammerhai – aber dafür ganz und gar böseartig. Aal Fatal steigt in den

Laderaum des Wagens und gibt dem Fahrer das Zeichen zum Losbrausen.

»Gut festhalten, Boss!«, grollt Hammer-Hainer und drückt das Gaspedal durch.

Mit quietschenden Reifen rast der Lieferwagen davon und mit ihm die beiden Schurken und der Dreizack des Neptun.



Ultrabot greift ein

Es ist ein harmloser und sehr sonniger Nachmittag, als Helge gemeinsam mit seinem Hund Mops den Comicladen verlässt. Helge hat sich die neuste Ausgabe seines Lieblingshelden *Captain Supertyp* gekauft und dazu noch ein paar andere Hefte.

Und nun schlendert er glücklich, einen Packen Comics unter dem Arm, zur Bushaltestelle. Mops trottet neben ihm her und gibt sein Bestes, sich wie ein vollkommen normaler Hund zu verhalten.

Denn niemand außer Helge weiß, dass Mops Superkräfte besitzt. Er ist so stark wie eine ganze Truppe kraftprotziger Möbelpacker, schneller als jeder aufgemozte Motorroller und mindestens so unverwundbar wie eine kugelsichere Konservendose. Außerdem kann er sprechen.

Und all diese Kräfte setzt Mops für das Gute ein. Als sagenhafter *Supermops* kämpft er gegen üble Schurken und ihre finsternen Machenschaften.

Aber gerade jetzt sind die beiden nicht als Held und Heldengehilfe unterwegs, sondern einfach als Mops und Helge. Und die fahren eben mit dem Bus, statt in Turbo-Überschall-Geschwindigkeit durch die Stadt zu jagen.

Doch glücklicherweise müssen die Freunde nicht lange auf ihren Bus warten.

»Der 22er ist heute ja ausnahmsweise mal pünktlich«, wundert sich Helge.

Mops sieht dem herannahenden Bus entgegen – und stutzt. Sein Gefahren-Spürsinn schlägt Alarm.

Helge blinzelt. »He, da stimmt doch was nicht.«

Der Bus schlingert heftig von einer Straßenseite zur anderen. Dabei schrammt er an einer Reihe parkender Autos vorbei, fegt Seitenspiegel ab und zieht eine Funkenspur hinter sich her. Die Leute auf dem Bürgersteig ergreifen kreischend die Flucht. Panik bricht aus.



Und während der Bus unaufhaltsam auf die Haltestelle zudonnert, kurbelt der Fahrer wild am Lenkrad herum und drückt verzweifelt die Hupe. Der Bus röhrt wie ein angeschossener Hirsch.

»Bei dem Bus haben wohl die Bremsen schlapp gemacht. Jemand muss etwas unternehmen!«, ruft ein Passant verzweifelt.

Helge wirft seinem Hund einen auffordernden Blick zu. »Das ist ein Job für Supermops!«, sagt er.

Mops nickt entschlossen und zerrt eine schwarze Augenbinde unter seinem Halsband hervor. Doch gerade, als er die Maske anlegen will, landet – WRUMMS! – eine klobige Gestalt mitten auf der Straße und stellt sich dem Bus in den Weg.

Es ist ein Roboter.

Ein glänzender Metallkoloss mit kantigen Schultern und einem fetten U auf der breiten Brust.

Helge reißt die Augen auf.

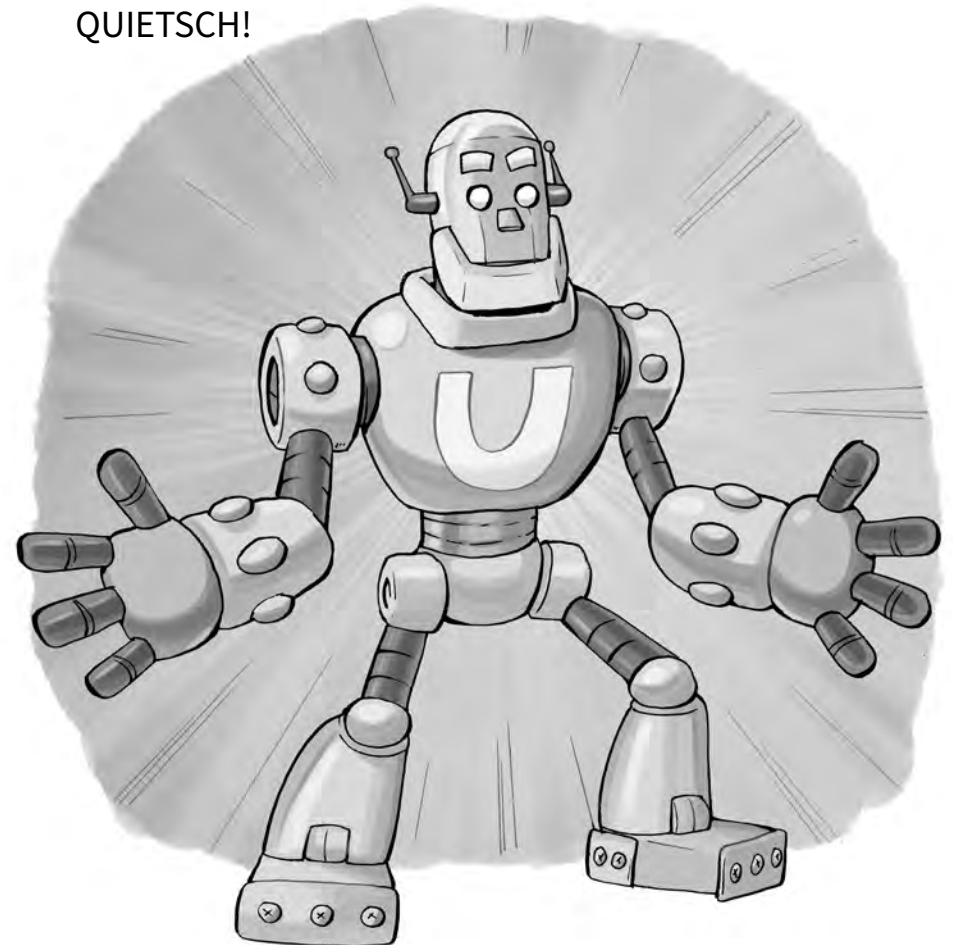
Und auch Mops erstarrt mitten in der Bewegung.

