

# " DIE LÜCKENKNÜLLERKIDS "

GESCHICHTEN

AUS EVERYWEN

VON

OMAR SHERIFF



**DER AUFSTAND DER DOSEN**  
Band 1, Teil III, Kapitel 3  
**FEINDE UND VOGEL - FAU**





**Der Aufstand der Dosen  
Dolores**

**Kapitel 3  
Feinde und Vogel-Fau**

## 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 3. Feinde und Vogel-Fau**

Die Dosenwesen, die mit Melo und der Linken Hand ein Fort gebaut haben, spielen Indianer, sie haben den Wald an der Reißverschluß-Bucht durchstreift und dabei Liberty und Hier-soll-es-schön-sein entdeckt.

Die sind gerade auf der Flucht vor der Windhose mit ihrer Logoment Blase gelandet, sie sind ausgestiegen, die Blase verkleinert sich. Die Dosen-Indianer schleichen sich an, sie wollen die Gelandeten gefangen nehmen, und Liberty, die von einem Ast aus alles beobachtet, will ihnen den Spaß nicht verderben und sorgt mit dem Jungen dafür, dass alles klappt.

Auf dem nächtlichen Rückweg zum Fort allerdings vergrößert sich die Logoment-Blase unter dem Druck der Fesselung wieder, so dass die Blase aufsteigt und nicht nur Liberty und den Jungen, sondern auch die Indianer, die das Seil nicht loslassen wollen, in den Himmel entführt.

Omar Sheriff und der Dosen-Indianer, von dem die Fesselschnur stammt, bleiben zurück.  
Am Himmel tut sich noch mehr.

Ronny B Bar, der immer noch in der Logoment-Blase steckt, die ihn von Dolores entführt hat, schwebt vorüber, die Algen aus der Seeflasche sind an die Wandung geraten und breiten sich dort als grüner Belag aus.

In Everywen hat der OB den Kapitän und seine Leute, den Alten Knochen und Randvoll Schmerz, im Seemannsheim auf dem Fischerberg besucht, diese haben den Auftrag das Ungeheuer von Loch Ness zu suchen oder was das auch immer sein mag, was da seit Tagen im Flutkanal und dem Fluss auftaucht und sich offenbar flussaufwärts bewegt.

Für diese Expedition wird das Boot von Duss Lehmgelht Walther repariert, es erhält auch ein neues Bein-Boot, in dem sich die Leoparden-Anakonda versteckt und als Blinder Passagier mitreist. Beim Studium der Karte stolpert Randvoll Schmerz und verschüttet seinen Inhalt, einige Tropfen fallen auf die Karte, exakt auf die Stelle, an der noch keine Eintragungen in der Landkarte sind, dort ist das Land noch unerforscht.

Der Kapitän verbindet die Tropfen mit seiner Krücke und es ergibt sich das Bild eines Herzens, der Oberlauf des Flusses könnte demnach Herzform haben.

Die Expedition beginnt, das Schiff arbeitet sich stromaufwärts.

Auf der Flucht vor möglichen Feinden sind der Einzelne Indianer, Melo und die Linke Hand im Grasland angekommen.

Mit einer riesigen Feder hatte Dolores die Drei abgelenkt und sich an ihnen vorbei geschlichen. Der einzelne Indianer möchte seine zwei neuen Freunde wie Indianer aussehen lassen, aber die Feder ist für Melo zu groß, ein Stirnband muss reichen.

Die Drei halten nach Feinden Ausschau, bis ihnen einfällt, dass das vielleicht auch die Feinde tun, und verstecken sich lieber im hohen Gras.

Scharfe Geräusche sind zu hören, Melo schleicht auf diese zu und entdeckt eine Schar Schären, er mischt sich unentdeckt unter sie, läßt sich unentdeckt mittragen und springt rechtzeitig wieder ab, weit entfernt von seinen Freunden.

Die vertreiben sich die Zeit mit Pfeil- und Bogen-Schießen auf das Boots-Umrandungs-U, bis ein Pfeil daneben geht. Auf der Suche nach diesem entdecken sie einen Schnitt in einem Blatt, in dem der Pfeil klemmt, aber das ist in Wirklichkeit ein Vogel-Fau, das sich der Schnittform angepasst hat und jetzt mit dem Pfeil davonfliegt, bei der Verfolgung des Pfeiles, der eingeklemmt in das Vogel-Fau weithin am Himmel zu sehen ist, finden sich die Drei Indianer wieder.

Auch die Schären folgen dem Vogel-Fau, weil sich dieses in der Regel an Schnitten niederlässt, an Stellen also, die einen durch – und wieder raus lassen.

Es ist Nacht geworden.

Die Drei, die sich wieder haben, finden Schnitt, Vogel-Fau und Pfeil, der einzelne Indianer bekommt seinen Pfeil wieder, das Vogel-Fau verschwindet, der Schnitt lässt die Drei durch, sie essen Grassamen und trinken Tau, der sich in einem Blatt sammelt.

In Newrywen geht jetzt auch die Windhose im Windhosen-Hangar schlafen. Dort hängen große Kleiderbügel.

Die Schicht der Fla-Po-Hearts hat begonnen. Sie sammeln die Flaschenpost-Flaschen, die im Gewässer angetrieben kommen, in Kästen. Die vollen Kästen sollen auf den Dosen-Dampfer verladen werden. Aber der bleibt verschwunden. Plötzlich gerät das stille Wasser in Unruhe. Das liegt an Dolores, die durch das Wasser wadet und am Himmel zwei ei-förmige Gebilde entdeckt hat, die ihren Instinkt ansprechen.

Leider fliegen die Gebilde, in denen Ronny und Liberty, der Junge und die Dosen-Indianer unterwegs sind, in entgegen gesetzte Richtungen, so dass Dolores nicht weiß, für welches sie sich entscheiden soll, ihre Unentschiedenheit führt zu einem Hin- und Her-Gespränge, das das Wasser zu riesigen Wellen aufwühlt.

Die Wasserkraft wird in ihrem Wasserbett aufgedeckt. Als sich Dolores entschließt, beide Gebilde unter ihre Flügel zu klemmen, ist es fast zu spät, aber die Woge, die Newry-Wen bedroht, wird von den Herzen an ihren Wasser-Bett-Decken-Zipfeln gepackt und in ihre Ruhelage über dem Körper der noch nicht richtig wach gewordenen Wasserkraft zurückbefördert.

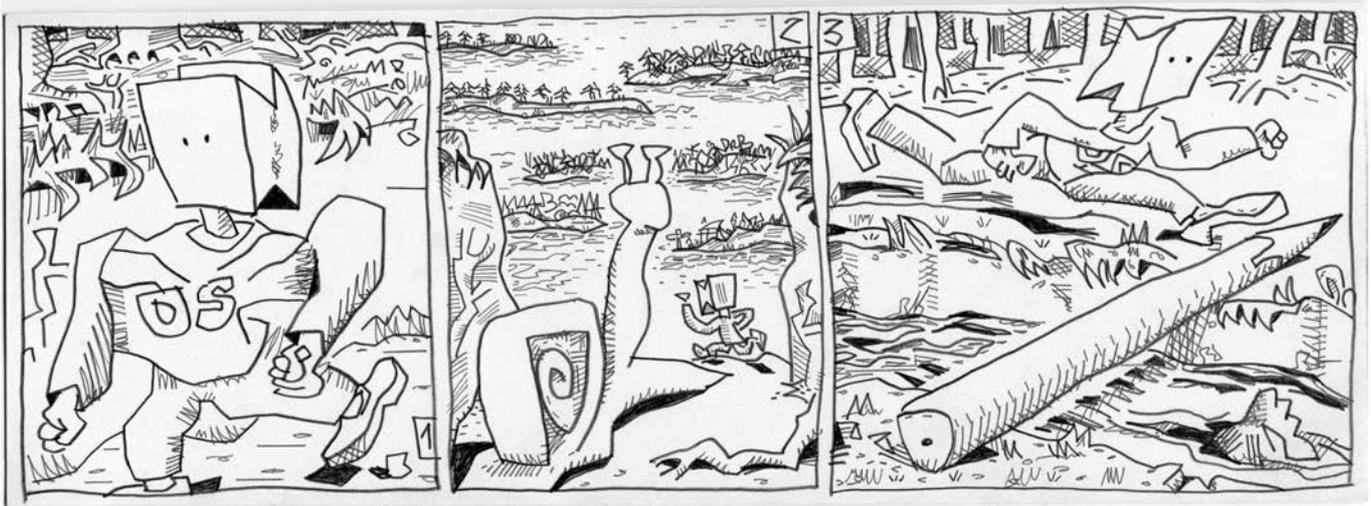
Dolores kann nicht mehr stören, weil sich die Logoment-Blasen unter dem Druck ihrer Flügel vergrößern, mit zunehmender Geschwindigkeit verschwindet Dolores in der Höhe.

