

" DIE LÜCKENKNÜLLERKIDS "

GESCHICHTEN

AUS EVERYWEN

VON

OMAR SHERIFF



DER AUFSTAND DER DOSEN
Band 1, Teil III, Kapitel 1
DAS TREFFEN AM FISCHERBERG



**Der Aufstand der Dosen
Dolores**

**Kapitel 1
Das Treffen am Fischerberg**

Inhaltsverzeichnis

DER AUFSTAND DER DOSEN Band 1

TEIL I DIE WINDHOSE

1. Der Aufbruch (Die Blume des Strär)
2. Die Geschichte des Kapitän
3. Kathy Kas Geschichte
4. Die Geschichte des Pullovers
5. Die Geschichte der Kids
6. Der geheimnisvolle Dosendampfer
7. Das Kind ist fort.

TEIL II DER FLIEGENDE DOSENDAMPFER

1. Wieder an Land
2. Am Vorabend der ungewöhnlichen Ostersteinspaltung
3. Abends im Hafen
4. Überraschung, Überraschung
5. Blinde Passagiere
6. Die Fachwelt überlegt
7. Der einzelne Indianer

TEIL III DOLORES

1. Das Treffen am Fischerberg
2. Madame Klamm kommt an
3. Feinde und Vogel-Fau
4. Die Quaderatur der Zylinder
5. Der Lösung ganz nahe
6. Die Krakauer gehn kraxeln
7. Dolores lernt

Epilog

DER AUFSTAND DER DOSEN Band 2

Teil I VORWÄRTS - RÜCKWÄRTS

Prolog: der zitternde Tisch

1. Unten durch und oben drüber
2. Ess-Dur: eine runde Sache
3. Mr Musch räumt auf
4. Elektrostatisch-telepathisch
5. ... weiter ... dank Koronation
6. Wurmlöcher im Regenbogen + LG Otts verlorenes O
7. Ist der Baum zu schwer?

Teil II TEMPO

1. Im Schallball
2. halbtrocken in die Zielgerade
3. zweimal ins Schwarze

seit 2008
Stand 2016

Fortsetzung folgt

Der Aufstand der Dosen Bd 1, Teil III

Kapitel 1. Das Treffen auf dem Fischerberg

Die neue Mannschaft von Kapitän Duss Lehmgeht Walther ist im Seemannsheim auf dem Fischerberg angekommen. Der Alte Knochen, Randvoll Schmerz und der Kapitän begeben sich zur Ruhe.

In Ros Kneipe ist noch viel Betrieb, Woo-Fi lässt noch Kneipengäste, darunter Tom Tassfass, in den Ausstellungsraum des Kunstvereins, das heitert ihn aber nicht auf, er fühlt sich einsam, er sucht das Vergessen im Schlaf.

Am Himmel zieht Ronny B Bar in der Logomentblase vorbei. Die Ernährungsfrage ist geklärt, er trägt zufälligerweise ein Fläschchen aus einer Ausstellung der Kids bei sich, eine Abfüllung aus Hier-wo-neich`s See-Flasche, ihr Inhalt sind stark sich vermehrende, nährstoffreiche Algen.

Im Indianerlager kommt Dolores an, sie hat Ronny verloren, den Verlust nicht mitbekommen, als die Logoment-Blase RBB entführte, ist auf der Suche nach ihm, die funktionale Ähnlichkeit der Zelte mit Eiern lässt sie bleiben, auf Grund ihrer geringen Welt-Kenntnisse gibt sie sich der Hoffnung hin, dass Ronny wenn irgendwo, dann an eiartigen Örtlichkeiten auftauchen muss.

Omar Sehriff wandert durch den Wald und sammelt Fundstücke, dabei kommt er an einen Gewässerrand, von einer Klippe aus sieht er wie die Logomentblasen mit Hier-soll-es-schön-sein und Liberty und die mit Madame Klamm und ihren Begleitern auftauchen.

Später taucht in der Ferne sein Pullover auf. Die zwei haben sich wieder.

Auch in Newrywen sieht man die Logoment-Blasen. Man beobachtete von den Pfahlbauten aus ihren Anflug.

Dore Mifa Solatido bekommt einen Anruf, aus der Lehmgrube, er erfährt, dass der Dosendampfer überfällig ist.

Dabei erfährt man auch, dass in der Lehmgrube aus Lehmziegeln ein Aufstand gebaut wird. Das Auf ist schon fertig.

Weiterhin erfährt man, dass das von den Pfahlbau-Pfeifen und Flöten angesaugte CO₂ unter Wasser

mit Hilfe von Kamm-Garnelen in Kamm-Garn verwandelt wird, das am Ende des Prozesses in garn-rollen-förmigen Ausscheidungen auf dem Wasser treibt.

Oh Schreck? Plötzlich erscheint die Windhose und verschluckt die Blase mit Madame Klamm, Liberty kann ihre Blase mit Hier-soll-es-schön-sein gerade noch in Sicherheit bringen, sie landen im Wald.

Unter Wasser zeigt sich der Grund dafür, weshalb der Dosendampfer nicht ankommt. Zum einen weiß der Strär, der ja nur ein Notsteuermann ist, nicht wohin der Dampfer soll, und zum anderen steht der Dampfer Kopf, weil er zulange in der Blase geblieben war und nun zuviel Logoment vor allem am Heck hängen geblieben ist.

Zusammen mit der Verlagerung des Schwerpunktes, die durch den gefluteten Raum eingetreten ist, gibt es das Ungleichgewicht, das den Bug zu Boden drückt.

Der Strär denkt nach. Das ist schwierig, weil es keinen waagrechten Boden mehr gibt.

Im Wald sind Liberty und Hier-soll-es-schön-sein nicht wirklich in Sicherheit.

Die Dosen-Wesen, die Melo und die Linke Hand in ihrem Palisaden-Fort zurückgelassen haben, spielen Indianer und wollen die zwei beschleichen und überfallen.

Anderswo unter Wasser tut sich auch etwas. Das Innere Kind hat in der Muschelschale ausgeschlafen. Es macht sich auf den Weg.

Air-Man vom New-Day-Magazin fotografiert eine seltsame Form, die aus dem Wasser aufragt und sich dem Kanal von Everywen nähert.

Der OB liest darüber in der Zeitung, man vermutet, dass es sich um das Ungeheuer von Loch Ness handelt.

Wenn das wahr wäre! Das würde Everywen mit einem Schlag berühmt machen. Nessys Wahlheimat Everywen!

Der Ob fährt ins Seemannsheim und versucht Duss Lehmgeht für eine Erkundungsfahrt zu gewinnen. Dieser willigt ein, im Geheimen aber ist er sich fast sicher, dass es sich um die Mütze des Inneren Kindes handelt, was über Wasser gesehen wurde. Das Gespräch, das er mit seinen Leuten darüber führt, wird von der Leoparden-Anakonda belauscht.

Fortsetzung folgt



1. Der Alte Knochen steht am Fenster. Er blickt aus einem Zimmer im zweiten Stock des Seemannsheims auf Everywen hinab. Ihr könnt ihn nicht im Fenster sehen, weil er das Licht

nicht angemacht hat und weil uns das Bild nur die Rückseite des Gebäudes zeigt. Randvoll Schmerz liegt schon im Bett. Er hat ein Zimmer im ersten Stock mit Fenster zum Wald. Er träumt

mit offenen Augen. Gleich werden seine Augen zufallen. Ihr könnt darauf warten. Pst! Mal sehen, wo noch etwas los ist!

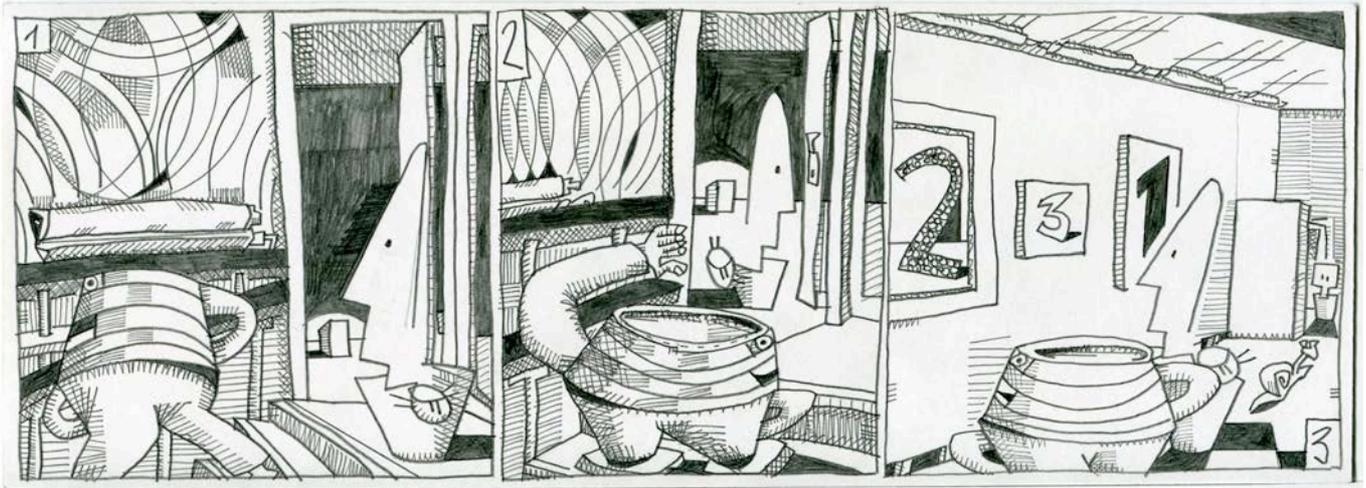
.....



2. Im Seemannsheim ist ab 10 Uhr Ruhe. In Ros Kneipe geht es erst los. Woo-Fi ist schon sehr lange da. Er hat viel getrunken. Er verabschiedet sich von Ro und geht die Treppen hinauf. Es kommen ihm Leute

entgegen, die auf den Toiletten waren. Auf dem Treppenabsatz führt der Weg nach rechts zu den Toiletten, der nach links durch die Glastüre in den Kunstverein. Eine Neonröhre über dem Treppengeländer gibt

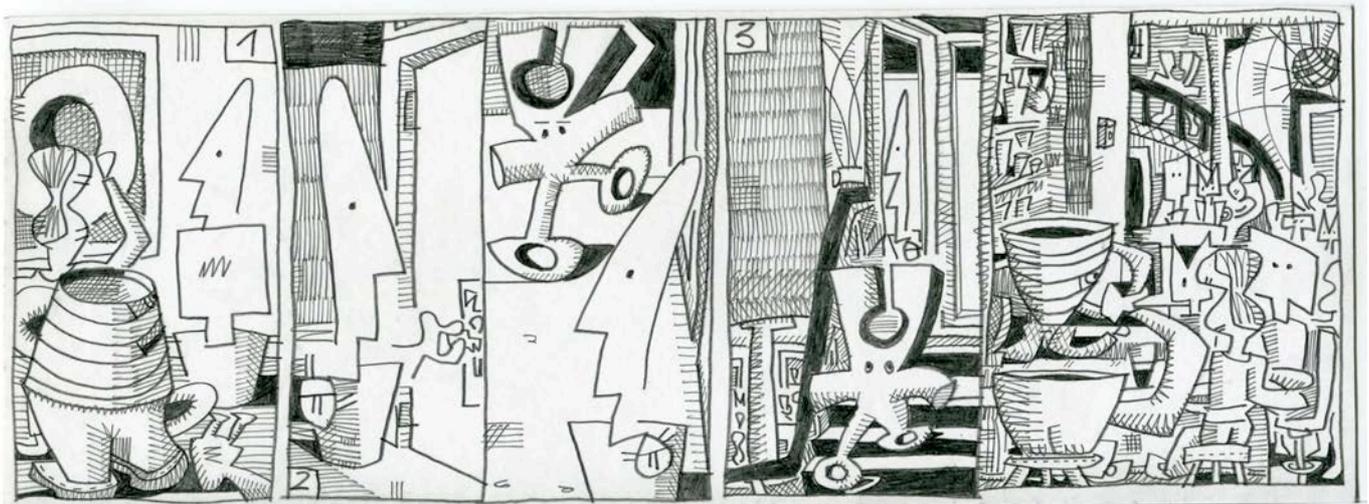
Licht. Zwischen Büro und Ausstellungsraum ist eine eiserne Feuertüre, durch die gelangt man in Woo-Fis Wohnung, die große Wohnung mit der Dachterrasse, die ihm jetzt alleine gehört.



3. Woo-Fi öffnet die Türe, Tom Tassfass ist schon fast an ihm vorbei, da bleibt er stehen und fragt, ob er die Bilder im Ausstellungsraum ansehen kann. Woo-Fi führt ihn hinein. Er lässt die Türe auf und schon füllt sich der Raum mit anderen Gästen aus

Ros Kneipe. Ja. Ja. sagt Tom Tassfass. Die Moderne Kunst stellt alles auf den Kopf. Woo-Fi widerspricht ihm nicht. Aber seine Gedanken sind woanders. Tassfass lenkt ihn von seinen Sorgen ab. Er hat jeden Zeitsinn verloren. Ist jetzt Gestern, oder

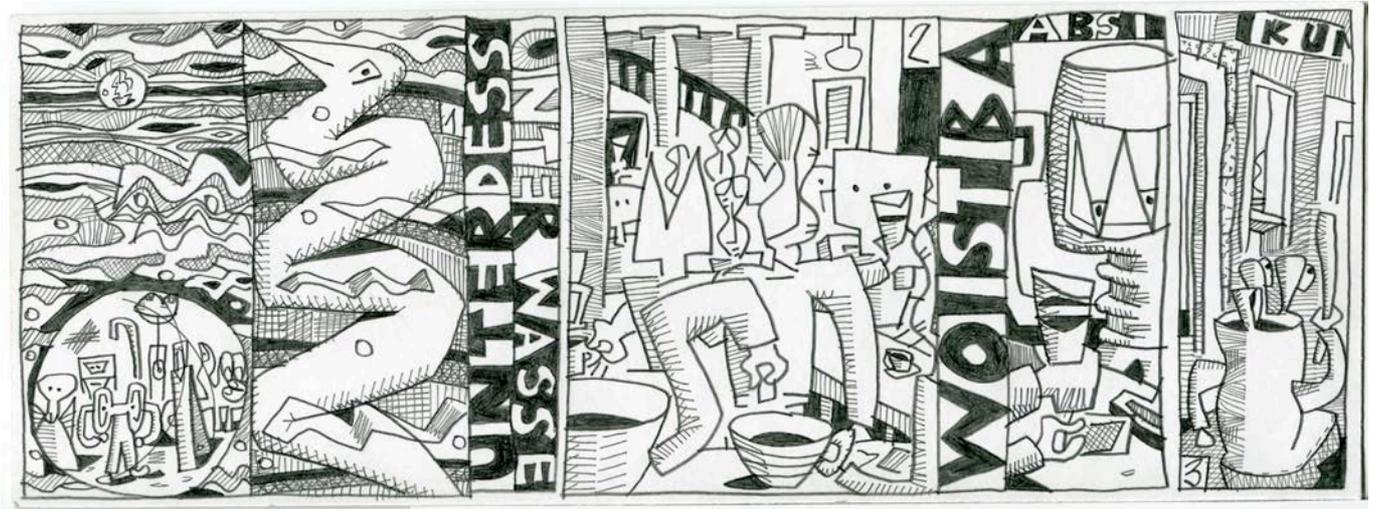
schon Morgen, ist jetzt Jetzt? Der Ausstellungsbesuch wird nun immer zahlreicher. Das Interesse an moderner Kunst scheint nachts größer zu sein als am Tag. Eine glückliche Stunde für die Kunst.