Der Roboter bringt seine Füße in Position und breitet die massiven Arme aus. Offenbar hat er beschlossen, den außer Kontrolle geratenen Bus aufzuhalten.

SCHEPPER!

KNIRSCH!

QUIETSCH!



Der Bus kracht mit der Wucht einer Nashornherde in den Roboter hinein. Doch der mechanische Retter wird nicht mal von den Beinen gerissen. Nein, er stemmt sich gegen das Fahrzeug und wird dabei einige Meter weiter geschoben. Doch letztendlich gelingt es dem Roboter, den Bus zum Stehen zu bringen.

QUIETSCH!

KNARTSCH!

PUFF!

Die Heldentat ist vollbracht.

Auf den Bürgersteigen stapeln sich mittlerweile die Leute und gaffen. Auch Helge und Mops starren mit offenen Mündern auf die Straße.

Der Bus seufzt, als würde er einen letzten Atemzug tun. Dann öffnen sich seine Türen und



die Fahrgäste wanken auf unsicheren Beinen heraus. Benommen, aber zum Glück unverletzt.

Für einen kurzen Augenblick herrscht Stille.

Keiner rührt sich.

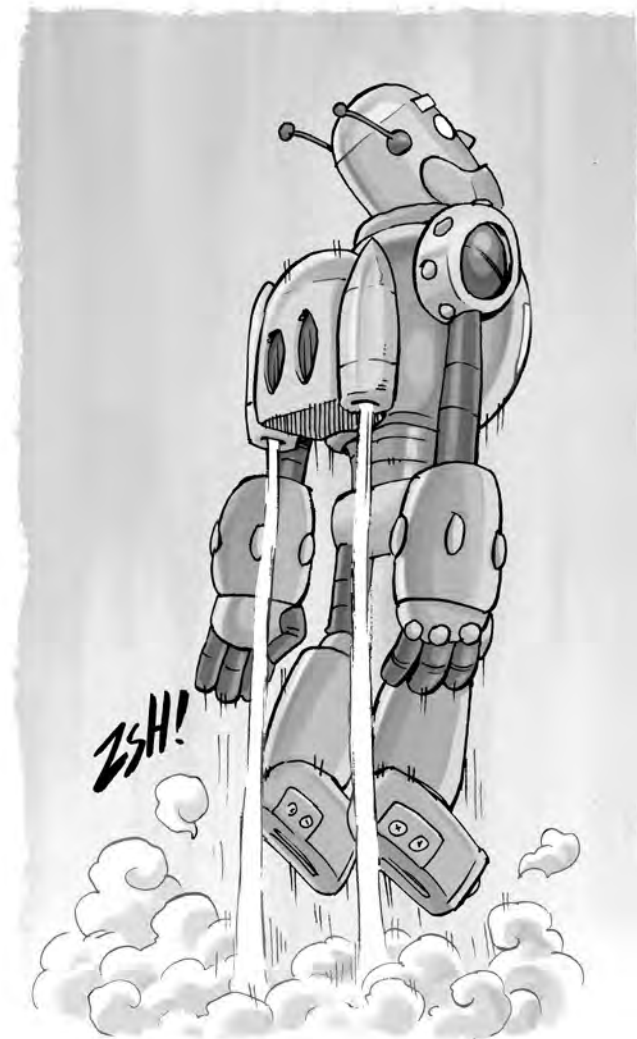
Alle glotzen den Roboter an.

Der Busfahrer findet schließlich als Erster seine Sprache wieder und beginnt wie verrückt zu jubeln und zu klatschen. Die restlichen Leute fallen in den Beifall mit ein, applaudieren und lassen ihrer Begeisterung freien Lauf.