Die Fla-Po-Hearts setzen ihre Arbeit fort.

Fortsetzung folgt



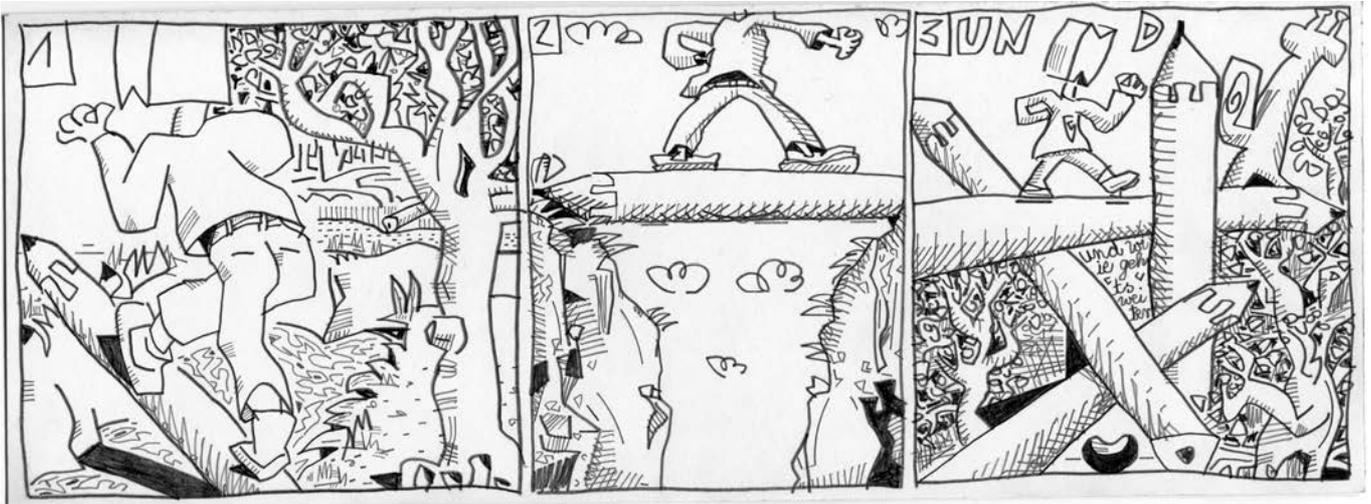




1. Bravo. Da kommt Omar Sheriff. Es ist ein Wettlauf mit der Zeit. Manchmal sieht es so aus, als wenn ihn die Zeit hinter sich lassen würde. Aber dann bekommt er einen großen

Vorsprung. Es geht bergab. Unter ihnen liegt die Reißverschluss-Bucht von Newrywen. Omar Sheriff ist so froh, seinen Pullover wieder zu haben, dass man ihm nicht ansieht, was der

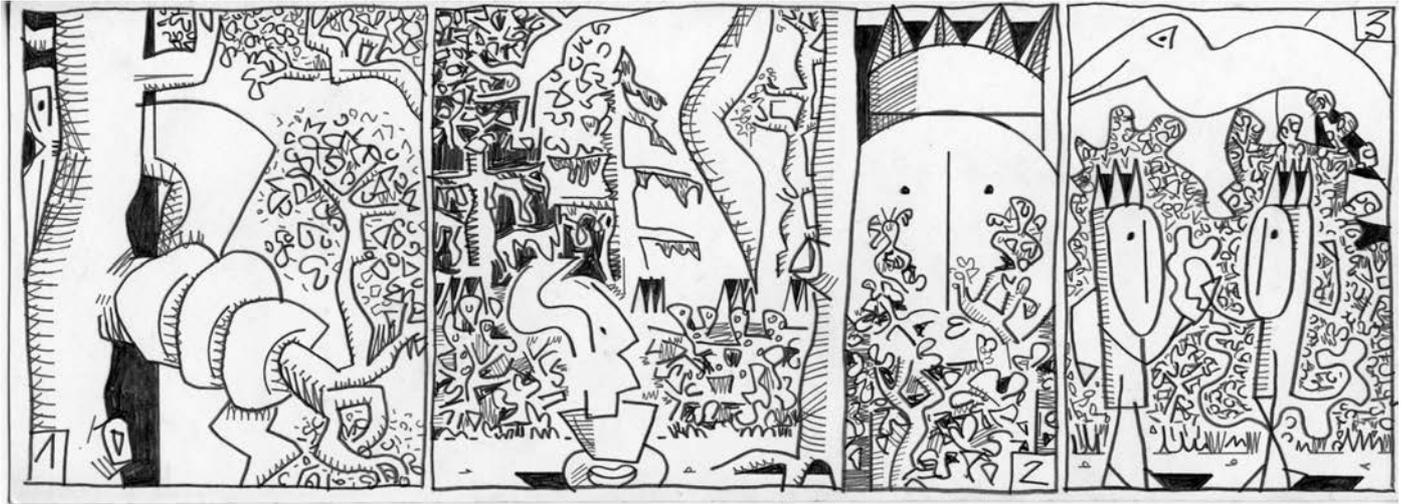
alles durchgemacht hat. Beinahe hätte er sich ganz aufgelöst und wäre der Leitfaden eines Pull-over-Geschwaders geworden. Wie geht es jetzt weiter, für den Pullover und seinen Besitzer?



2. Manche Schriftsteller spitzen erst einmal alle ihre Bleistifte, um in Schwung zu kommen, es gibt viele Methoden, allen ist

gemeinsam, dass sich die Frage nach dem Wie-Weitergehen bis zur Unausweichlichkeit des Dass und Muß verstärkt und es zum

Durchbruch kommt. Zeit und Raum folgen wieder dem Schritt der Fantasie.



3. Liberty und Hier-soll-es-schön-sein sind im Wald gelandet. Ihre Logoment-Blase ist kleiner geworden, nachdem sie ausgestiegen waren. Sie hatten sich von der Windhose verfolgt gefühlt, was ein Irrtum war, wie wir jetzt wissen. Als Liberty meint, ein blechernes Geräusch zu hören, ist das kein Irrtum.

Auch mit ihrer Vermutung, dass es sich um Dosen-Wesen handelt, die Indianer spielen, liegt sie richtig. Zwar hat sie die meiste Zeit auf dem Dosen-dampfer geschlafen, so dass man meinen könnte, sie könnte nur wenig über Dosenwesen wissen, aber für manches hat man als Liberty einfach einen

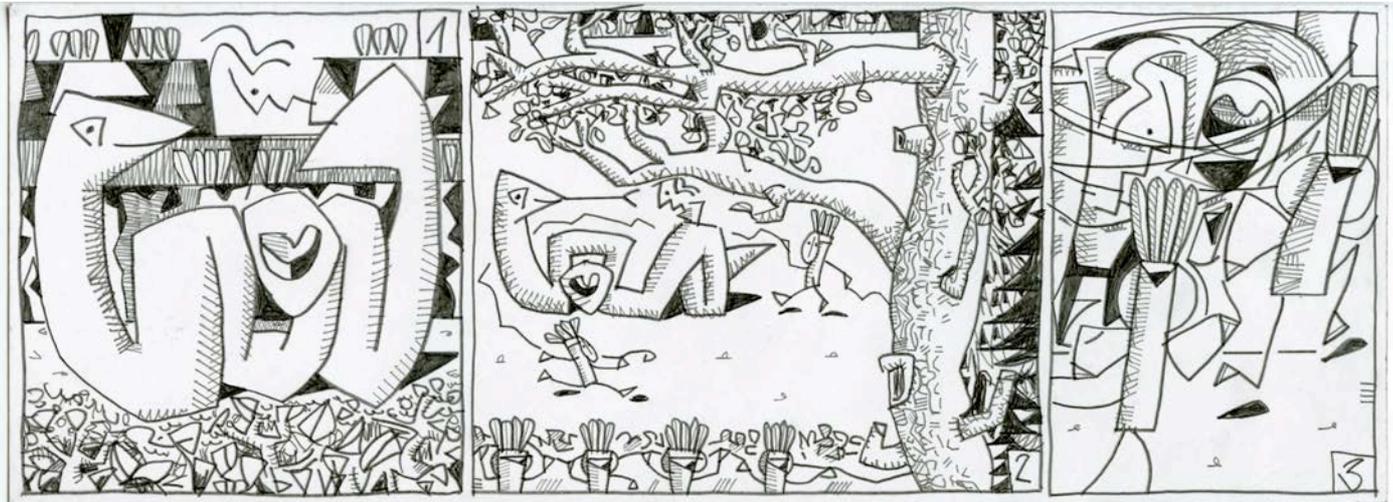
sechsten Sinn. Hier-soll-es-schön-sein ahnt noch nichts. Liberty will ihm ein Zeichen geben, damit er mitspielt. Die Dosen haben sich angeschlichen, ihre Federn lugen über die Büsche heraus. Zwei sind damit beschäftigt, den Faden zu entwirren, mit dem die Gefangenen gefesselt werden sollen.