4. Die Kunst-Besucher gehen wieder. Sie bedanken sich. Woo-Fi will die Türe abschließen, da

kommt ein Nachzügler, der auch noch in die Kneipe zurückwill. Dort herrscht eine ausgelassene

Stimmung. Tom Tassfass will sich eine Tasse Kaffee gönnen.



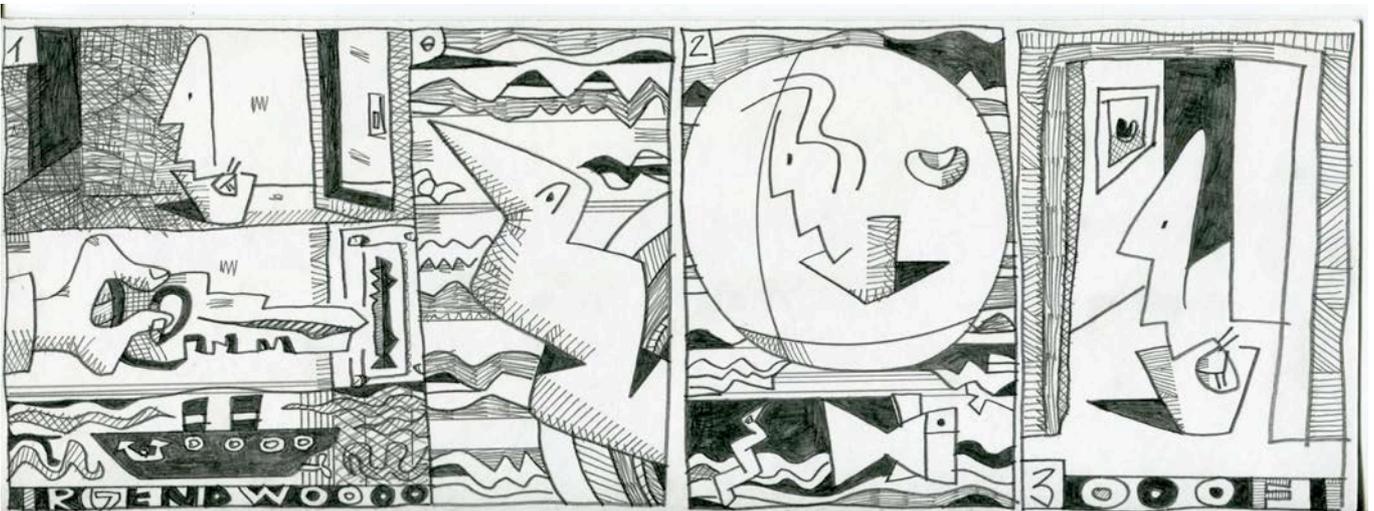
5. Unterdessen unter Wasser. In den Gewässern von Newrywen erleben unsere Freunde und Bekannten dramatische Augenblicke. Im Dosen-Dampfer-Unter-Wasser-Bahnhof hat der Umstieg in die Logoment-Blasen geklappt. An Ronny B. Bars Beispiel habt Ihr gesehen, dass das gar nicht so erfreulich sein kann, in so einer Blase hoch in

die Luft getragen zu werden. Da stellen sich viele beunruhigende Fragen. Wie lässt sich so eine Blase steuern, zum Beispiel? Jetzt sind die zwei Blasen noch unter Wasser. Aber eines, zwei, drei müsste es eine Antwort geben. Madame Klamm weiß sicher Bescheid. Für Hier-soll-es-schön-sein ist die Situation neu. Liberty hat nicht mehr viel

Zeit, um den Jungen in der rasch aufsteigenden Blase einzuholen. Tom Tassfass gibt ein Stück Zucker in seinen Kaffee. Wo ist Babsi? Fragt er. Sie hat den besten Milchschaum gemacht. Vielbier weiß es nicht. Der Staatstiefel fragt sich, ob es in der Kneipe nicht zu laut zugeht.

.....

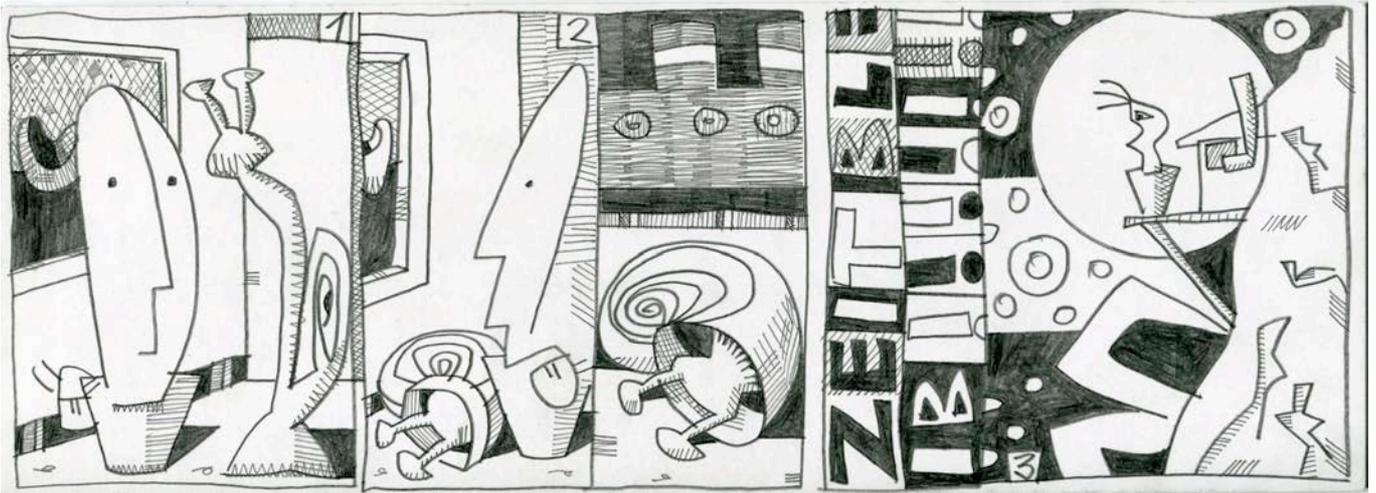
.....



6. Woo-Fi hat die Türe zugesperrt. Er ist jetzt alleine. Er macht die Lichter aus. Irgendwo in den Gewässern von Newrywen ist ein Dosendampfer, den ein Schuljunge steuert. Eine

Schlange verlässt den Dosen-Dampfer-Unter-Wasser-Bahnhof und jagt einer Logoment-Blase hinterher, in der zweimal was Kleines steckt, ein anderer Schuljunge und eine Kastanie. Woo-Fi wandert durch den

Ausstellungsraum, der wieder leer geworden ist. Die Zeit mit Vulkana ist vorbei. Die Kids sind unterwegs, um Abenteuer zu erleben. Das Interesse an moderner Kunst ist wieder erloschen. Es ist Nacht.



7. Zeit bleib doch noch! Bittet Woo-Fi. Das tut sie auch. Sie ist müde. Sie rollt sich in ihrem Häuschen zusammen und zieht ihre Hörner ein. Vulkana hat

längst das Vulkan-Wärterhäuschen bezogen. Das ist Tage schon wieder her. Liberty hatte sie dort hin gebracht und ist gleich wieder umgekehrt, ist den

Berg hinunter gestelzt, um den Dosendampfer noch zu erreichen.



8. Woo-Fi betrachtet sein Spiegelbild in den Fensterscheiben. Er geht auf die Dachterrasse. Der Halbmond hat sich zum Vollmond gerundet. Was er nicht sieht, ist die Logoment-Blase am Himmel. In dieser Blase hat es sich Ronny B. Bar gemütlich gemacht, soweit das geht. Man

liegt wie in einer Hängematte. Es ist auch nicht kalt. Logoment temperiert gut. Und wie steht's mit dem Hunger? Ronny B. Bars Miene scheint auszudrücken, dass er gut gegessen hat. Aber was? Vielleicht gibt das Fläschchen, das aus seiner Brusttasche ragt, eine Antwort.

Woo-Fi geht ins Haus zurück. Die Zeit-Schnecke blinzelt noch einmal. Dann schläft sie. Woo-Fi putzt sich die Zähne, er legt sich ins Bett, er ist gleich eingeschlafen. Was ist das in seinem Rucksack?



9. Ohne dass es Woo-Fi bewusst geworden ist, hat er Ronny B Bar in der Logomentblase gesehen. Sie sah aus wie ein kleinerer Mond. Aber zwei Monde am Himmel gibt es nicht. Und um Ronny im Inneren der Blase zu erkennen, war die Blase nicht nah genug. Als Woo-Fi eingeschlafen ist, arbeiten die Eindrücke in seinen Träumen weiter. Woo-Fi beschäftigt vor allem die Frage, wie Ronny mit der Einsamkeit fertig wird. Eine andere grundlegende Frage ist die der Ernährung. Beide Fragen haben unmittelbar mit Woo-Fi selber zu tun. Sie stehen mit dem Urlaub in Verbindung, den Vulkana, Woo-Fi und die Kids in

Mieswar an der Ostsee gemacht hatten. Das war kurz bevor sich die Kids selbstständig gemacht hatten und Detektive geworden waren, die herausbekommen müssen, was es mit dem geheimnisvollen Dosendampfer auf sich hat. Es ist eine lange Fahrt. Woo-Fi und Vulkana wechseln sich beim Fahren ab. Endlich! Die Kids schlüpfen in ihre Badesachen. Die Mädchen sammeln Meeresschätze. No-nein Muscheln. Hier-wohne-ich taucht und holt in ihrer Pausenflasche Seewasser aus der Tiefe. Tiefseewasser. Schaut, was wir gefunden haben! Die Ältern sitzen auf einer Decke und schauen.



10. Wieder Zuhause können die Mädchen eine Ausstellung mit ihren Fundsachen machen. Das ist im Zwischenraum zwischen Büro und großem Ausstellungsraum. No-Nein klebt ihre Muscheln an die Wand. Hier-wohne-ich stellt das Tiefseewasser aus. Es ist grün. Und es wurde immer grüner. Das lag an den Algen, die sich im Sonnenlicht vermehrten. Bald hatten sie nicht mehr genug Platz in einer Flasche. Hier-wohne-ich verteilte das Wasser mit den Algen auf mehrere Flaschen und es wurden immer mehr Algen, es wurden immer mehr Flaschen erfüllt von einem leuchtenden Grün. Hier-wohne-ich

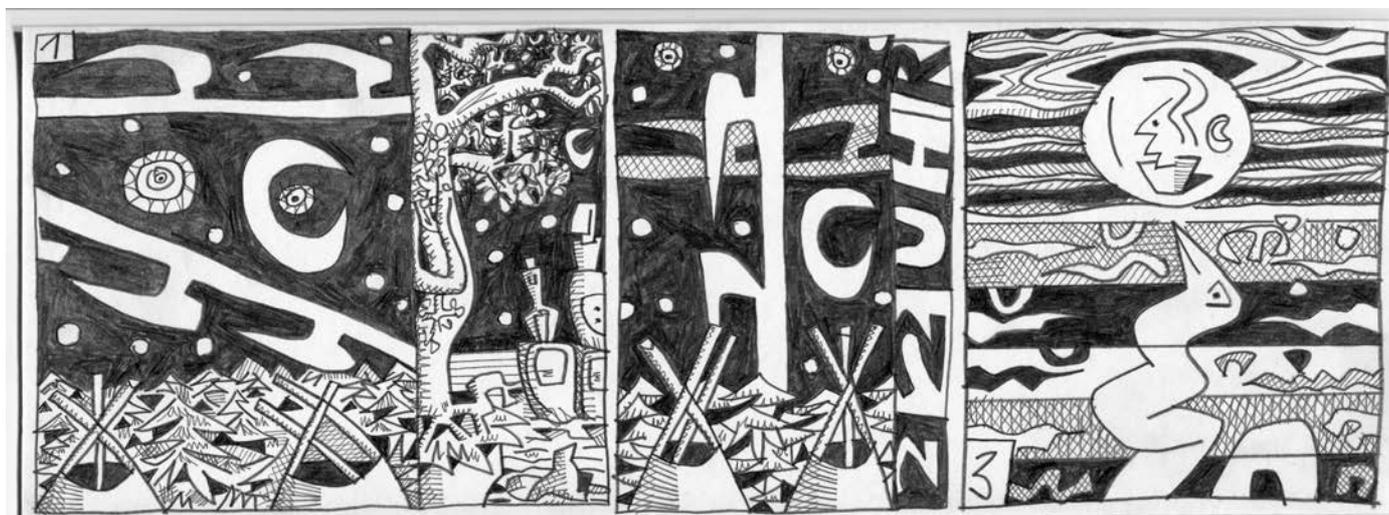
nennt sie See-Flaschen. Die stehen jetzt auf Podesten und die Ausstellungsbesucher erfreuen sich an der kräftigen Farbe. Auch Ronny B. Bar ist unter den Besuchern. Später weiß er nicht mehr, wie eine der Fläschchen in seine Jackentasche gekommen ist. Die Jacke verwendet er nur für besondere Anlässe. Eine solche Veranstaltung war die Osterstein-Spaltung, zu der er fast zu spät gekommen wäre. In der Eile vergisst er das Fläschchen raus zu tun. Den Rest kennt Ihr. Hoch in der Luft entdeckt er, dass sein Inhalt gut schmeckt und satt macht.