»Ultrabot ist stets zu Diensten«, scheppert der Roboter mit tiefer Blechstimme. Dann fährt er auf seinem Rücken zwei Antriebsdüsen aus, startet sie und steigt wie eine supercoole Silvesterrakete in den Himmel. Und weg ist er.

Was für ein heldenhafter Abgang!

Helge und Mops stehen fassungslos am Rand einer Gruppe grölender Jungs, die alles mit ihren Handykameras gefilmt haben und dabei vor Aufregung lachen.



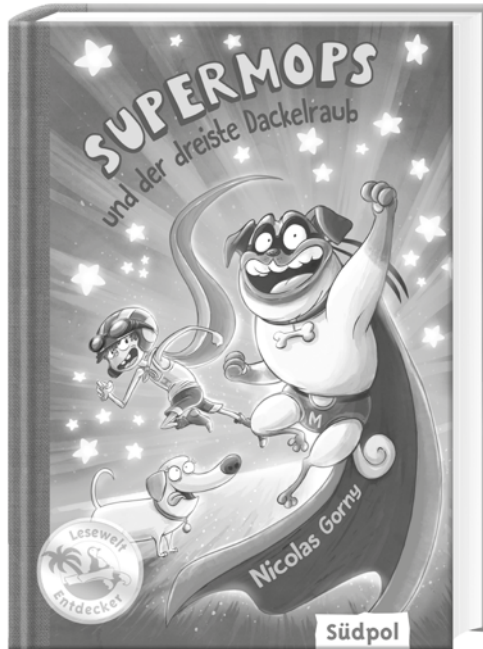
»Ich glaube, du bist hier nicht mehr der einzige Superheld«, sagt Helge leise zu Mops.

Die Freunde blicken einander an und wissen noch nicht so recht, was sie davon halten sollen.

»Supermops rockt einfach!«

Lesedetektiv

ab 7 Jahren

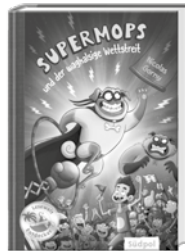


Band 1

»Ein herrlich schräges, superwitziges und grandios gezeichnetes Superheldenbuch mit einem garantiert einzigartigen und sympathischen Helden«
Maren Bonacker,
Phantastische Bibliothek
Wetzlar



Band 2



Band 3

Supermops und der dreiste Dackelraub

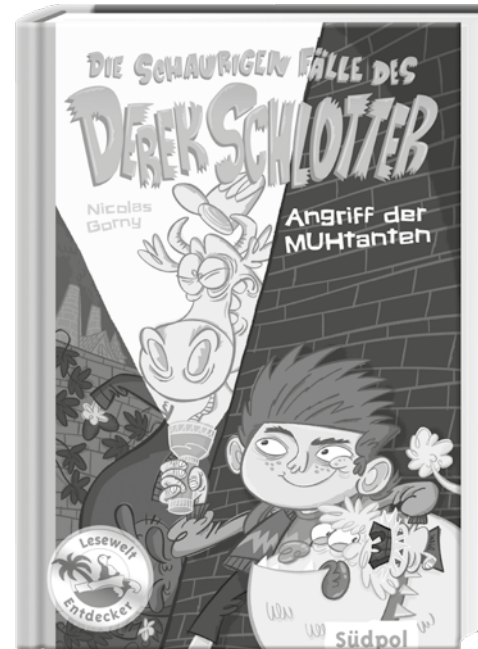
Eigentlich hat sich Helge ein gefährliches Haustier gewünscht, eine Schlange oder ein Krokodil. Stattdessen bekommt er einen Mops zum Geburtstag. Einen dicken, langweiligen Mops! Aber dann weckt ein vergammeltes Würstchen Superheldenkräfte in Helges Mops. Und schon wartet der erste Einsatz auf das heldenhafte Team Supermops und Helge: Dackeldame Paula ist entführt worden ...

ISBN 978-3-943086-37-9, gebunden,
92 Seiten, 148 x 210 mm,
40 s/w-Illustrationen, 9,99 €

● **Lesepunkte bei Antolin sammeln!**



WARNHINWEIS! Diese Geschichte kann Spuren von Albtraum-Schokolade enthalten!



»ein spannend-schräges Detektivabenteuer mit humorvollen Gruselmomenten und versteckter Botschaft.«
Bettina Palm, Buchprofile

»Eine herrlich lustige und spannende Detektivgeschichte!«
Susanne Beck,
Familienbücherei

ab 7 Jahren



Band 2

Die schaurigen Fälle des Derek Schlotter – Angriff der MUHtanten

Schleckmeyers Schokoriegel sorgen seit Kurzem für die fiesesten Albträume. Gemeinsam mit seinem Hund Rufus macht Derek sich auf den Weg nach Schaudenburg zur Schokoladenfabrik ...

ISBN 978-3-943086-74-4 gebunden,
92 Seiten, 148 x 210 mm,
40 s/w-Illustrationen, 9,90 €

● **Lesepunkte bei Antolin sammeln!**