4. Liberty kennt sich mit Freiheit aus, und entsprechend gut mit Unfreiheit, Gefangenschaft und Gefangennahme. Sie beobachtet die Dosen-Indianer, die hinter den Büschen lauern und ihren Überfall vorbereiten. Was sie mit der langen Schnur vorhaben,

das kann nicht funktionieren. Das soll wohl ein Lasso werden? Man sieht gleich, auch wenn man nicht Liberty heißt, dass die Dosen zum ersten Mal jemanden gefangen nehmen wollen. Der schöne Indianer-Schmuck! Denkt Liberty. Das

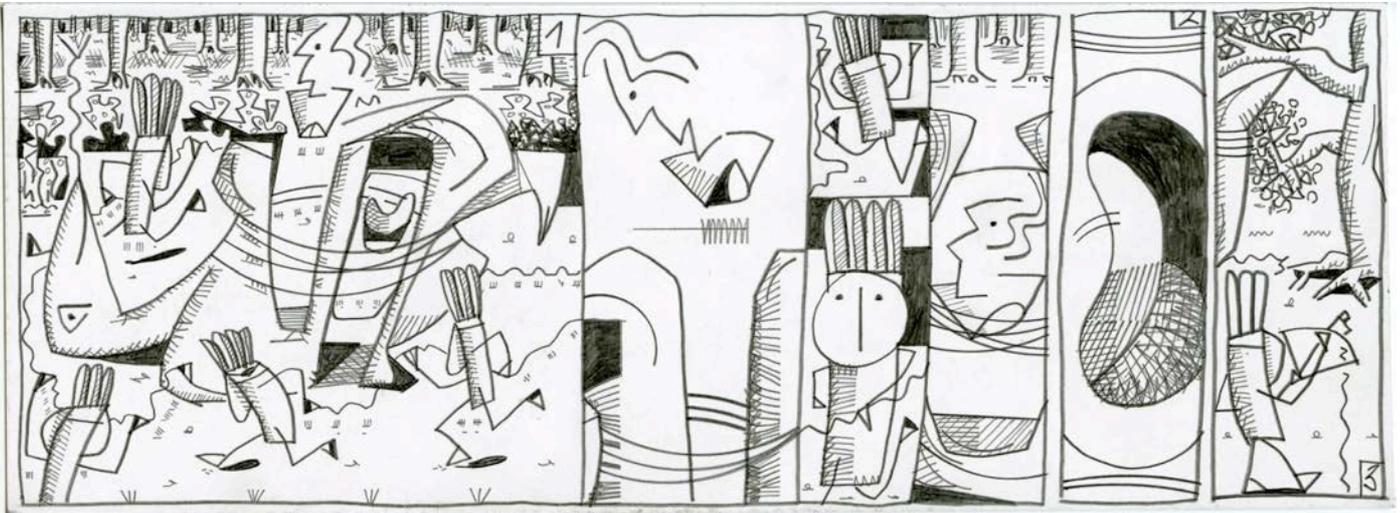
sieht so traurig aus, wenn es nicht klappt. Die Dosen werden sich schämen. Und ihr Selbstvertrauen verlieren. Da brechen sie mit Kriegsgeschrei aus dem Dickicht hervor. ....



5. Jetzt wird es Zeit. Kriegsgeschrei erfüllt die Luft. Hier-soll-Es-Schön-Sein sieht Liberty fragend an. Ein Blick in ihr lächelndes Gesicht, gibt ihm Bescheid. Keine Angst! Er versteht, dass er in einer Schlinge von Libertys Schlangengeleib Platz nehmen soll, in einer anderen Schlinge hat die Logoment-Blase bereits Platz bekommen, Liberty gibt Hier-soll-Es-Schön-Sein mit ihrem

Schwanz-Ende eine Hilfestellung. Als sich der Platz mit den ersten mutigen Dosen füllt, ist alles zum Verschnüren bereit. Normalerweise hätten sie versucht, den Gefangenen Hände und Füße zu fesseln. Davon kann man ausgehen. Doch in unserem Falle wäre der Versuch ins Leere gegangen, da Liberty und Hier-soll-Es-Schön-Sein weder Hände noch Füße haben. Es geht auch ohne. Das ist nur

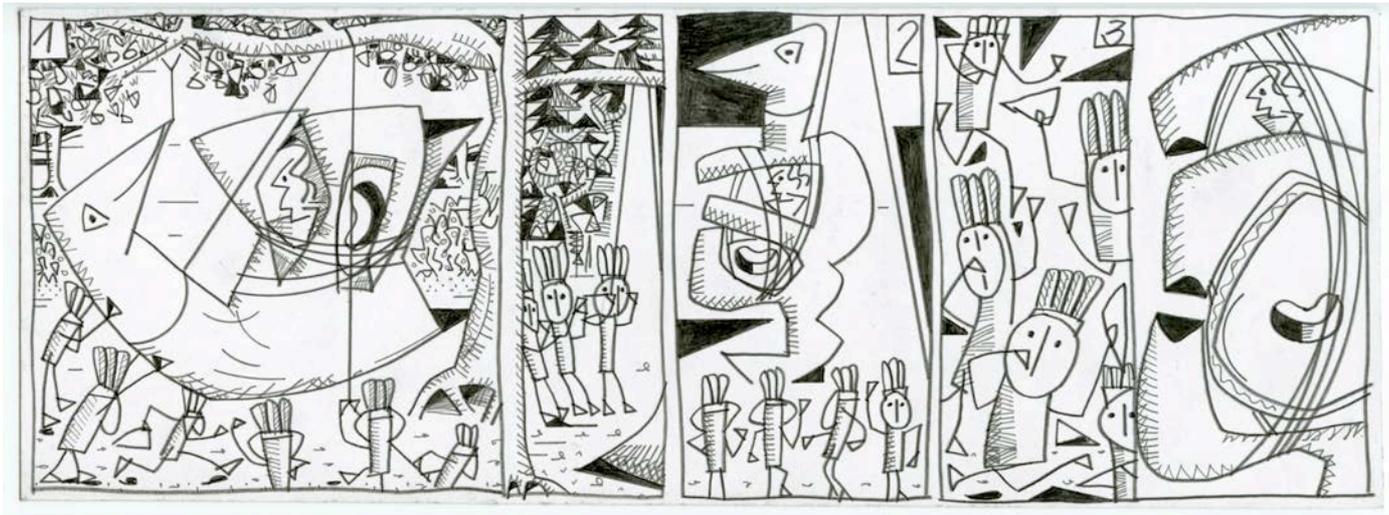
eine Frage der inneren Einstellung. Vorausschauende, einfühlsame Liberty! Die Dosen-Wesen verdanken Dir den perfekten Einstieg in das Indianer-Leben. Ob der einzelne Indianer, dem sie hier nach-eifern, selber schon jemals einen Gefangenen gemacht hat? Die Schnur ist endlos. Jetzt beteiligen sich alle Dosen-Indianer beim Einwickeln.