11. Was für eine angenehme Überraschung. Hier-wohne-ichs See-Flasche funktioniert wie ein Treibhaus. Ronny B. Bar isst Algen mit hohem Nährwert und gutem Geschmack. Unterdessen entfernt er sich in der Logomentblase immer weiter von

Dolores. Als diese ihren Verlust bemerkt ist es Nacht. Ronny schläft. Die See-Flasche ist jetzt sein wertvollstes Gut. Dolores weiß nicht, wie Ronny weggekommen sein könnte. Wo könnte er hingekommen sein? Für sie unterscheidet sich die Welt in

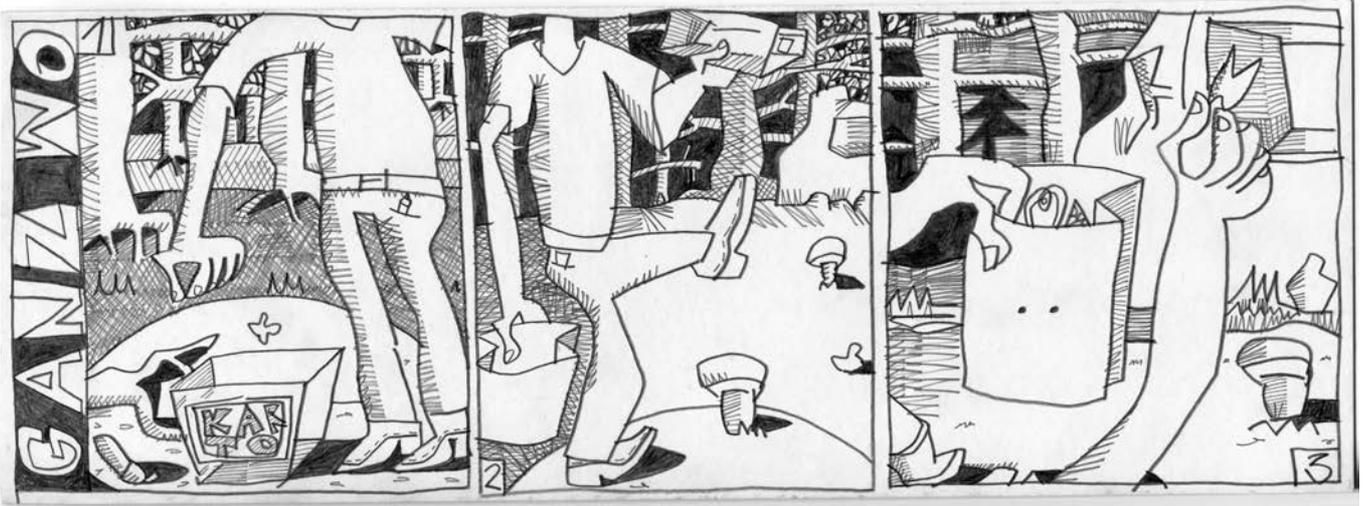
runde Hohlkörper, die Figur von Ronny und alles andere. Als sie einen Wald überfliegt entdeckt sie so etwas wie runde Hohlkörper. Im Zwielight könnte man es für Eier halten. Es sind die Indianerzelte.



12. Dolores landet. Es ist 22 Uhr, als sie neben dem Indianerlager aufkommt. Zur gleichen Zeit landet Melo mit dem Handboot am Ufer. Bald werden

Melo und die Linke Hand im Indianerlager ankommen. Stunden vorher schafft Liberty die Strecke vom Dosen-Dampfer-Unter-Wasser-Bahnhof bis zur

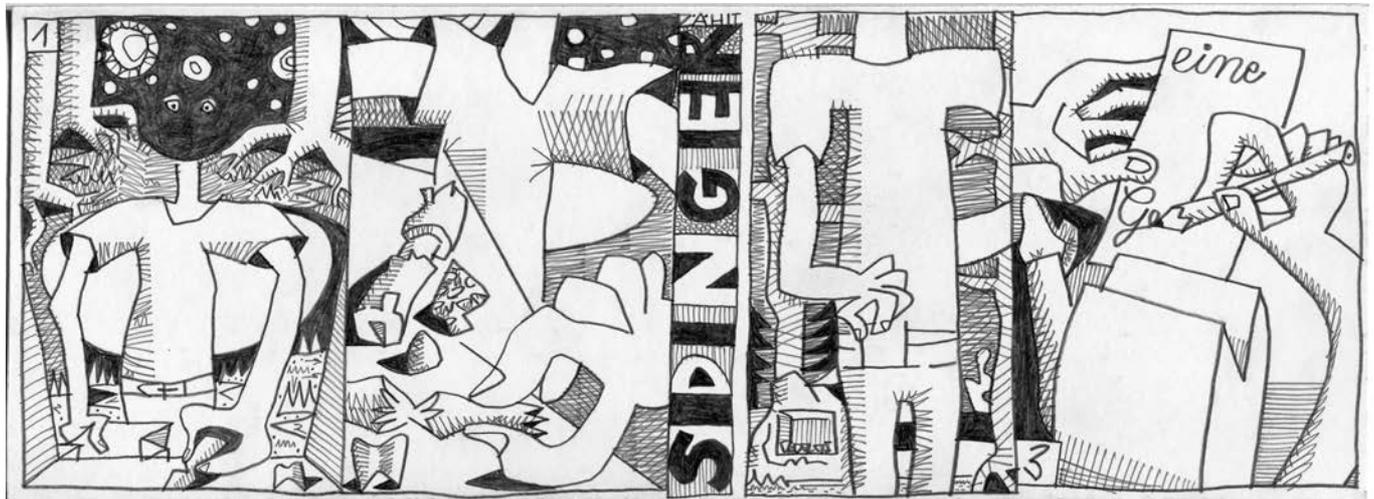
Wasseroberfläche in wenigen Sekunden, sie erreicht Hier-soll-es-schön-sein kurz bevor er in der Logoment-Blase das Wasser verlässt.



13. Ach ja! Wer ist denn das? Habt Ihr ihn nicht auch schon vermisst? Omar Sheriff. Eigentlich wollte er am Anfang eines jeden Kapitels auftreten. Das hat er auch gut durchgehalten. Aber seine eigene Geschichte spielt sich mittlerweile ganz woanders ab. Da ist es schwer, rechtzeitig wieder da zu sein. Er

sammelt kleine Sachen im Mondlicht. Er steckt sie in die Tüte, die er normalerweise über dem Kopf trägt. Jetzt findet er auch noch einen Behälter, den jemand bei einem Picknick liegen gelassen haben könnte. Da war Kartoffelsalat drin gewesen, sagt das Etikett. Regenwasser hat den Behälter

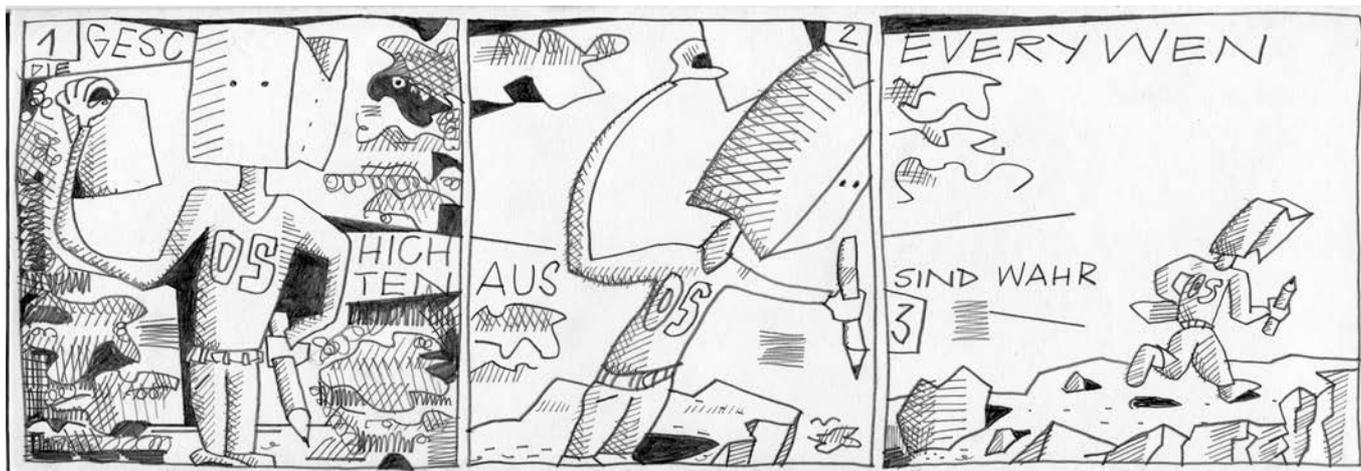
gesäubert. Omar Sehriff sucht einen Platz, wo er seine Fundstücke aufreihen kann. Den Kartoffelsalat-Behälter will er als Schrein verwenden. Omar Sheriff findet einen Felsen mit einer Höhlung, in die der Behälter passt. Als erstes legt er einen Zahn hinein.



14. Omar Sheriff füllt den Schrein mit seinen Fundstücken. Besonders freuen ihn mehrere Hölzchen, in die jemand verschieden große Kerben geschnitzt hat. Er glaubt, dass es Kinder gewesen sind, die den Hölzchen eine schöne Form geben wollten. Er hat auch eine

steinerne Pfeilspitze gefunden, er legt sie dazu. Jedes Ding erzählt eine Geschichte, die irgendwo anfängt und bei Omar Sheriff aufhört. Omar Sheriff nimmt Papier und Bleistift und beginnt eine dieser Geschichten aufzuschreiben. Sie beginnt irgendwo und endet bei Omar

Sheriff, der diese Geschichte aufgeschrieben hat. Es ist die Geschichte von einer Kastanie, einer von vielen Kastanien, die eine dieser vielen Kastanien aus den Augen verloren hat. Obwohl alle so gut wie gleich aussehen, ist diese eine unvergesslich.

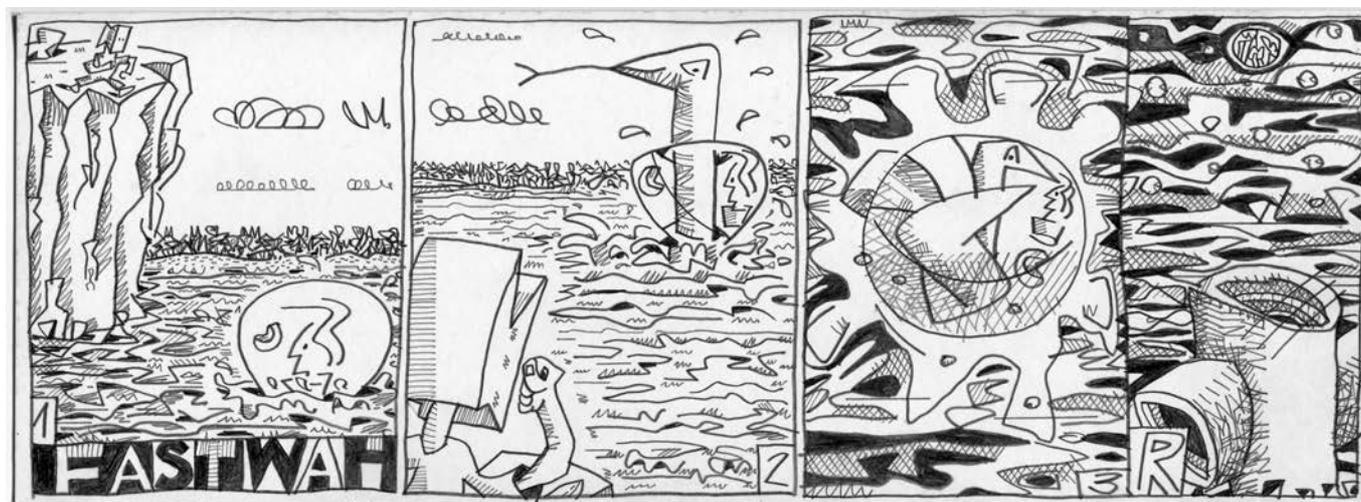


15. Tolle Geschichte! Aber ist sie wahr? Fragt sich der Omar Sheriff, der in der Geschichte die Geschichte erzählt. Er ist mit sich zufrieden. Was mag aus der unvergesslichen Kastanie in

Wirklichkeit geworden sein. Ein Kastanienbaum? Als er jenseits der Klippe ein Geräusch hört, ein Rauschen, weiß er, dass es etwas anderes ist. Genau das, was er aufgeschrieben hat. Die

Geschichten aus Everywen sind wahr. Und nicht nur die aus Everywen. Auch die aus Newrywen. Schaut selber!

.....

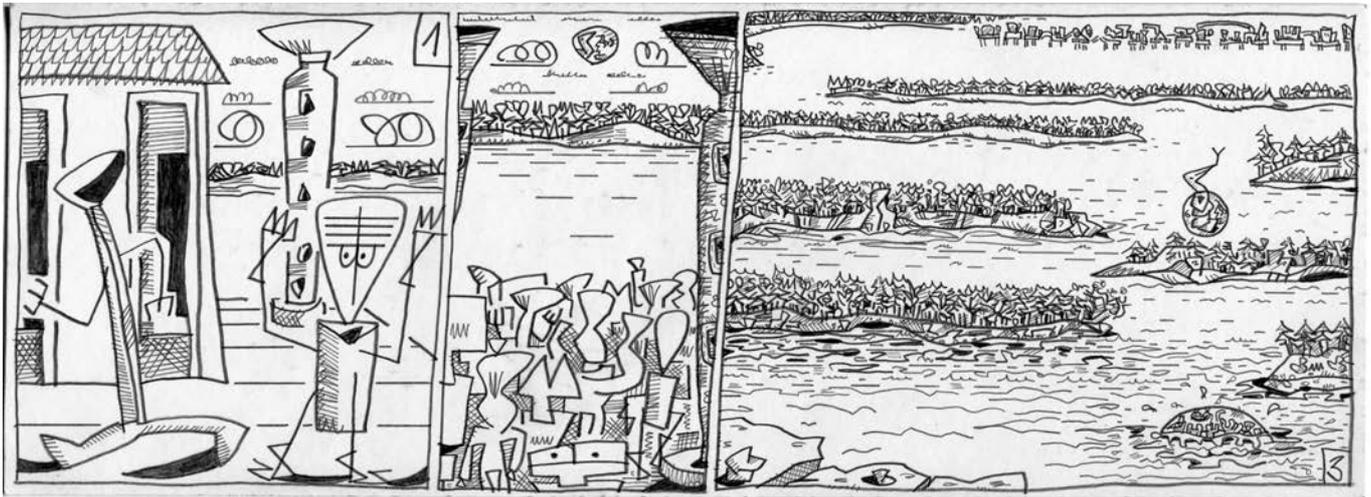


16. Nicht ganz wahr! Die Klippe, die wir hier sehen, gibt es nur in dieser Omar Sheriff-Geschichte, die Omar Sheriff über Omar Sheriff und die Geschichten der Fundstücke erzählt. In weiten Strecken der Geschichte vom Dosendampfer, die sich mit dieser Geschichte kreuzt, stand

der Unter-Wasser-Bahnhof relativ frei im Wasser, wie wir das auf dem letzten Bild sehen. Aber auch dort gab es zwischenzeitlich eine steile Felswand unter Wasser, die dann später aus der Geschichte heraus fiel. Hier-soll-es-schön-sein taucht auf. Unsere Befürchtungen,

Liberty könnte es nicht mehr schaffen, bleiben unerfüllt. Omar Sheriff ballt begeistert die Fäuste. Die Logoment-Blase verlangsamt trotz der mehrfachen Last nicht ihr Tempo. Auch die andere Blase hat gleich die Wasseroberfläche erreicht.

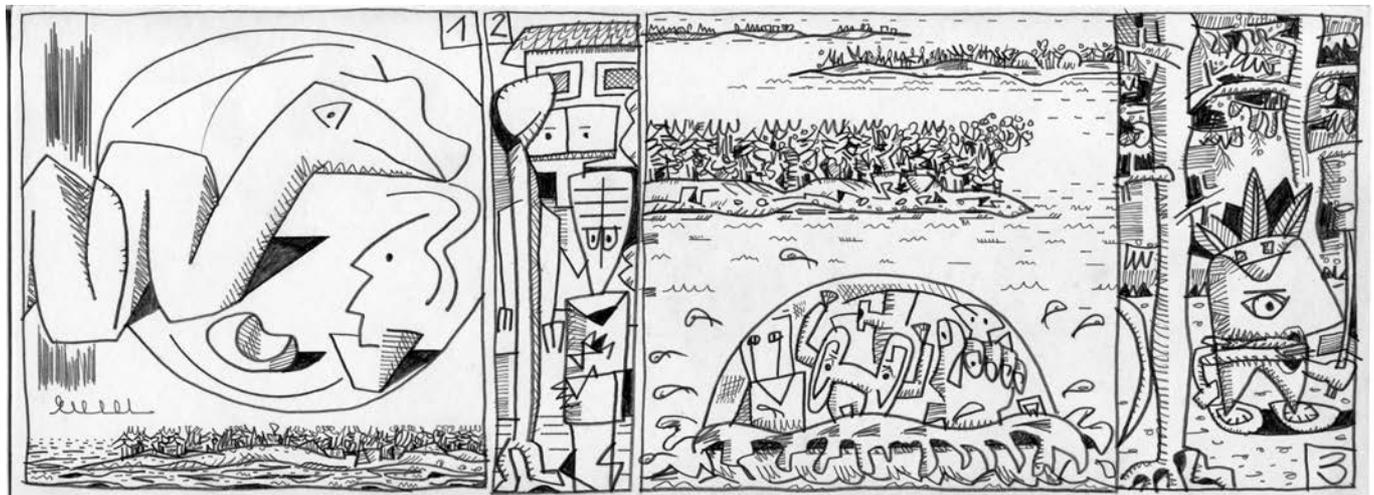
.....



17. In Newrywen wartet man, dass die Blase auftaucht. Dass eine auftaucht ist normal. Madame Klamm und Ganz-Ohr benutzen sie als Taxi. Aber diesmal sollten Gäste dabei sein. Das ist nicht normal und macht neugierig. Daher stürmen die Newrywener an den Rand ihrer Pfahlbauten, als eine Blase über dem gegenüberliegenden Wald auftaucht. Dore Mifa Sola-

tido hat gleich erkannt, dass es Fremde sind, die in der Blase sitzen. Er vermutet, dass nicht alle in eine Blase gepasst haben und gleich eine weitere Blase folgen wird. Da hat er nicht ganz Unrecht. Wir haben Gelegenheit, die Gewässer-Landschaft von Nevrywen zu überblicken. Nach allem, was sich von hier aus sehen lässt, handelt es sich um eine Reißverschluss-Bucht. In

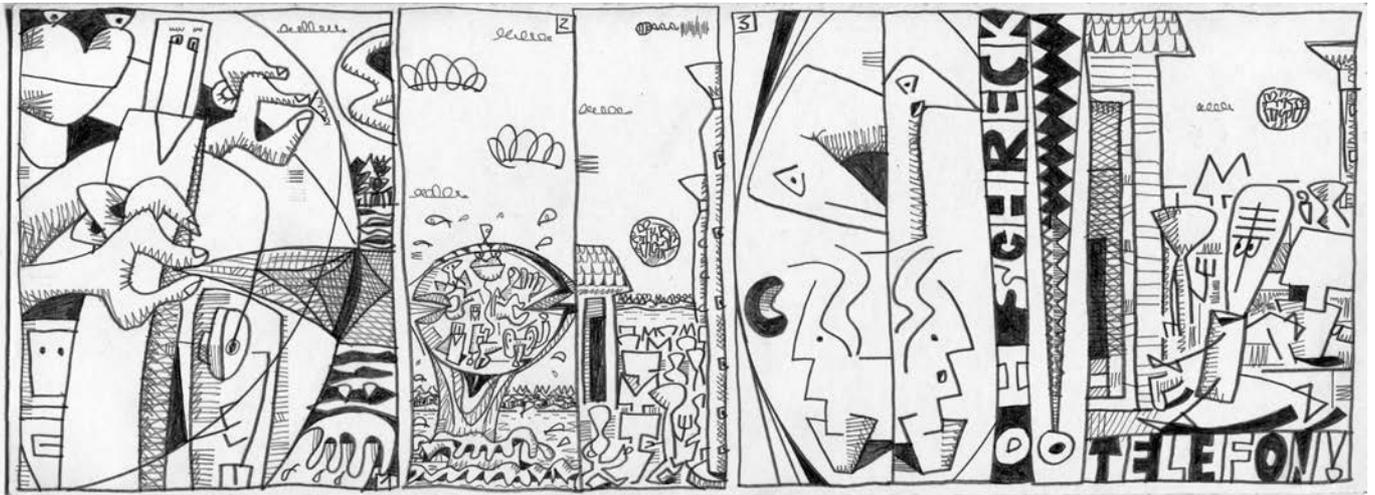
regelmäßigen Abständen folgen bewaldete Landzungen aufeinander. Vielleicht sind es auch lang gestreckte Inseln. Sie kommen von beiden Seiten und ragen soweit vor, dass es zwischen ihnen keinen freien Durchblick gibt. So bildet sich aus der Ferne betrachtet das Bild einer endlosen Küste.



18. In der ersten Blase, die vor den Augen der Newrywener auftaucht, versuchen Hier-soll-es-schön-sein und Liberty zu begreifen, was in ihrer Lage zu tun ist. Wie lässt sich die Blase steuern? Liberty will es mit Luft-Rudern versuchen. Dazu schiebt sie ihren Schlangenkörper aus

der Blase und zieht ihn wie eine Feder zusammen. Dann will sie ihn mit einem Ruck strecken. Mal sehen! Die Newrywener merken, dass etwas nicht stimmt. Die Streikhölzer treten von einem Bein auf das andere. Die Luft in der anderen Blase ist schon stickig geworden. Gleich

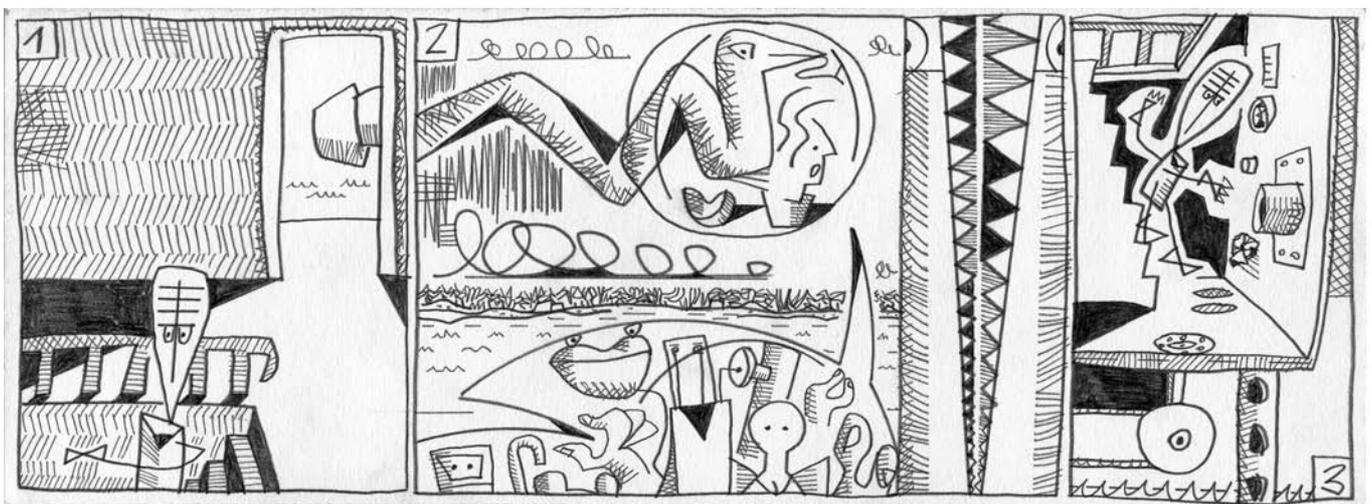
wird auch diese Blase in das Gesichtsfeld der Newrywener gelangen. Das liegt schon alles wieder sehr weit zurück. Und wenn man noch weiter zurückgehen würde, käme man in die Zeit, als der einzelne Indianer noch nicht das Gefühl hatte, er müsse sich verteidigen.



19. Hurra. Rufen die Nevrywener. Die andere Blase taucht auf, und obwohl sie ziemlich weit weg ist, erkennen die Newrywener, wer in ihr ist. Manche rufen: Madame Klamm! Madame Klamm hat viel zu tun. Sonst ist sie nur mit Ganz Ohr in der Blase unterwegs. Da ist diese Blase leicht zu steuern. Das macht

man so, dass man die elastische Blasenhaut nach innen zieht und wieder frei lässt, so dass sie losschnalzt. Die Schnalzer an den richtigen Stellen halten die Blase auf Kurs. Sie fliegt von selber, in Berührung mit Luft wird das Logoment sehr lebendig. Madame Klamm ist ganz von der Steuer-Tätigkeit beansprucht. Deshalb sieht sie

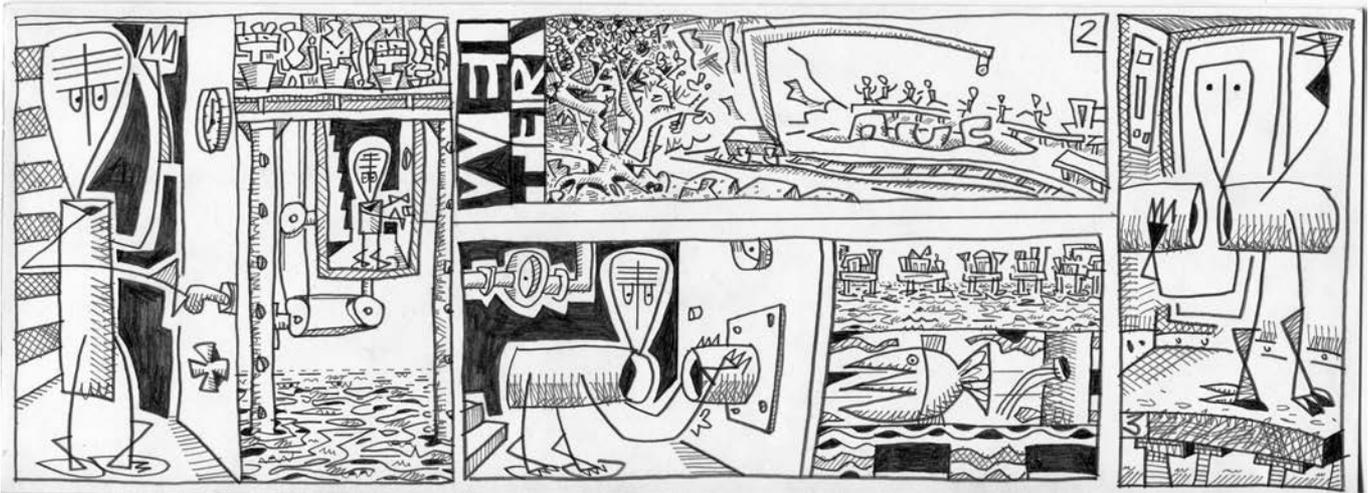
die andere Blase nicht, in der die blinden Passagiere stecken. Diese fühlen sich ohne Versteck sehr unwohl und suchen das Weite. Doch was ist das? Oh Schreck! Was müssen sie sehen?! Sehen es die Nevrywener auch. Sehr Ihr es? Dore Mifa Solatido sieht es nicht, weil soeben das Telefon klingelt. Er eilt ins Haus.



20. Dore Mifa Solatido eilt ins Souterrain. Das Telefon läutet. Von dem, was Liberty und Hier-soll-es-schön-sein erschreckt, können wir ein Stück in der Tür sehen. Die anderen können es nicht sehen, weil es hinter ihnen erscheint. Liberty rudert mit ihrem Schlangenleib aus allen

Leibeskräften. Was mag es nur sein, was die beiden in solche Panik versetzt? Dore Mifa Solatido kommt beim Telefon an. Es ist ein Doso-Fon. Dazu braucht man zwei Dosen und eine gespannte Schnur dazwischen, wer mag die andere Dose benutzen? Zum Telefo-

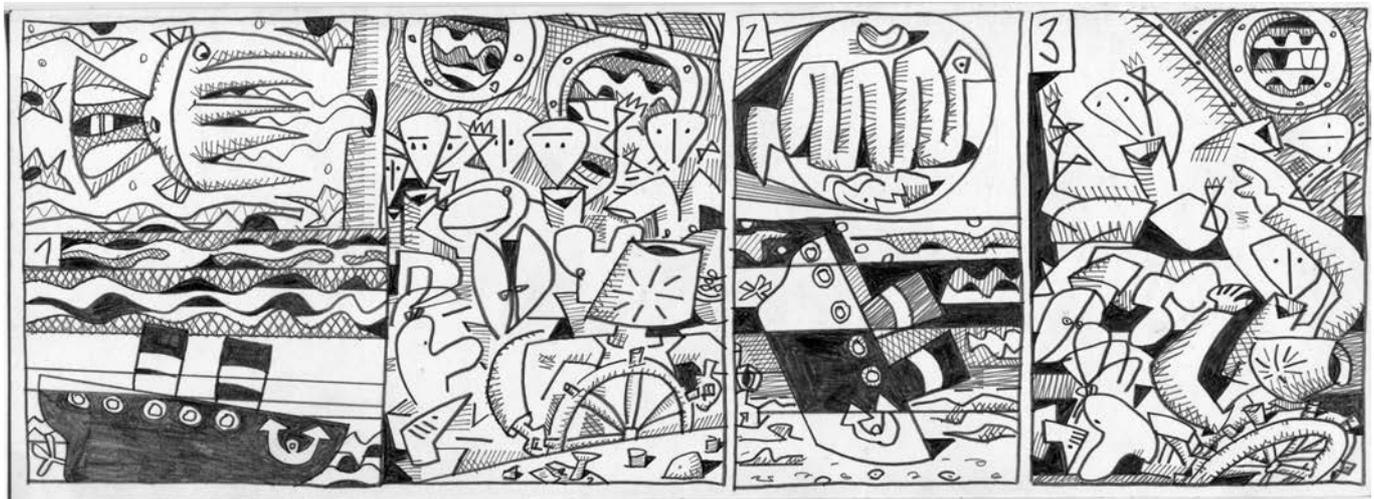
nieren muss die Telefonzelle unter der Pfahlbau-Plattform abgesenkt werden. Das erscheint umständlich, hat aber den Vorteil, dass es dann sehr still ist, nur die Wellen plätschern.
.....
.....