6. Ganz so einfach ist es doch nicht! Die Verschnürung saß zu tief. Dort, wo sich Libertys Schlinge nach oben öffnet. Der Druck der Verschnürung schiebt Hier-soll-Es-Schön-Sein wie einen Korken ins Freie. Liberty reagiert darauf. Sie verkleinert die Schlinge, in der die Logoment-Blase sitzt. Damit schafft sie genügend Platz für Hier-soll-Es-

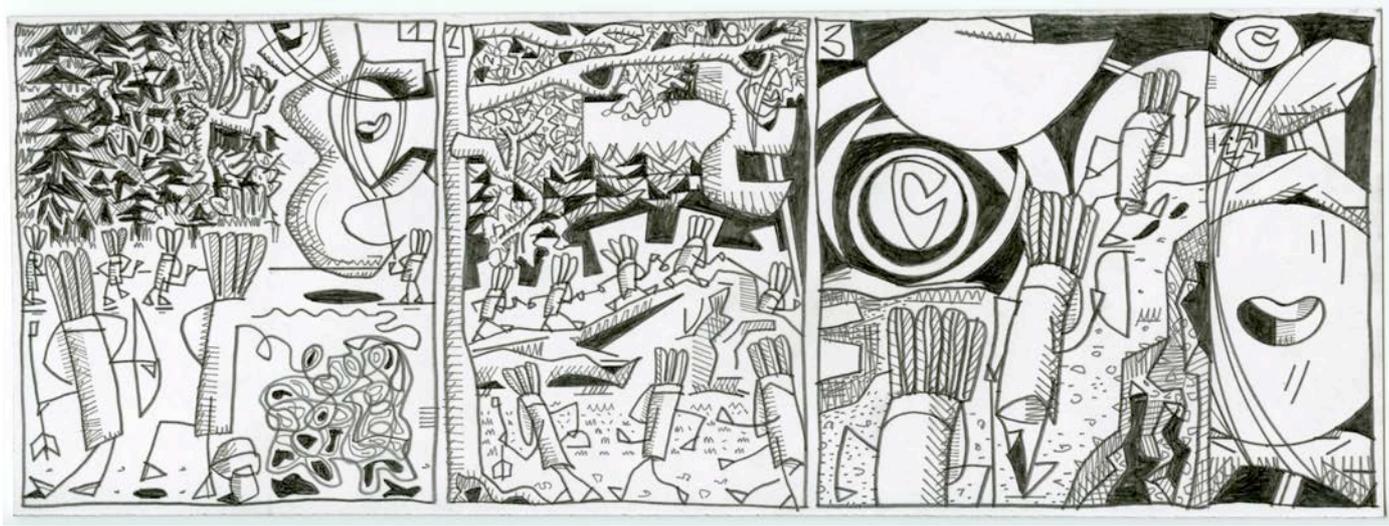
Schön-Sein, der kurz über der Schlingen-Öffnung schwebt, wo Omar Sheriff nichts anderes einfällt, als ihn wieder herunterfallen zu lassen. An anderer Stelle ist er einfallreicher. Der zusätzliche Druck, den dieser Vorgang auf die Logoment-Blase mit der Kastanie ausübt, löst eine Reaktion der Logoment-Blase aus. Die Logomentblase

vergrößert sich. Ohne diesen Vorgang zu beachten, folgen die Dosen-Indianer Omar Sheriffs Ideen, die sie für die ihren halten. Sie haben ein Transport-Problem. Wie bekommen sie die Gefangenen ins Fort. Ein Dosen-Indianer schießt das Ende der Schnur mit Pfeil und Bogen über einen Ast. ....



7. Gut, dass noch so viel Schnur übrig ist. Mit dem Rest, der nicht zum Fesseln gebraucht wurde, stellen die Dosen-Wesen einen Kran her. Sie ziehen an der Schnur, die über dem Ast liegt. Hau-Ruck. Das könnte ein Fortschritt sein, mit dem sich das Transport-Problem lösen lässt. Jetzt steht die Schlange so aufrecht wie die Dosenwesen. Die Schwanzspitze sieht aus wie ein Fuß. Die Lückenknüllerkids, ihre Freunde, Bekannten und Ältern kommen ohne Beine und Füße voran, um wie viel mehr Beweglichkeit muss dann allein schon in

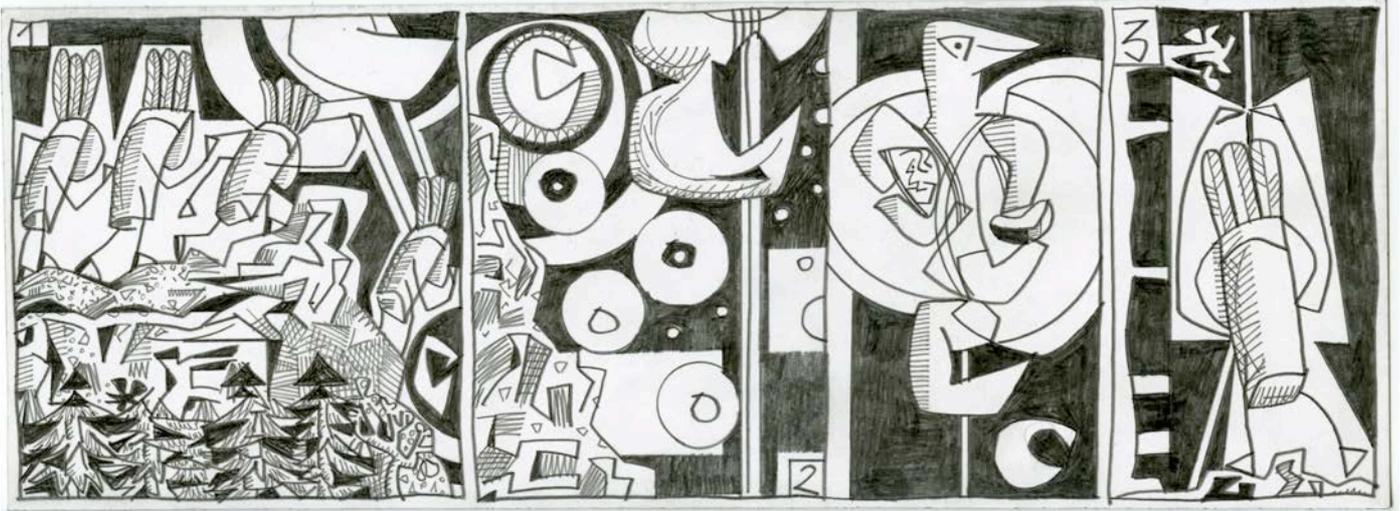
der Schwanzspitze von Liberty stecken, dem Wappentier aller Lückenknüller. Vorausgesetzt, Liberty macht mir. Aber das hat sie ja schon unter Beweis gestellt. Man darf optimistisch ein. Die Dosen-Indianer tanzen vor Freude. Aber freut Euch nicht zu früh. Es gibt noch viel zu lernen. Die Logoment-Blase reagiert auf den Druck der Fesselung mit Gegendruck und vergrößert sich. Das erkennt man vor allem daran, dass die Kastanie im Verhältnis kleiner wird .....



8. Liberty beginnt zu schweben. Die Dosen-Indianer erschrecken zuerst. Der Auftrieb ist aber ganz sanft. Die Gefangenen sind leicht zu halten, die Transport-Frage beantwortet sich von selber. Die Luft trägt, die Dosen-Indianer bestimmen die Richtung. Sie bekommen die Sache in die Hand. Liberty selber ist auch zufrieden, die Dosen-Indianer sind stolz auf

ihre Gefangennahme. Die Verschnürung der Gefangenen kann sich sehen lassen, sie ist ein Kunstwerk und dadurch, dass es durch die Vergrößerung der Logoment-Blase fliegt, kann es auch schon von weitem gesehen werden und allen zeigen, was die Dosen-Indianer schaffen. Toll! Allerdings ist Niemand außer den Indianern selber da und der

Transport im Wald beschwerlich. Die Indianer suchen daher den Weg durchs Gebirge, jenseits der Baumgrenze. In der Nacht kommen sie dort an. Der Mond steht am Himmel. Die Logoment-Blase vergrößert sich langsam. Man merkt es kaum. Plötzlich ist sie sehr groß, ohne dass es gemerkt wurde.  
.....  
.



9. Die Dosen-Indianer gehen durchs Gebirge. Sie gehen einer hinter dem anderen und halten die Schnur, an der Liberty befestigt ist. Es ist eine sternklare Nacht. So etwas Schönes haben sie noch nicht erlebt und sie hoffen, dass es nie aufhören wird. Die Vergrößerung der Logoment-Blase fällt ihnen nicht auf. Erst als sie einen Abhang

hinuntersteigen, merken sie dass mit der Größe der Blase auch deren Auftrieb zugenommen hat. Nur gut, dass wir genug Schnur haben, denkt der Anführer der Dosen-Indianer. Er führt Liberty an der Leine. Aber jetzt muss er immer mehr Leine nachgeben. Liberty folgt ihm nicht mehr. Es ist jetzt umgekehrt, Liberty hat die Dosen-

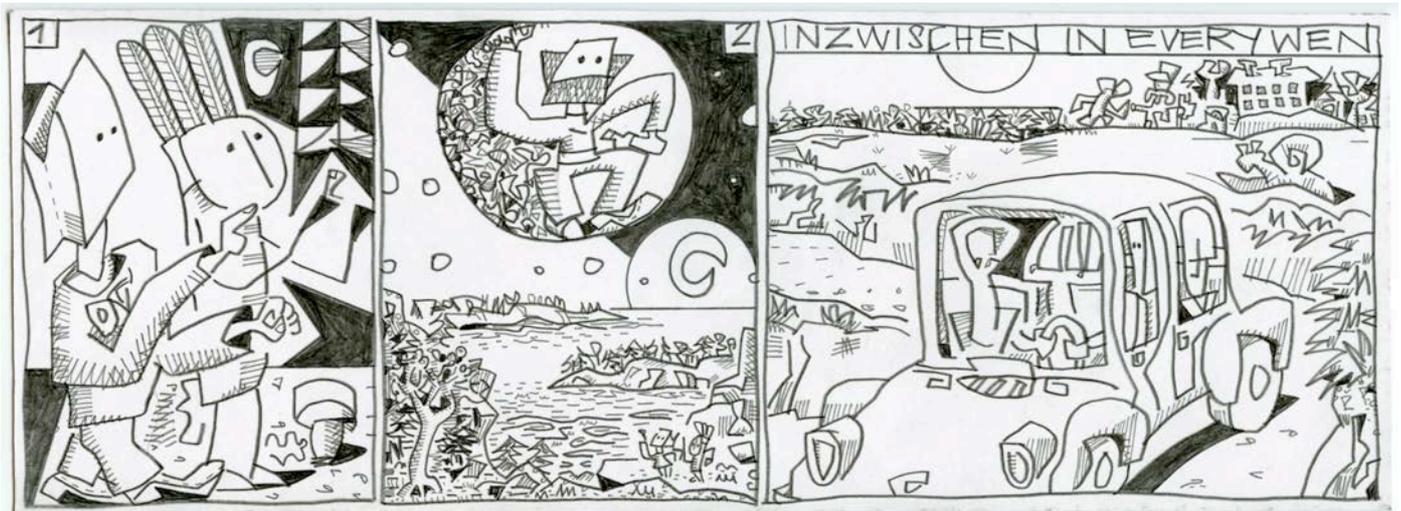
Indianer an der Leine. Wie das aussieht könnt Ihr gleich sehen. Vorher ist noch ein Problem zu lösen. Die Blase droht die Verschnürung zu sprengen. Ein Absturz aus dieser Höhe wäre auch für Liberty schlecht. So! Geschafft! Wichtig ist, dass die Kastanie nicht verrutscht.



10. Liberty und Hier-soll-es-schön-sein gewinnen mit der Logoment-Blase an Höhe. Die Dosen-Indianer wollen sich von ihren neuen Spiel-Gefährten nicht trennen. Sie lassen die Schnur nicht los. Sie sind einverstanden, dass sich die Rollen vertauschen. Jetzt haben

sie einen noch besseren Überblick als vom Berg, den sie gerade hinab gestiegen waren. Unter ihnen breitet sich die Reißverschluss-Bucht in ihrer ganzen Größe aus. Die Schnur-Dose, die allen anderen Schnur gegeben hat, ist unschlüssig, was sie jetzt tun soll, nachdem

alle genug Schnur bekommen haben. Ihre Aufgabe ist beendet, jetzt kann sie an sich selber denken. Aber ihr fällt nichts ein. Gut, dass es Omar Sheriff gibt. Aber dem fällt auch nicht viel ein. Schnipp, schnapp! Tapferer, kleiner Dosen-Indianer! Da geht er.



11. Stop, zurück! Ruft Omar Sheriff dem Dosen-Indianer zu. Da bewegt sich etwas am Himmel. Omar Sheriff möchte nicht alleine zuschauen. Was ist das? Es ist Ronny B Bar in der Logoment-Blase. Gerade war er noch in Everywen, da ist er auch schon wieder in Newrywen. Auf dem Luftweg geht das ganz einfach. Für Ronny gibt es viel zu sehen. Die Fahrt ist sehr abwechslungsreich, dank Hier-

wohne-ichs See-Flasche hat er genug zu essen, in der Blase kann man es sich wie in einem Fernseh-Sessel bequem machen. Der Umstand, dass diese Reise unfreiwillig begonnen hat, tritt in den Hintergrund, die großartige Aussicht macht Ronny vergessen, dass es unbegreiflich ist, wie das Ganze begann. Ein paar Tropfen aus der Seeflasche sind an die Blasenwand geraten, die Algen

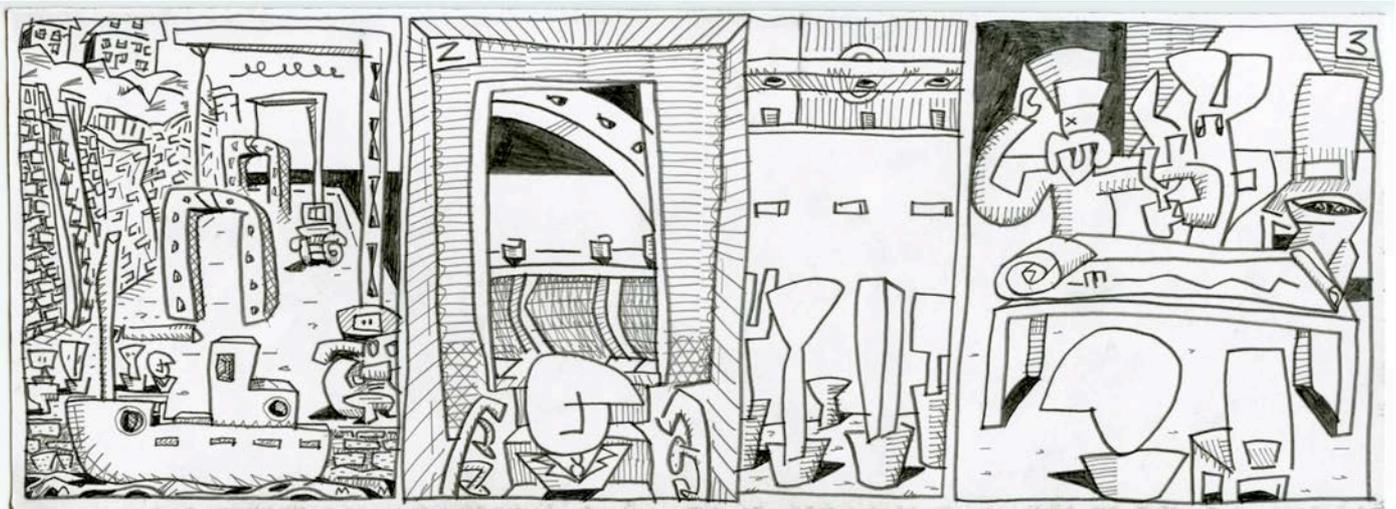
vermehren sich und überziehen die Wand. In Everywen gibt es eine neue Frage. Der OB will wissen, ob das Ungeheuer von Loch Ness nach Everywen gekommen ist. Es gibt Hinweise, die dafür sprechen. In einem Treffen im Seemanns-Heim auf dem Fischerberg beauftragt der OB Kapitän Duss Lehmgheht Walther dieser Frage nachzugehen. Gerade fährt der OB wieder ab.