21. Dore Mifa Solatido drückt auf den Senk-Knopf. Die Telefonzelle fährt nach unten. Jetzt ist es schön still. Dore Mifa beugt seinen Hohlkörper über die Telefondose. Hier schallt ihm aber die volle Lautstärke entgegen und bringt seinen Hohlkörper zum Vibrieren. Er versteht zuerst gar nichts. Das liegt vielleicht auch daran, dass die Verbindung weit über den See bis an die Lehmgrube

reicht. Ach ja, die kennt Ihr noch nicht. Auf dem oberen Bild in der Mitte könnt Ihr sie sehen. Dort ist viel Betrieb. Man könnte sagen: Hier wird der Aufstand geprobt. Was damit gemeint ist, erfahrt Ihr später. Der Empfang ist besser geworden. Wir verstehen, was die Dose am anderen Ende der Leitung sagen will: Wo bleibt der Dosen-dampfer? Er ist überfällig. Noch weiß Niemand, was sich unter

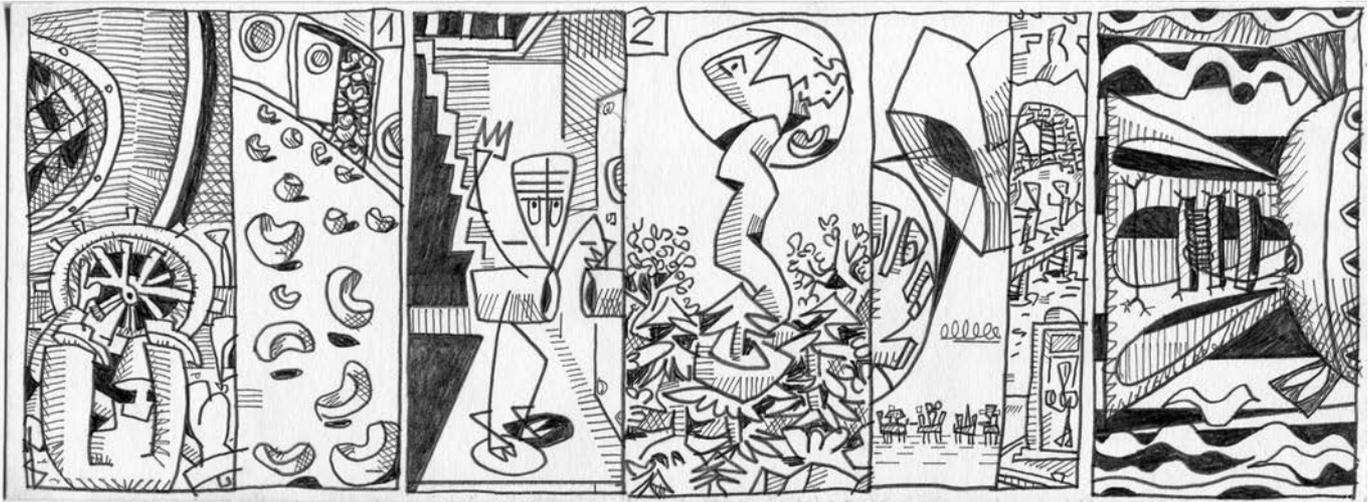
Wasser abgespielt hat. Der Fisch, den Ihr dort sehen könnt, ist eine so genannte Kamm-Garnele. Was aus den Öffnungen der Pfahlbau-Röhren hervorkommt und im Wasser eine mittlere Festigkeit erhält, sind Fäden, die aus den Co2-Einsaugungen hergestellt werden. Dabei handelt es sich vor allem um die Rauchsignale des einzelnen Indianers.



22. Tief unten im Wasser ereignet sich einiges. Die Kamm-Garnele mag die mittelfesten Co2-Fäden. Sie ist ganz gierig. Was ist mit dem Dosen-dampfer los? Wo soll er hin? Auf keinen Fall nach unten. Wenn das so weitergeht, stößt er gleich gegen den Boden. Alle Kids und Dowes haben sich auf der Kommando-

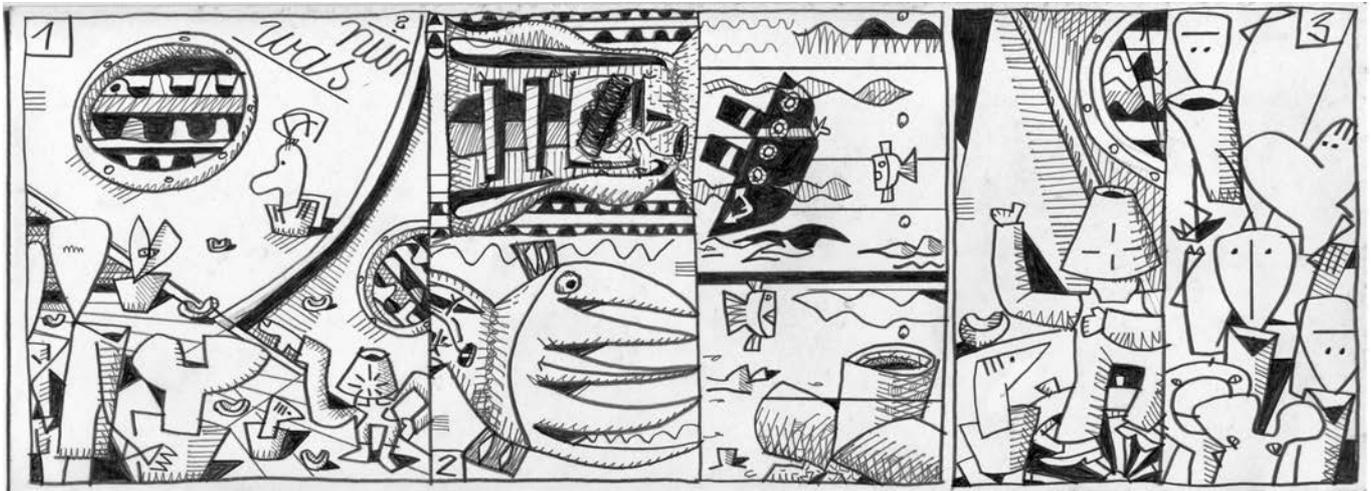
Brücke versammelt. Sie wollen sehen, wie der Strär fährt. Sie sind stolz auf ihn. Ein gutes Gefühl, aber am falschen Ort und zur falschen Zeit. Bumms, schon liegt das Schiff auf der Nase. Alle fallen übereinander, und alle fallen auf den Strär. Der Strär hat das Problem sofort analysiert und gibt noch im

größten Durcheinander Anweisungen. Aber es ist so ein Lärm, dass ihn Niemand versteht. Auch in der Luft spielen sich dramatische Ereignisse ab. Liberty und Hier-soll-es-schön-sein sind auf der Flucht. Aber wovor bloß?



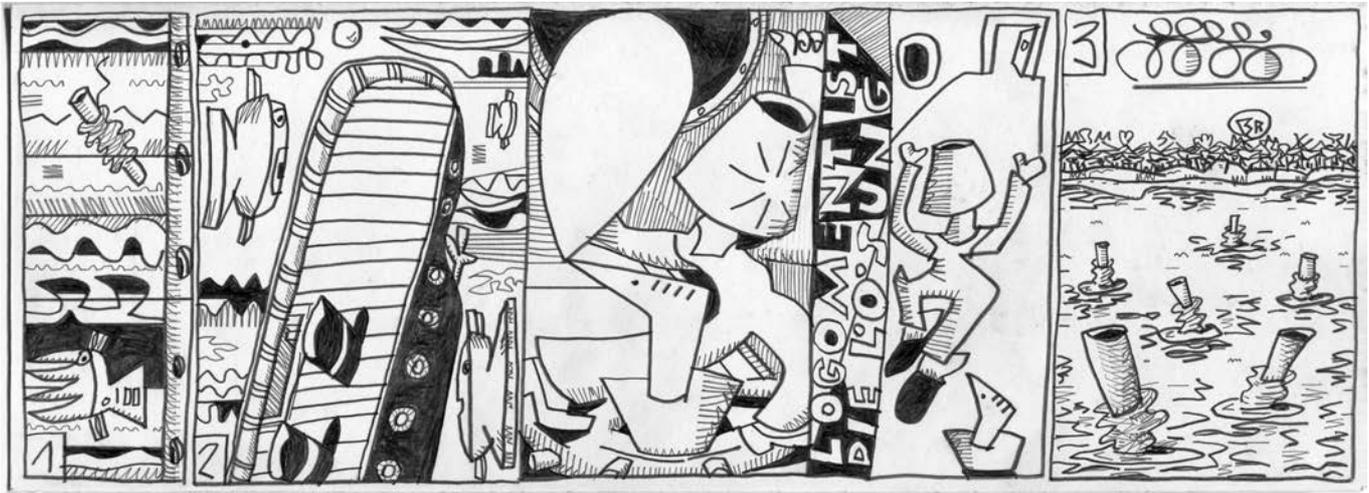
23. Der Strär liegt auf dem Rücken. Neben ihm liegt Hier-wohne-ich auf dem Bauch. Alle rappeln sich wieder auf. Auf einem der Schiffs-Korridore ist eine Türe aufgesprungen. Tausende von Kastanien kullern in den Gang. Dore Mifa Solatido unterbricht sein Gespräch. Augenblick bitte! Was sagt er? Was ist los? Liberty hat das gegenüberliegende Waldufer erreicht und hält sich an einem Baum fest. Sie möchte sich zwischen den Bäumen verstecken. Und es ist nicht Madame Klamm und ihre Crew, vor der sie und Hier-soll-es-schön-sein fliehen. Die scheinen selber verfolgt zu werden. Und jetzt hat es sie auch schon erwischt! Es geht alles sehr schnell,

blitzschnell, viel zu schnell. Und was wollte Ihr über die Kamm-Garnele wissen? Die ZeoZwei-Fäden enthalten eine nahrhafte, stimmungsaufhellende Substanz. Die Kamm-Garnele schluckt die Fäden. In ihren Verdauungsorganen werden die Fäden unter der Einwirkung der Verdauungssekrete fest und verlassen den Körper. In der Schwanzflosse befindet sich eine natürliche Rolle, die die Fäden aufrollt. Wichtig ist, dass die Garnele beim Ausscheidungsvorgang schwimmt und für genügend Strömung sorgt, die den Faden zur Rolle trägt. Durch die Bewegung der Schwanzflosse dreht sich auch die Rolle.



24. Die Mannschaft der Midlight ist wieder auf die Beine gekommen. Das ist nicht einfach. Der Dosendampfer steht fast Kopf. Der Strär teilt den anderen seine Überlegungen mit. Seiner Meinung nach war der Bug des Bootes überlastet, es hätten nicht alle auf die Kommandobrücke kommen dürfen. Normalerweise hätte das vielleicht nichts ausgemacht. Aber in diesem Fall war eine Kammer geflutet worden, um Liberty hinauszulassen. Dadurch hat sich der Schwerpunkt verschoben. Wahrscheinlich wird alles besser, wenn alle bis auf den Strär und No-Nein ins Heck gehen. Wie bei einer Schaukel! Die

Kamm-Garnele hat jetzt eine Spule voll, sie bricht aus der Fassung heraus, die Öffnung schließt sich, bis eine neue Spule nachgewachsen ist, am äußeren Schwanzende öffnet sich eine neue Fassung mit leerer Spule. Ich gebe zu, das ist schwer zu erkennen, das liegt an der Tarnfarbe der Kamm-Garnele. Deswegen ist sie auch außerhalb von Newrywen noch nirgends entdeckt worden. Die Gewichte im Dosendampfer sind neu verteilt. So, jetzt müsste er sich wieder zur anderen Seite hin neigen.



25. Unter Wasser ist nach wie vor viel los. Eine Faden-Rolle steigt an die Oberfläche. Der Dosendampfer rührt sich nicht. Ein Schwarm Pilotfische schwimmt vorüber. Eigentlich sollten sie sich am Dampfer festsaugen und abschleppen. Das tun sie aber nicht. Sie verhalten sich so, als wenn sie ihn gar nicht wahrnehmen würden. Was mag die Ursache dafür sein? Es ist dieselbe Ursache wie die für die Schiefelage des Dosendampfers. Logoment! Lo-

goment ist die Lösung. Ruft No-Nein aus. Natürlich! Der Strär schlägt sich an den Kopf und führt einen Indianertanz auf. Logisch! Durch die Probleme, die es im Unter-Wasser-Bahnhof gegeben hat, ist der Dampfer zu lange in der Logoment-Blase geblieben und ist zu langsam aus ihr hinausgefahren. Dadurch war an der Außenwand eine Logoment-Schicht hängengeblieben. Am Bug muss sie dünn und am Heck dick sein. Das Gewicht der gefluteten Kammer

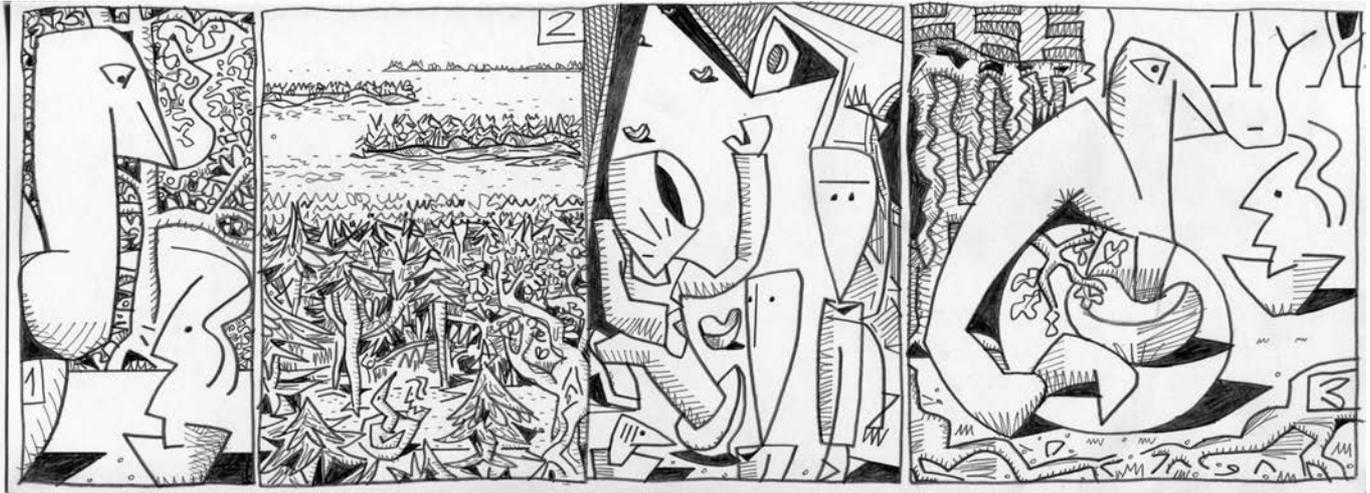
und das der Dosenwesen drückt das Schiff nach unten, der dicke Logoment-Überzug zieht es nach oben. Nur so kann es sein! Denkt der Strär und weiß auch schon, was zu machen ist. Und warum erkennen die Pilotfische den Dampfer nicht? Wahrscheinlich müssen sie ihn riechen, um ihn zu erkennen, und wegen des Logoment-Überzugs geht das nicht. In der Ferne seht Ihr die Logomentblase von Liberty und Hier-soll-es-schön-sein.