12. Duss Lehmgheht Walther und seine Leute brechen auf. Die Leoparden-Anakonda kennt ihre Pläne. Eine Suche nach dem Ungeheuer von Loch Ness, das vielleicht das Innere Kind ist, klingt das nicht spannend. Die Leoparden-Anakonda bekommt

vor Spannung wieder einen großen Kopf. Sie denkt: Ich werde Nils fragen, ob wir uns an der Suche beteiligen können. Vielleicht sind wir jetzt lang genug an Land geblieben! Im Hafen angekommen, verschwinden die drei See-Leute gleich

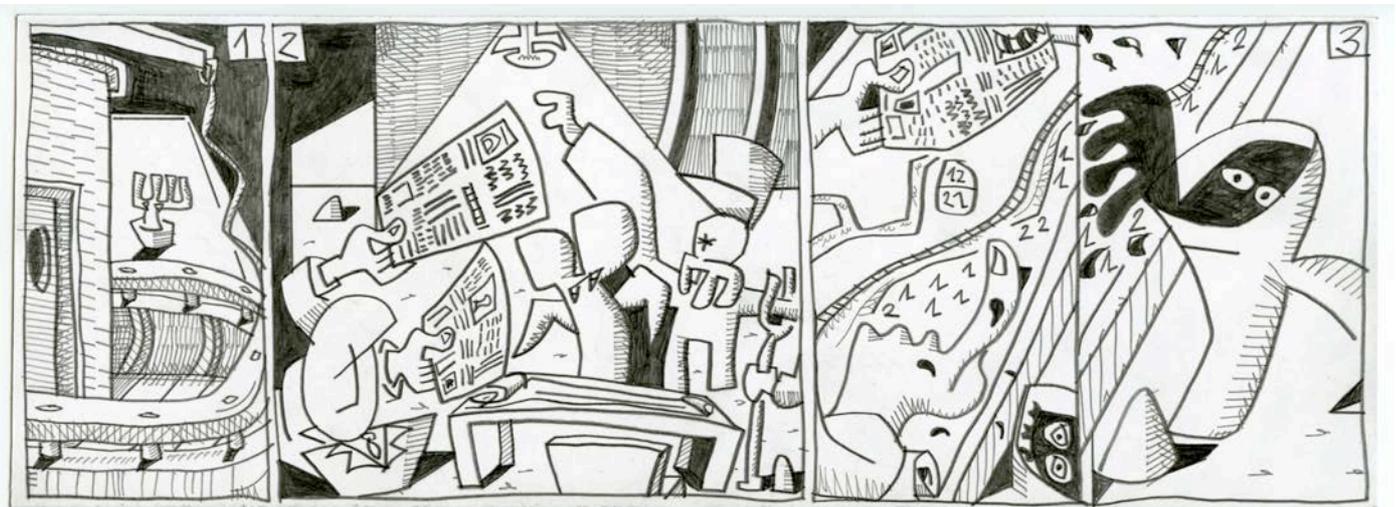
unter Deck. Dort steht der große Kartentisch. Randvoll Schmerz macht das Licht an. Gleichzeitig rollen die Kräne mit den Boots-Umrandungen an, die der OB versprochen hatte.



13. Da sind die Kräne mit den Ersatz- Umrandungen. Während die Bauhof-Pröppel die Umrandungen festmachen, geht auch der OB unter Deck. Über Deck wird Millimeter-Arbeit geleistet. Die Vertreter des Everywener Stadtrats freuen sich, wie gut die

Arbeit gelingt. Unter Deck brüten die drei Seeleute über der Karte, die den Fluss-Verlauf zeigt, soweit er bisher erforscht und aufgezeichnet wurde. Die Karte ist sehr groß und an beiden Tisch-Enden ist sie noch nicht ganz ausgerollt. In der linken Rolle

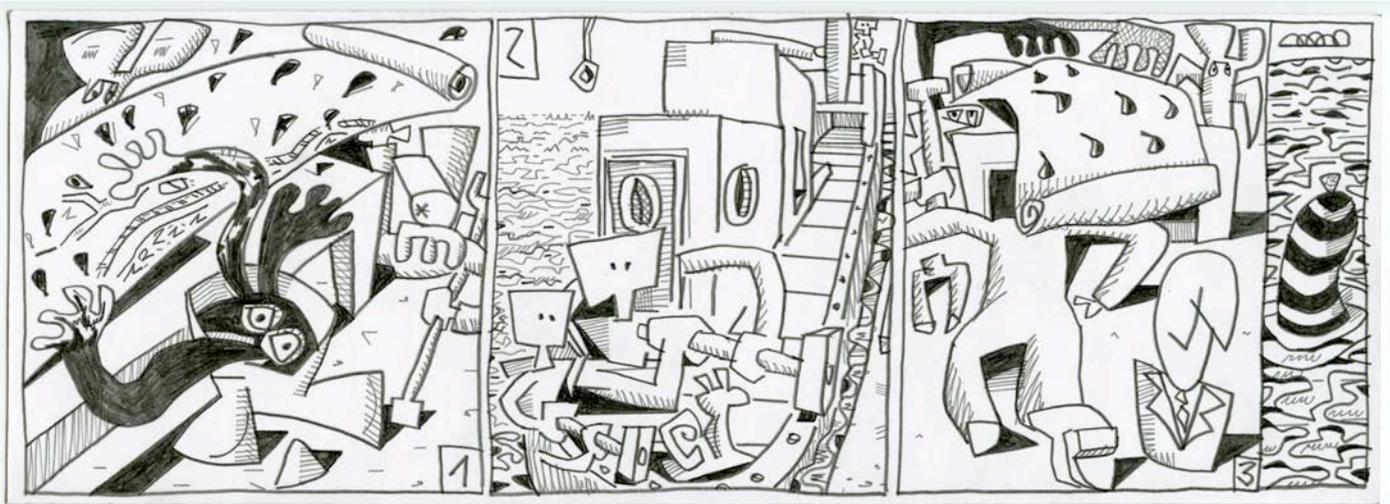
liegt Everywen. In der rechten Rolle der unerforschte Oberlauf. Wo werden die Drei auf das Ungeheuer von Loch Ness stossen? Nun kommt der OB hinzu. Vielleicht bringt er neue Informationen?



14. Die Umrandungen sitzen jetzt überall auf den Dübeln. Der OB zeigt den See-Leuten zwei Ausgaben des NEW-Day-Magazin mit Bildern von dem Ungeheuer. Jedes Mal wurde es an einer anderen Stelle gesehen. Wenn man die Geschwindigkeit,

mit der das Ungeheuer von einem Punkt zum anderen kommt, hochrechnet, müsste das Ungeheuer jetzt hier sein. Der Ob zeigt mit dem Zeigefinger die Stelle. Das ist die Stelle, wo sich der fliegende Wald befindet. Als Randvoll

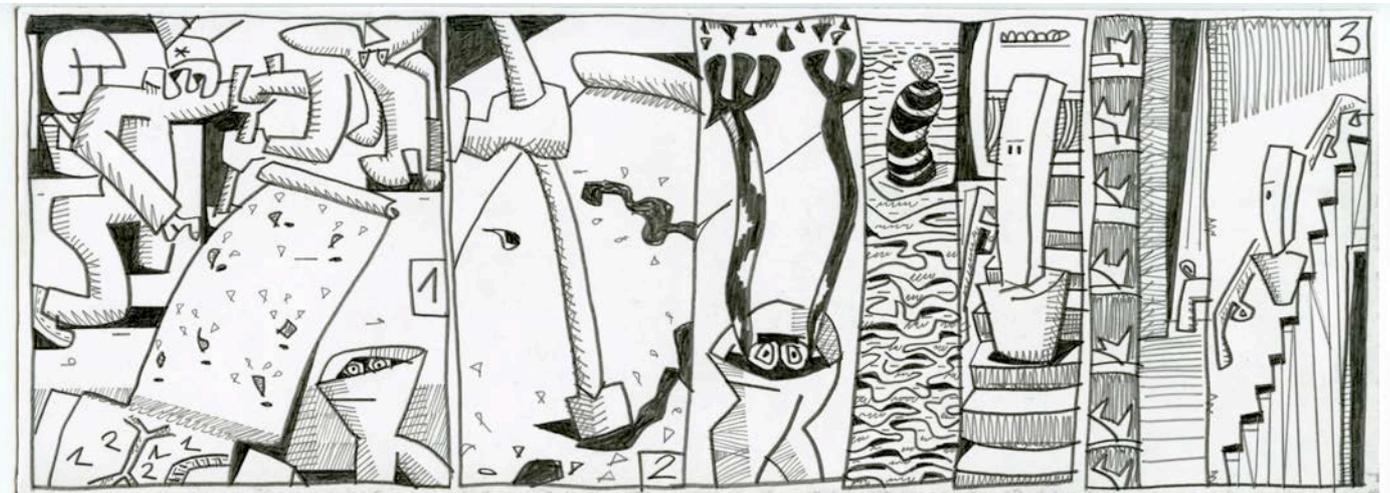
Schmerz näher herankommt, um mehr zu sehen, stolpert er. Kein Wunder. Auf dem Boden liegt ein Stein des Anstosses. Wie kommt der hier her? Eine Schmerz-Welle schwapp über den Rand. Ach Herrjeh, auf die schöne Karte!



15. Aber nicht genug damit. Randvoll Schmerz versucht den übergeschwappten Schmerz aufzufangen, bevor er auf der Landkarte Flecken macht. Dabei stolpert er noch einmal. Ob Randvoll Schmerz für den Steuermann-Posten überhaupt geeignet ist? Sein Stolpern gibt dem Geschehen eine uner-

wartete Richtung. Die Kartenrolle kommt ins Rollen und saust vom Tisch. Der Kapitän versucht sie aufzufangen. Aber das ist mit einem Bein nicht so leicht. Er stürzt. Von Deck her hört man Gehämmer. Die Bauhof-Pröppel befestigen die Umrandungen an den Dübeln. Unter Deck geht alles drunter und drüber. Die

Schmerz-Tropfen sind nicht mehr aufzufangen, das Karten-Ende mit der unerforschten Gegend bedeckt den Kapitän. Irgendwo dort schwimmt ein unbekanntes Wesen seinem Ziel entgegen.



16. Der Kapitän kriecht unter der Karte hervor. Randvoll Schmerz hat viele Tropfen nicht einfangen können. Da sind noch einige in der Luft. Die anderen sind auf die leere Karte gefallen und bilden ein irritierendes Muster. Irritierend für wen? Nicht für den Kapitän. Kaum hat er seinen

Kopf unter der Karte hervorgezogen, erkennt er auch schon die Zusammenhänge. Er taucht die Spitze seiner Krücke in die Tropfen und zeichnet eine Verbindungslinie. Mal sehen, was daraus wird. Ob er auch genug Tropfen hat. Die Abstände zwischen den Tropfen dürfen

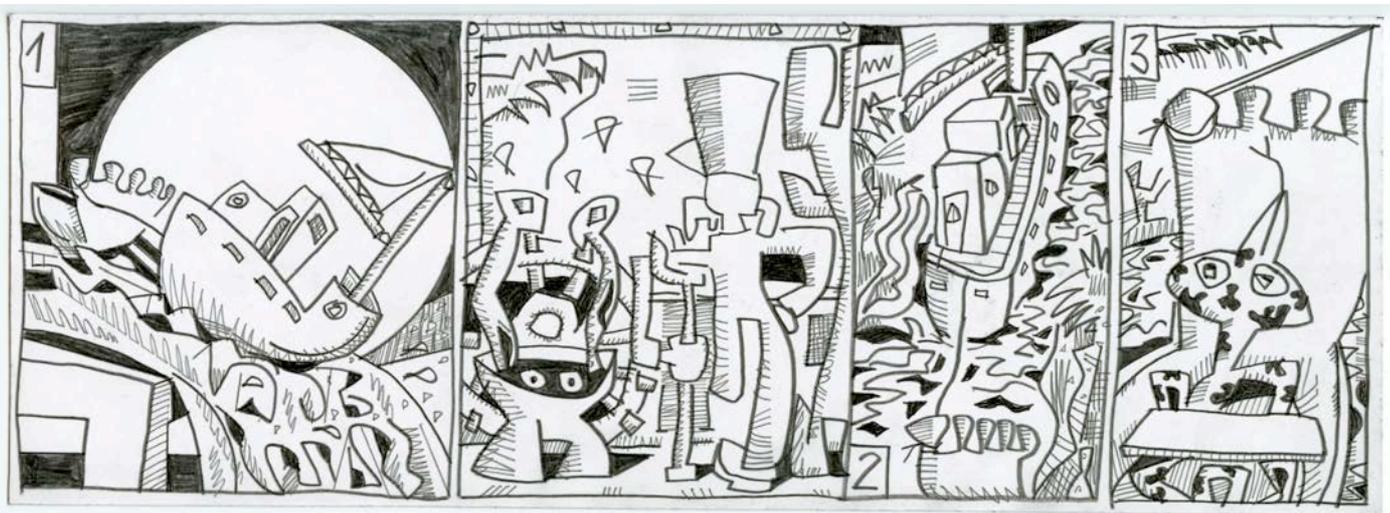
nicht zu groß sein. Vielleicht sollte Randvoll Schmerz die Tropfen, die er jetzt einfängt, auch auf die Karte fallen lassen. An Deck ist man fertig. Das kann man hören, es ist nichts mehr zu hören. Auf der Treppe hört man etwas. Es ist ein Pommes, das nach dem OB sehen will.



17. Der Pommes betritt das Kartenzimmer. Dort ist es still bis auf das Geräusch von einem feinen Streichen. Was die Ursache für dieses Geräusch ist, kann der Pommes nicht sehen. Der Tisch steht dazwischen. Alle Anwesenden blicken konzentriert zu Boden. Aha. Rufen sie jetzt aus. Der Pommes geht um den Tisch herum. Jetzt kann er

erkennen, was bei den anderen diesen Erkennens-Ausruf entlockte. Der Oberlauf des Flusses, der noch nicht erforscht und aufgezeichnet wurde, muss offensichtlich Herz-Form haben. Diese Annahme ist für den Kapitän, der sich mit Gewässern auskennt, zwingend. Sie ist besser als keine. Wir sind jetzt einen ganz schönen Schritt

weiter. Sagt der Kapitän zum OB. Wir können aufbrechen. Nur eine kleine Bitte noch, Proviant und ein Bein-Boot. Das letzte Bein-Boot ist in der Geschichte „Die Ohr-Insel“ verloren gegangen. Der OB gibt diese Bitte als Auftrag an den Pommes weiter und schon können sich unsere Freunde in ein neues Abenteuer stürzen. ....

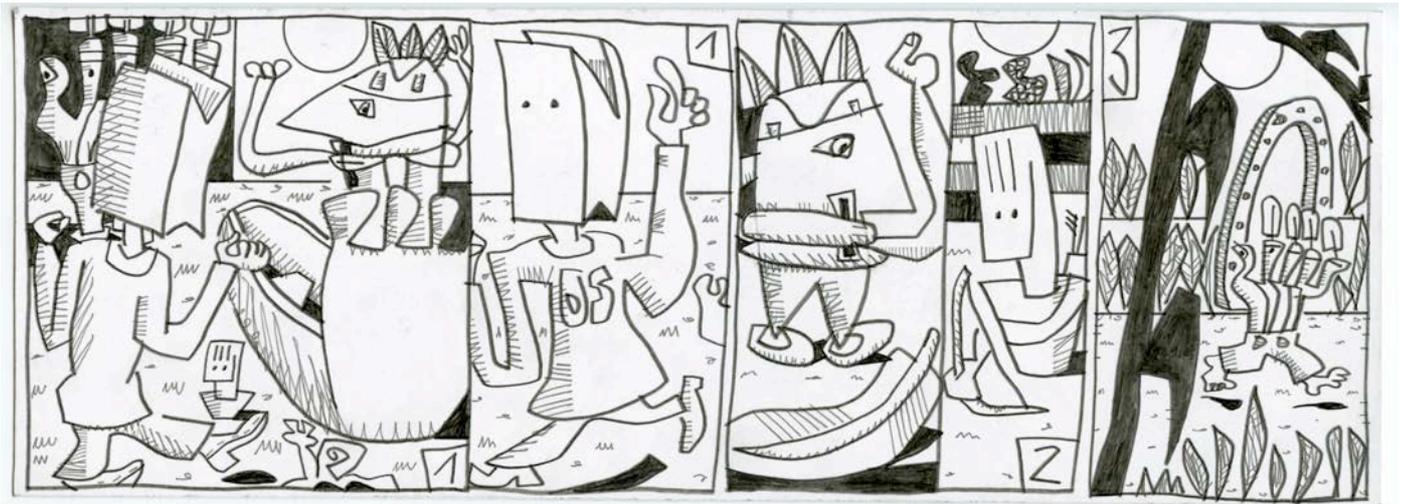


18. Unsere Freunde stürzen sich in ein neues Abenteuer. Die Strömung nimmt zu. An einer Schnur führt das Schiff von Duss Lehmgheht Walther ein Bein-Boot hinter sich her. Randvoll Schmerz steht am Steuer. Großartig! Sagt der Kapitän. Er ist mit seinem neuen Steuermann zufrieden. Obwohl Randvoll

Schmerz kaum etwas sieht, meistert er jede Schwierigkeit. Und in unbekanntem Gewässern gibt es nichts als Schwierigkeiten. Augen zu und durch! Sagt Randvoll Schmerz und kann auch schon wieder lachen. Das Schiff, das für die hohe See gebaut ist, kämpft sich durch die Stromschnellen des Flusses,

dann und wann treten die Ufer dicht zusammen.

Es gibt immer etwas zu sehen. Man hat keine Zeit, zurückzublicken. Dort gibt es auch etwas zu sehen, was in der Zukunft eine Rolle spielen könnte. Die Leoparden-Anakonda, die als Blinder Passagier im Bein-Boot mitfährt. ....