26. Liberty und Hier-soll-es-schön-sein sind auf der Flucht. Liberty weiß, wie sie sich in Sicherheit bringen können. Sie verstecken sich im Wald. Mit ihrem Schlangenkörper umwickelt sie einen Stamm und zieht sich mitsamt der Blase,

der Kastanie und dem Jungen nach unten. Auf dem Waldboden sucht sie eine Stelle, wo Zweige die Blase halten, die Blase soll nicht davonfliegen, wenn Liberty und Hier-soll-es-schön-sein sie verlassen haben. Wie kommen wir hier raus? Wie wir

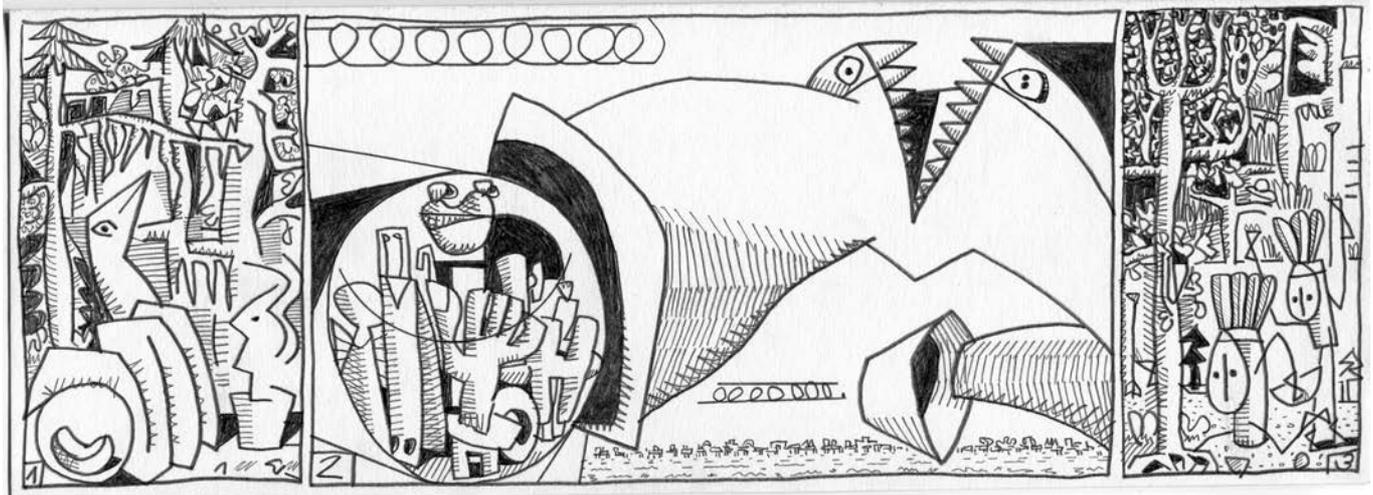
hineingekommen sind! Wir müssen nur aufpassen, dass uns die Blase dabei nicht abhaut. Wer weiß, wofür sie noch einmal gut sein kann?! Liberty lässt dem Jungen den Vortritt, sie bildet ein Tor, durch das er hindurchgehen kann.



27. Jetzt bist Du dran! Liberty hat noch keinen genauen Plan, sie hat Angst, dass ihr die Blase davonfliegt. Auf welcher Seite und mit welchem Körperteil zuerst? Die zwei überlegen gründlich. Im Wald sind sie in Sicherheit. Wer hätte gedacht, dass es in Newrywen soviel

Gefahren in der Luft und unter Wasser gibt! Unter Wasser erklärt der Strär den Dosen gerade, was er vorhat. Sie sind noch nicht überzeugt. No-nein ist traurig. Aber der Strär lässt sich nicht entmutigen. Gute Ideen brauchen ihre Zeit. Liberty hat sich entschlossen, sie ist hinten

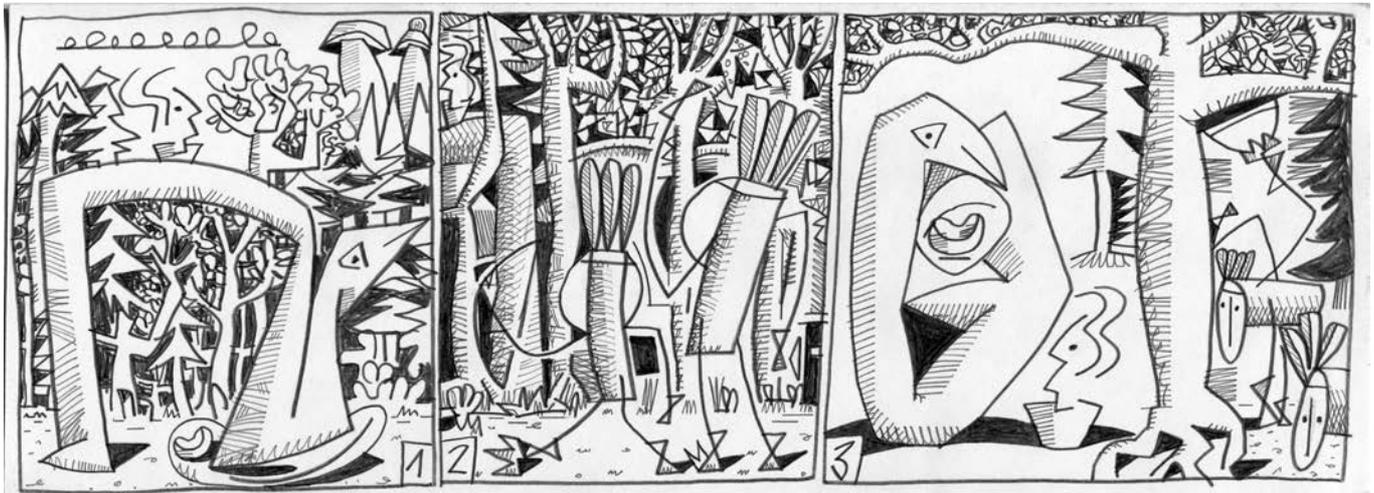
heraus gekrochen und hat sich dann als Bogen über die Blase gelegt. So kann sie die Blase festhalten, während sie die Blase verlässt. Hier-soll-es-schön-sein freut sich. Das hat ja geklappt. Die frische Luft tut gut. Das Abenteuer lockt. Nur etwas zu Essen fehlt.



28. Horch! Liberty und Hier-soll-es-schön-sein halten den Atem an. Das, wovor sie geflohen sind, hätten sie fast vergessen. Irgendwo in der Luft tut sich was. Die Luft ist klar und so weit die zwei sehen können, sind nur zwei Wolken am Himmel. Aber die Atmosphäre ist so geladen,

als würde gleich das schwerste Gewitter lostoben. Was wirklich vor sich geht, können sie nicht sehen. Wieder einmal betritt die Windhose den Schauplatz. Sie sieht sehr ausgehungert aus. Von den Pfahlbauten aus kann man sehen, was jetzt geschieht. Die Logomentblase mit Madame

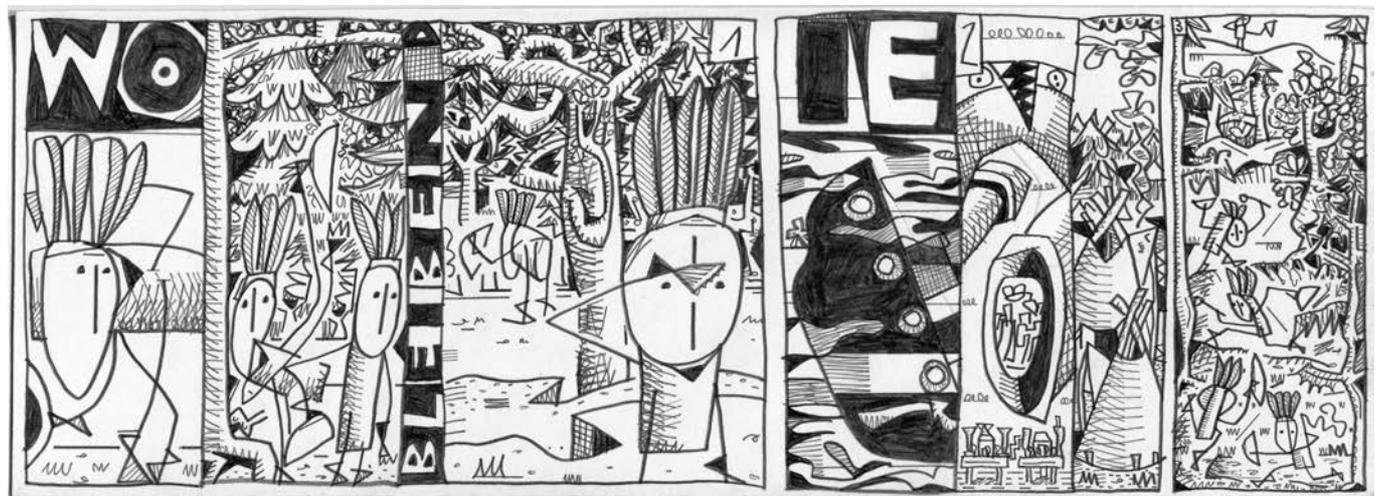
Klamm und ihrer Crew verschwindet im rechten Bein der Windhose. Liberty und der Junge, die das alles nicht sehen, aber ahnen, sind froh, auf dem Waldboden in Sicherheit zu sein. Aber sind sie das wirklich?



29. Hier-soll-es-schön-sein steigt auf Libertys Rücken. Er kann jetzt sehen, wie die Legomentblase mit Madame Klamm und ihren Leuten im rechten Bein der Windhose verschwindet. Was er

nicht sieht, ist, dass sich jemand im Wald an sie heranschleicht. Indianer. Wie ist das möglich. Offenbar gibt es mehr als nur den einzelnen Indianer. Wo ist der Unterschied? Das werden

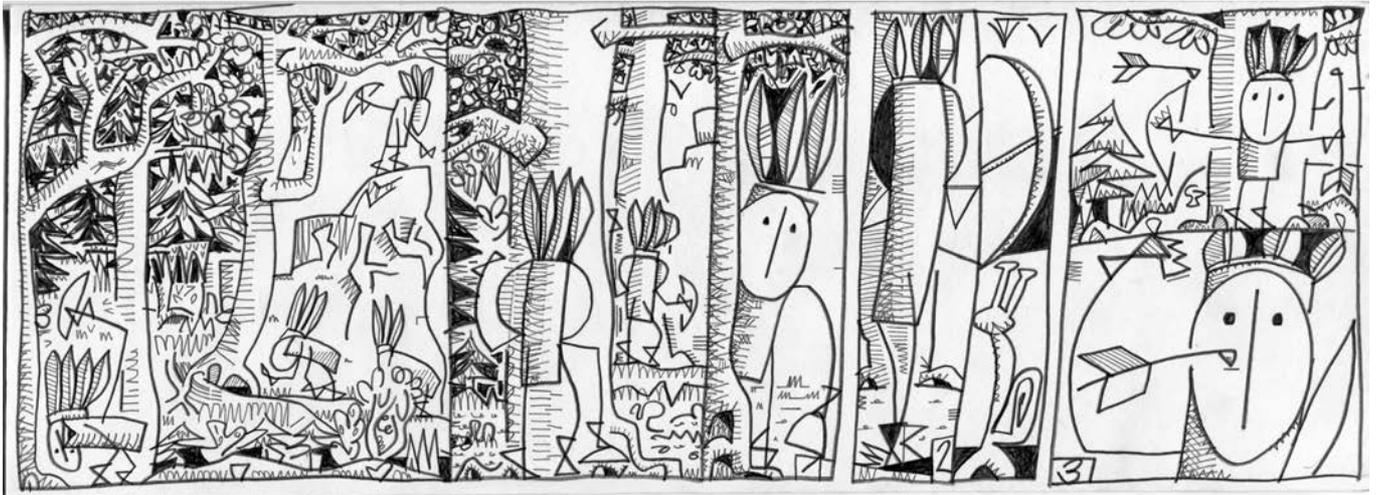
wir sicher bald herausbekommen. Liberty und Hier-soll-es-schön-sein ahnen noch nichts von dem, was gleich kommen wird.



30. Und es kommt auch nicht gleich etwas. Die Indianer haben sich angeschlichen. Und was nun? Wo bleiben denn die anderen. Sie sind zu zweit. Zu zweit kann man keinen Indianerüberfall machen! Sie könnten jetzt auf die Lichtung gehen und Hallo sagen. Es gäbe viele andere Dinge, die sich statt eines Indianerüberfalls machen ließen. Die zwei warten. Viel-

leicht kommen ja noch mehr Indianer. Ihr seht schon, es sind keine echten Indianer. Es sind Dosen, die sich als Indianer verkleidet haben. Sie haben den Deckel heruntergeklappt und oben an den Deckel Federn gesteckt. Die eine beobachtet weiterhin Liberty und Hier-soll-es-schön-sein. Die andere steigt auf eine Anhöhe und hält nach anderen Ausschau. Auch in den

anderen Handlungen dieser Geschichte passiert im Augenblick nicht viel. Der Dosen-dampfer rührt sich immer noch nicht vom Fleck. Die Windhose schluckt. Aus dem Lager des einzelnen Indianers kommen immer noch Rauchsignale. Und von anderen Dosen, die sich als Indianer verkleidet haben, ist weit und breit nichts zu sehen.

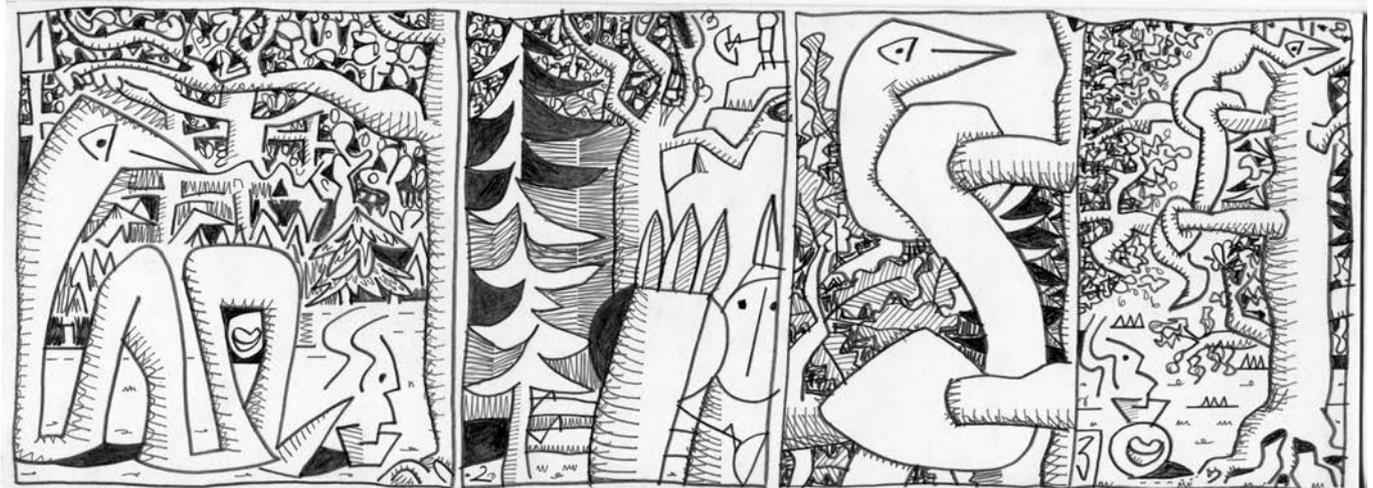


31. Zumindest für die zwei. Ihr seht, dass es von Indianern nur so wimmelt. Sie spielen mit den anderen Indianern Indianer und schleichen sich an sie an. Sie umzingeln den Indianer, der nach ihnen Ausschau hält. Gleich wird es einen Indianer-überfall geben. Der Indianer, der Liberty und Hier-soll-es-schön-sein beobachtet, hört etwas. Aus seiner Deckung heraus sieht er, was sich abspielt. Er und der andere, der Ausschau hält, gehört wie die anderen, die sich

gerade an sie anschleichen, zu den Dosen aus dem Fort, das Ihr aus einem anderen Kapitel kennt. Sie sind mit Melo und der Linken Hand von der doesenhaldischen Insel gekommen. Nachdem sie das Fort fertig gebaut hatten, war ihnen langweilig geworden. Da beschlossen sie, Indianer zu spielen. Vielleicht würden sie den einzelnen Indianer finden. Sie teilten sich in zwei Gruppen, die gegenseitig kämpfen sollen. Gleich würde es Kriegsgeschrei

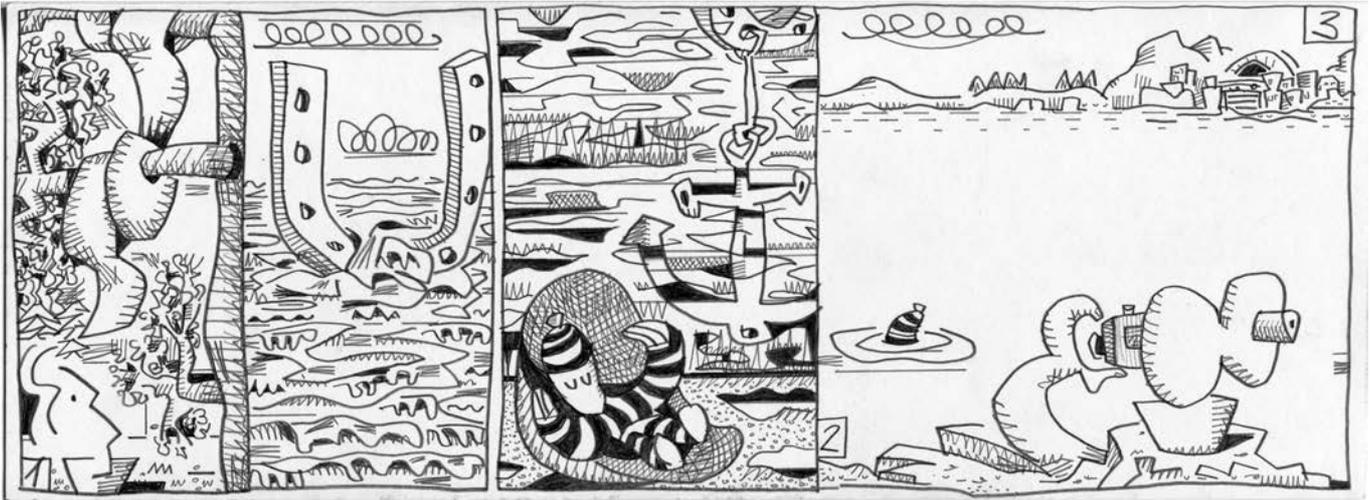
geben. Das muss verhindert werden. Sonst werden Liberty und der Junge gewarnt. Die gemeinsam zu überfallen, das wär doch was! Mit einem Pfeilschuss wird der Anführer der zweiten Gruppe noch rechtzeitig benachrichtigt, dass sich die Pläne geändert haben. Ihr braucht nicht fürchten, dass das wehtut.

Es sind Dosen, die sind aus Blech. Trotzdem haben sie etwas Stumpfes auf die Pfeilspitzen gesteckt.



32. War da etwas? Liberty hört ein blechernes Geräusch. Die beiden Indianergruppen, die sich gegenseitig beschleichen und überfallen wollten, schließen sich zusammen. Sie wollen die Schlange und den Jungen überfallen. Sie reden auch darüber, womit man die Überfallenen fesseln soll. Mit Schnur. Aber woher Schnur nehmen? Von dort, von wo auch

die Schnur für die Bögen stammt. Richtig. Woher stammt die Schnur für die Bögen. Hat sich das noch Niemand gefragt? Abschneiden ist kein Problem. Die Dosen-Deckel-Ränder sind scharf. Sie ahnen nicht, dass Liberty ihnen auf die Spur kommen könnte. Liberty klettert einen Baum hinauf. Was siehst Du? Ruft Hier-soll-es-schön-sein nach oben.



33. Was siehst Du?! Offenbar sieht Liberty noch nichts. Hier-soll-es-schön-sein wartet auf eine Antwort. Inzwischen im Meer. Die Behelfs-Boje von Duss Lehmgeht Walter schaukelt auf den Wellen. Gleich neben dem Anker auf dem

Meeresgrund schläft das Innere Kind in einer Muschelschale. Es kann unter Wasser atmen. Air-Man, der rasende Reporter vom New Day Magazin, weiß das nicht. Was könnte das sein, was er schon seit längerem in der Bucht von Everywen beobachtet.

Es ist eine seltsame Erscheinung, die an das Ungeheuer von Loch Ness erinnert. Air-Man macht Fotos und schreibt eine Reportage darüber. Sie wird am nächsten Tag erscheinen.



34. Die Sonne geht über dem Fischerberg auf. Duss Lehmgeht Walther schläft tief und fest. Im Seemannsheim ist schon Betrieb. Der Kapitän hat für den kommenden Tag nichts geplant. Er könnte weiterschlafen. Aber seine innere Uhr wird ihn gleich

wecken. Das New Day Magazin ist schon erschienen. Der OB ist ein Frühaufsteher. Er sitzt an seinem Schreibtisch im Rathaus von Everywen und liest die Zeitung. Als Bürgermeister muss man auf alles gefasst sein. Und das ist er auch. Aber was er

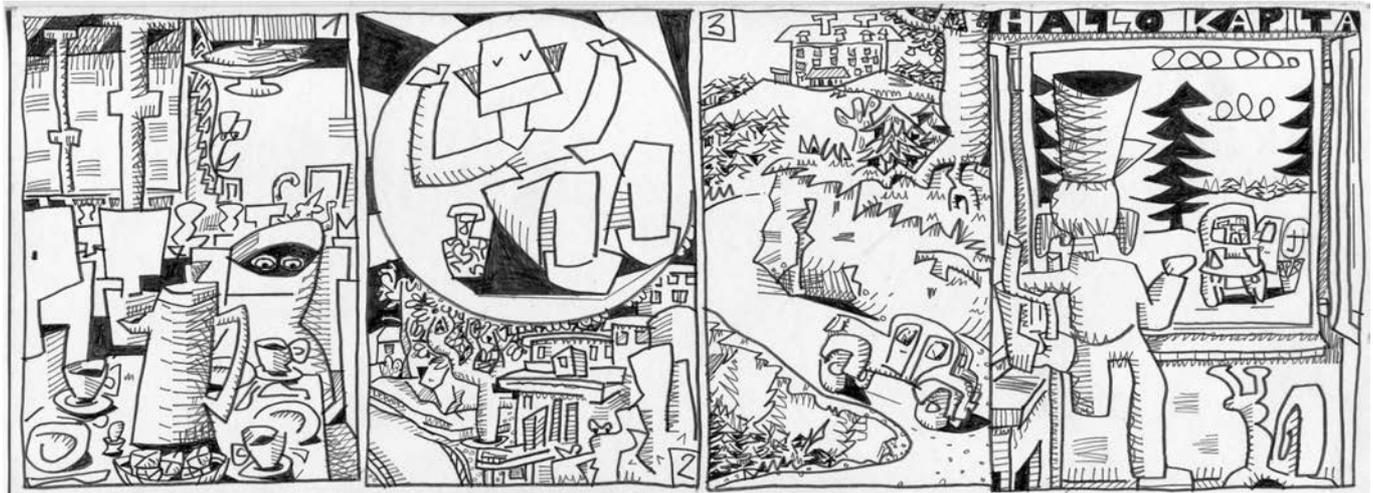
liest, nimmt ihm den Atem. Offenbar hat sich im Everywener Flutkanal das Ungeheuer von Loch Neß gezeigt. Es gibt ein altes Bild, das alle kennen. Die Ähnlichkeit mit dem neuen ist frappierend.



35. Der OB zeigt seinen Mitarbeitern die Zeitung. Das Ungeheuer von Loch Neß in Everywen. Eine große Chance für die Stadt. Wir müssen herausbekommen, was an der Sache dran ist. Alle haben dieselbe Meinung wie der OB. Der OB weiß, was zu machen ist. Der OB kennt einen Kapitän. Es ist Duss Lehmgeht Walter. Er war einmal bei der Stadt auf einem Minensuchboot angestellt.

Das ist lange her. Aber der OB erinnert sich noch gut an ihn. Er kann sich vorstellen, dass der Kapitän genau der richtige ist, um die Wahrheit über das Ungeheuer von Loch Ness herauszufinden. Kennt Ihr Duss Lehmgeht Walther?! Fragt der OB seine Mitarbeiter. Alle setzen sich in den Dienstwagen. Sie fahren zum Fischerberg. Mit einem Ruck wacht der Kapitän auf. Wie jeden Morgen. In der

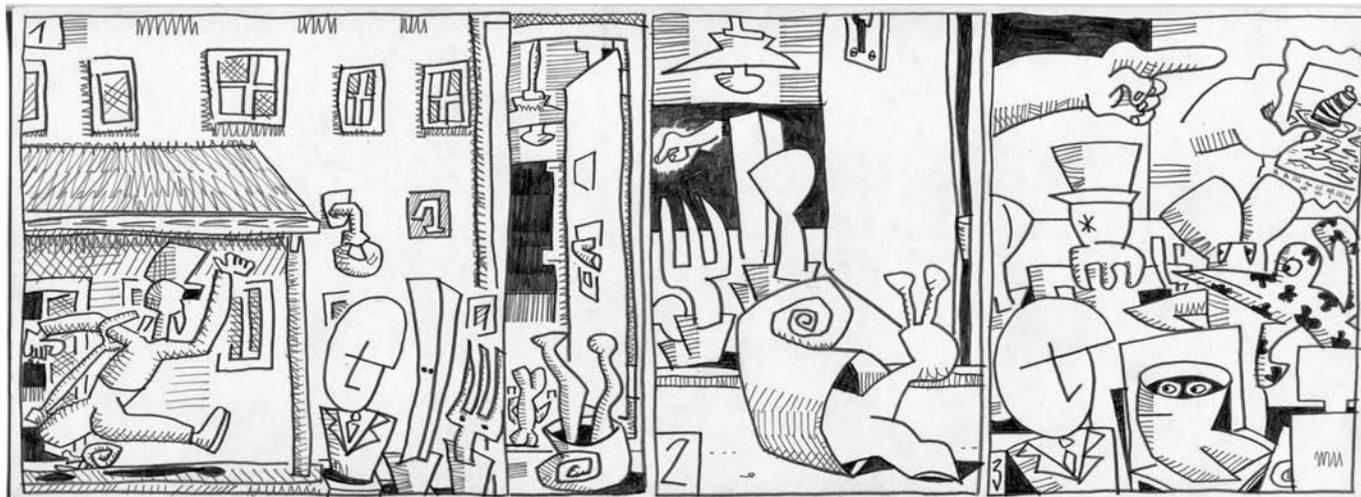
Halle vom Seemannsheim beginnt das Frühstück. Randvoll Schmerz sitzt schon am Tisch. Nils, der Steuermann a. D., und die Leopardenanakonda gehen die Treppe hinunter. Auch der Alte Knochen verlässt sein Zimmer. Gerade fliegt die Logomentblase mit Ronny B. Bar über den Fischerberg. Niemand sieht ihn.



36. Randvoll Schmerz ist nervös. Er weiß, dass der Kapitän einen Steuermann sucht. Randvoll Schmerz möchte Steuermann sein. Er fürchtet, dass er keine Chancen hat. Der Alte Knochen hat schon gesteuert. Er ist wie

geschaffen dafür. Ronny b. Bar hat gefrühstückt. Er schließt die Augen wieder. Er sieht nicht, dass er gerade über das Rathaus von Everywen hinweg fliegt. Noch zwei Kurven. Jetzt hält der Dienstagen vor dem

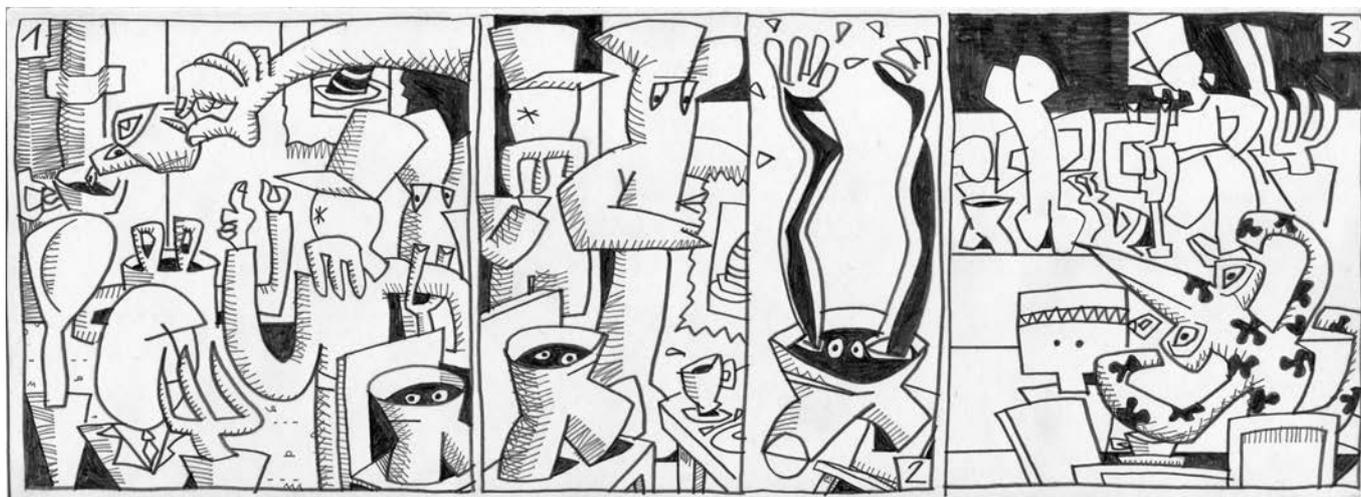
Seemannsheim. Der Kapitän schaut gerade aus dem offenen Fenster. Der OB ruft: Hallo Kapitän. Das hatte der Kapitän nicht erwartet. Dann macht es doch Sinn, so früh aufgestanden zu sein!



37. Der Kapitän geht dem OB und seinen Mitarbeitern entgegen. Er weiß nicht, was er von dem Besuch zu erwarten hat. An die Zeit auf dem Minensuchboot erinnert er sich nicht gerne. Als er auf die Veranda tritt, stolpert er über die Tempo-Schnecke. Es sieht aus, als würde er dem OB entgegenzueilen, als könnte er es gar nicht erwarten, dem OB die Hand zu geben. Die arme

Tempo-Schnecke! Sie verkriecht sich in ihr Häuschen. Sie sieht nicht, wie der Kapitän die Situation meistert. Die Delegation aus dem Rathaus betritt das Seemannsheim. Tempo sucht das Weite. Duss Lehmgheht Walter und die Leute aus dem Rathaus kommen im Speisesaal an. Sie stehen am Tisch von Randvoll Schmerz und den anderen. Der Ob entschuldigt sich, dass er

beim Frühstück stört. Er kommt gleich zur Sache. Er zeigt das Bild aus der Zeitung. Das Ungeheuer von Loch Neß! Finden Sie es! Fordert der OB den Kapitän und seine Mannschaft auf. Die Leopardenanakonda hat vom Wasser die Nase voll. Niemand hat mehr Flecken außer ihr. Randvoll Schmerz überlegt, ob die Gelegenheit günstig ist. Soll er sich als Steuermann anbieten



38. Der OB und seine Leute kommen gerade recht zu einem Kaffee. Der ist gut. Gute Küche im Seemannsheim, das freut den OB. Er rückt gleich mir seinen Wünschen heraus. Als hätte er so etwas erwartet, gibt der Kapitän sofort eine Antwort: Selbstverständlich, aber mein Schiff hat keine Umrandung mehr. Der OB antwortet: Das

dürfte kein Problem sein. Der Bauhof wird sofort eine neue Umrandung herstellen. Da wäre aber noch ein Problem. Denkt sich Randvoll Schmerz: Wer wird Steuermann? Der Alte Knochen betrachtet das Bild vom angeblichen Ungeheuer. Er sagt: Ich bin ein Alter Knochen und habe schon viel gesehen. Er kann nicht aussprechen. Der OB

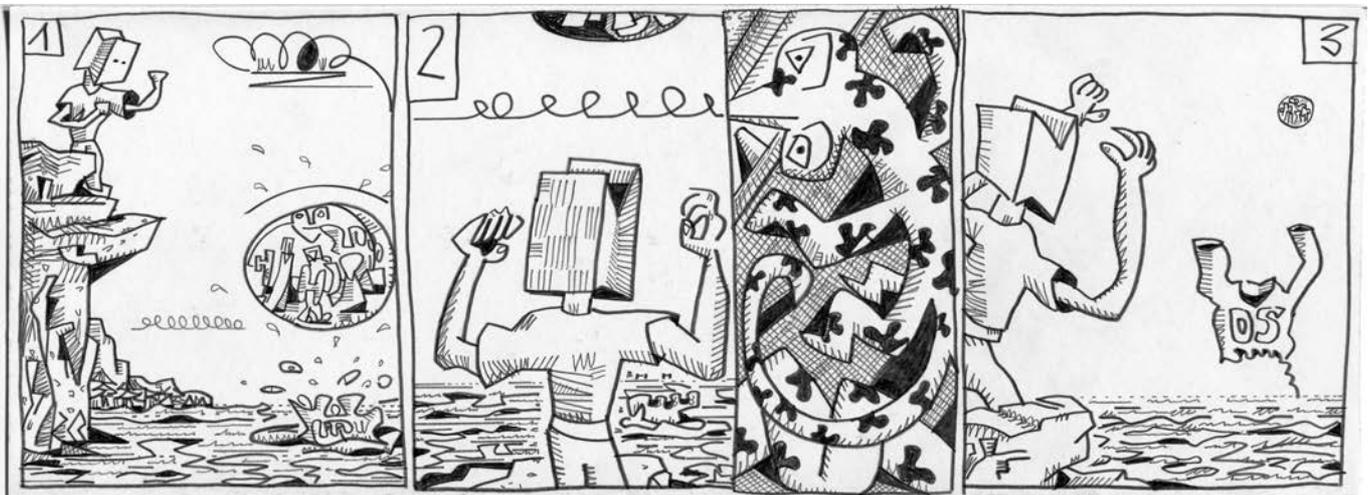
unterbricht ihn: Dann wäre Sie ja der richtige Mann, um die Expedition zu leiten! Der Kapitän fährt fort: ... und Randvoll Schmerz wäre Steuermann. Hurra! Jetzt gibt es kein Halten mehr. Wollen wir nicht doch mit? Fragt die Leopardenanakonda Nils. Die haben schon einen Steuermann! Nils kommt sich überflüssig vor.



39. Die Leute aus dem Rathaus und die Mannschaft vom Kapitän verlassen gemeinsam das Seemannsheim. Der Kapitän hat gemerkt, dass der Alte Knochen seinen Satz nicht beendete. Er möchte nicht, dass der OB zuhört. Bleibt mal hier, sagt er zu seinen Leuten und winkt den

Leuten aus dem Rathaus einen Gruß zu. Diese sitzen schon im Auto und fahren in die Stadt zurück. Jetzt sind die Drei unter sich. Sie haben aber nicht mit der Neugier der Leoparden-Anakonda gerechnet. Aus ihrem Versteck hört sie zu. Der Alte Knochen sagt: Das kann

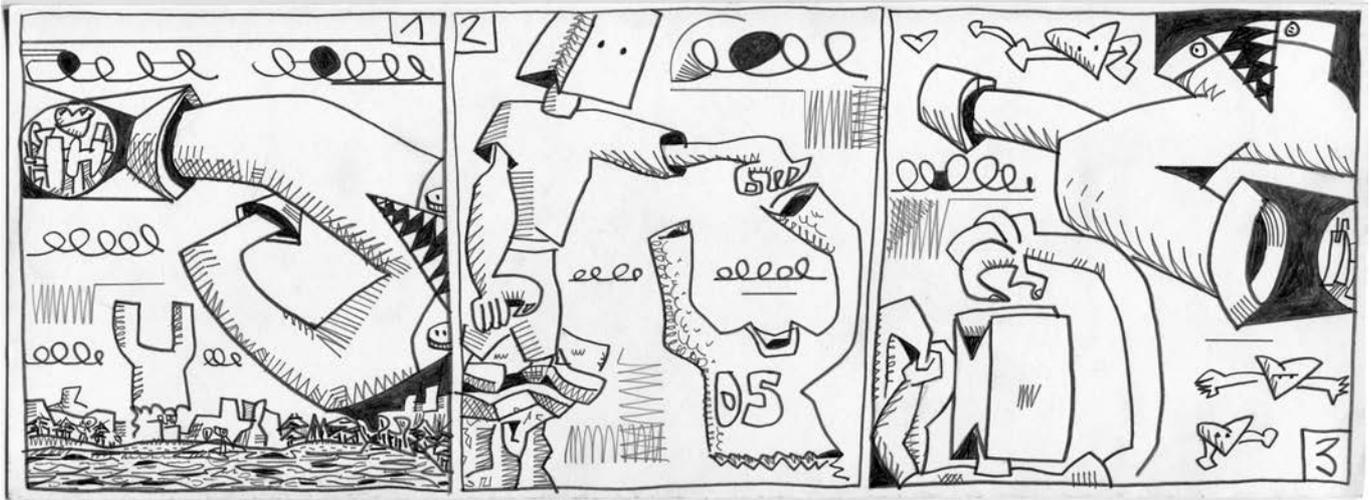
genauso gut die Mütze vom Inneren Kind sein. Der Kapitän sagt: Ich bin ganz Deiner Meinung. Wir sollten uns trotzdem auf die Suche machen. Finden wir das Ungeheuer ist es gut. Finden wir das Innere Kind ist es noch besser. Auf jeden Fall kriegen wir eine neue Umrandung.



40. Zeit, einmal wieder nach Omar Sheriff zu sehen! Als wir ihn das letzte Mal sahen, stand er auf einer Klippe. Sehr steil und sehr hoch. Da steht er immer noch. Er sieht zwei Logoment-Blasen aufsteigen. Eine

mit Hier-soll-es-schön-sein und Liberty. Dicht gefolgt von Madame Klamms Blase. Aber das ist nicht alles. Omar Sheriffs Pullover ist wieder da. Da hat das, was die Leoparden-Anakon-da, ausspioniert, zurück-

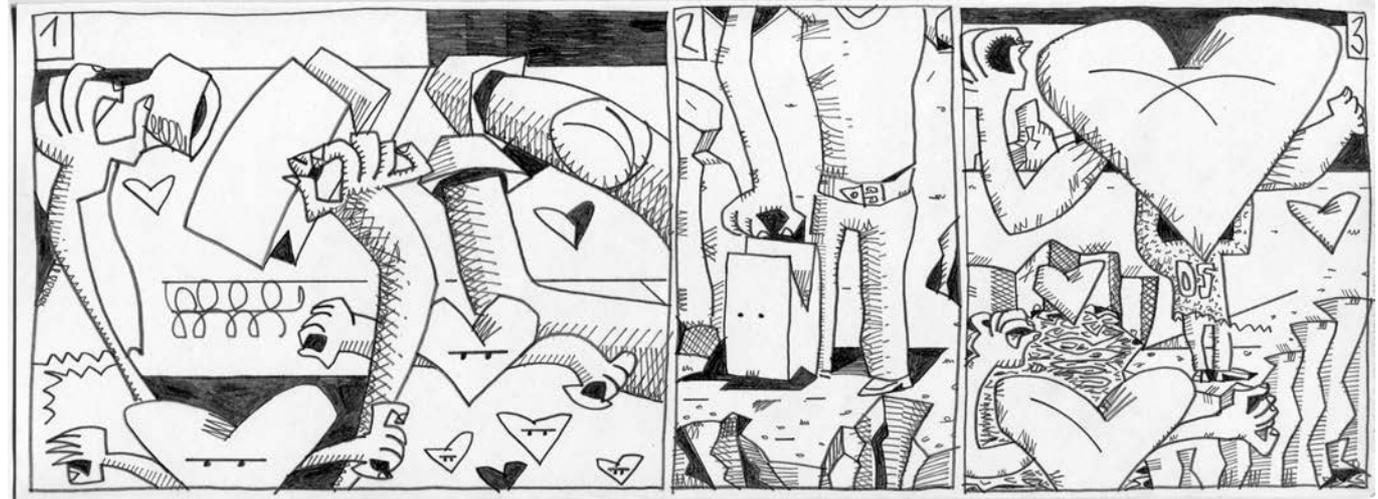
zustehen. Keine Sorge! Sie fällt nicht vom Dach. Sie hält sich mit dem Schwanzende am Fensterahmen fest. Der Himmel ist heiter.



41. Ihr habt es schon geahnt. Jetzt kommt der Augenblick, in dem die Windhose zuschlägt. Während der Pullover seinem Besitzer entgegen schwebt, stürzt sich die Windhose über die Logomentblase. Was ist das

nur für eine Geschichte, denkt sich Omar Sheriff. Für ihn und seinen Pullover scheint sie gut auszugehen, abgesehen davon, dass der Pullover ein ganzes Stück kürzer geworden ist. Kann man ihn überhaupt noch tragen,

ohne dass es lächerlich aussieht? Plötzlich wimmelt es im Himmel von Herzen. Wo kommen sie her? Wo wollen sie hin?



42. Omar Sheriff steht auf der Klippe. Er greift ins Leere vor sich. Es ist ein wunderbares Gefühl, den alten Pullover wieder zu haben. Er will ihn gleich anziehen. Das ist mit der

Tüte über dem Kopf nicht einfach. Das Ganze wird noch erschwert. Omar Sheriff steht einem Schwarm Herzen im Weg. Sie scheinen es eilig zu haben. Dort, wo Omar Sheriff steht,

scheint es für sie der kürzeste Weg zu sein. Elegant weichen sie ihm aus. Omar Sheriff hat gerade soviel Platz wie in einer Umkleidekabine. Das reicht.