19. Ein Bein-Boot ist eine großartige Sache. Schwärmt Omar Sheriff. Jetzt soll die Geschichte mit Melo, der Linken Hand und dem einzelnen Indianer weitergehen. Aber Omar Sheriff kann sich nicht von

dem Anblick des Bein-Bootes lösen. Endlich. Es wird Zeit, dass Du Dich wieder an den Schreibtisch setzt! Omar Sheriff hat auch schon eine Idee. Hier ist eine Feder! Ruft der einzelne Indianer. Melo ist dran. Er hat

noch keinen Indianer-Schmuck. Aber auch die Linke Hand kommt herbeigelaufen und merkt in der Eile nicht, dass sie zwischen den Beinen von Dolores hindurch läuft.



20. Was für eine Feder! Denkt Melo. Er fühlt sich riesig. Aber riesig ist die Feder. Viel zu groß für Melo. Der einzelne Indianer holt ein Stirnband heraus. Und das Stirnband passt. Na

immerhin. Es passt sogar sehr gut, finden der einzelne Indianer und die Linke Hand. Das findet Melo selber auch. Es braucht gar keine Feder. Und wer weiß, wozu es nützlich sein kann,

keine Feder zu tragen?! Vielleicht stellt sich das gleich heraus. Ein ungewöhnlicher, unvollständiger Laut steht in der Luft. Es ist ein KKKKK.



21. Und dann vervollständigt sich der Laut mit einem Nacks zum Knacks. Die drei Indianer erschrecken. Das hört sich verdächtig an. Das klingt ganz nach Feinden. Wo könnten sie sein. Es ist nichts zu sehen. Was die drei nichts wissen, ist, dass es Dolores sein könnte, von der dieses Knacksen stammt. Sie durchquert gerade einen Wald. Da ist es möglich, dass unter ihren Krallen ein Baum zerbricht. Mit einem weiteren Schritt ist der kolossale Riesen-Vogel im Wasser. Das verursacht keine Geräusche, die bis ans Ohr der Indianer dringen könnten. Jetzt wäre es

gut, Dolores als Freundin zu haben, sie hat den Überblick, der den Indianern fehlt. Aber Dolores hat andere Interessen. Ronny B Bar ist nicht zu ersetzen. Die drei Indianer sind deswegen nicht traurig. Erstens wissen sie von Dolores nichts, und zweitens können sie eine Räuber-Leiter machen, so dass der einzelne Indianer auf der Linken Hand stehen kann, und Melo auf dem einzelnen Indianer, und von dort aus könnte man auch einen ganz guten Überblick haben, der ausreicht, Feinde zu erkennen.



22. Gleich ist Melo ganz oben. Die Linke Hand hilft mit dem Daumen nach. Der einzelne Indianer hat Angst, dass Melo seinen Kopfschmuck zerknickt. Aber Melo ist vorsichtig und es passiert nichts. Eine wunderbare Aussicht. Der Blick schweift über ein friedliches Gras-See. Das Gras ist sehr hoch. Man sieht kaum, wie die Zeit vorübergeht. Kein Feind zu sehen! Da durchfährt alle drei auf einmal eine jäh

Erkenntnis. Wenn sie keinen Feind sehen, muss das nicht unbedingt für den Feind gelten. Der kann sie ohne weiteres sehen, besonders dann, wenn sie so gut zu sehen sind, wie jetzt als Pyramide. Ohne lange zu überlegen, springt Melo hinunter, und das tut der einzelne Indianer im selben Augenblick auch. Und keinen Augenblick später, haben alle drei auch schon ein Versteck gefunden. Das Gras ist sehr

hoch, mit der bumerangartigen Schiffsumrandung erhält man noch mehr Deckung, und auch die Feder ist ein guter Unterschlupf, was noch einmal beweist, dass sie als Kopfschmuck zu groß war. Kaum haben sie sich unsichtbar gemacht, da erfüllt wieder ein ungewöhnlicher, unvollständiger Laut die Luft. Diesmal ist es ein Schschschsch.

.....  
 .....



23. Das Sch ergänzt sich zu Schnipp. Es ist ein scharfes Geräusch, das sehr feindselig klingt. Jetzt erweist es sich als nützlich, dass Melo sehr klein ist und keine Feder trägt. Das ist zum Schleichen ideal. Der einzelne Indianer drückt Melo die Daumen und ruft ihm hinterher: Alles Gute! Das

Schnipp-Geräusch ist nicht mehr zu hören. Dafür raschelt es in Melos Nähe. Ganz in seiner Nähe geht jemand vorüber. Melo schiebt sich durch das hohe Gras. Da sieht er den Feind. Er sieht ihn nur zum Teil, er sieht nur ein Bein, der Rest ist schon wieder im Gras verschwunden.

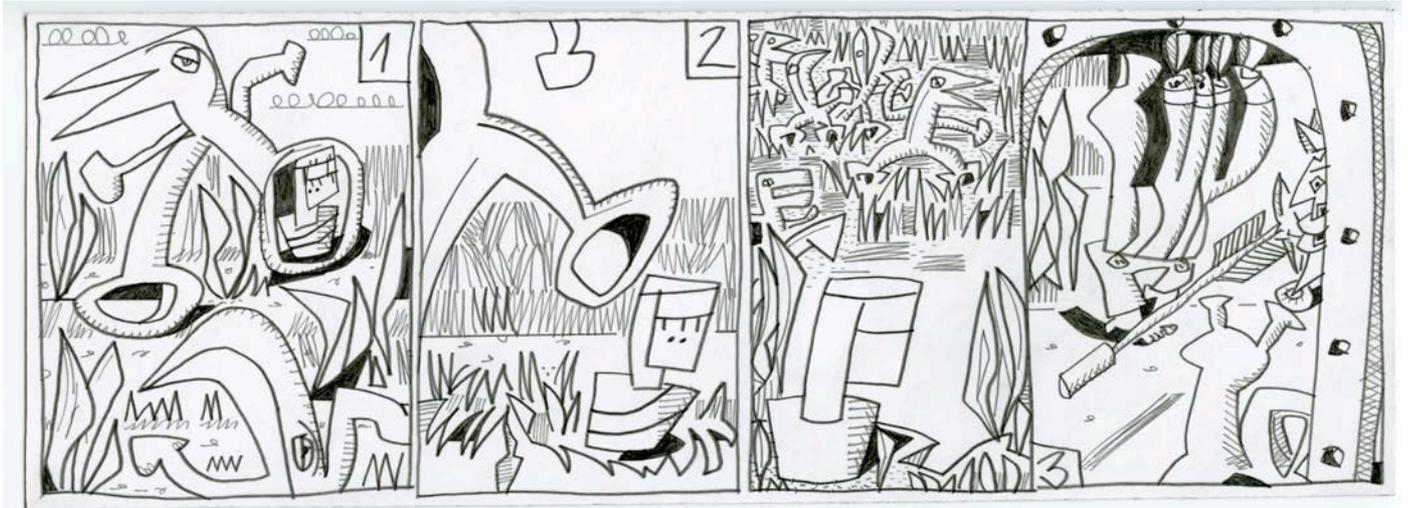
Wenn das scharfe Geräusch vorhin unangenehm war, so löst der Anblick des Beines bei Melo ganz gegensätzliche Empfindungen aus. Er hätte das Bein nie für das Bein eines Feindes gehalten. Ist es nun ein Feind oder ist es keiner? Und was sind Feinde überhaupt. Können Feinde so einladende Beine haben?



24. Jetzt könnt Ihr den Teil des Feindes sehen, der vorhin unsichtbar war. Es ist eine Schäre. Schären sind wirklich gefährlich. Sie schreitet zielstrebig aus. Und sie ist nicht alleine. Jede Menge anderer Schären sind mit ihr unterwegs. Ganz rechts oben im

zweiten Bild könnt Ihr sie sehen. Im letzten Bild könnt Ihr sehen, weshalb Melo das Bein der Schäre so einladend fand. Das lag an der runden Öffnung. Melo ist mutig. Melo zögerte nicht und ist hineingesprungen. So kann er sich von der ganzen Sache ein besseres Bild machen. Dem ein-

zelnen Indianer und der Linken Hand ist etwas eingefallen, das sie machen können, damit ihnen in der Wartezeit nicht langweilig wird. Sie schießen mit Pfeil und Bogen auf die Löcher in der bumerangförmigen Bootsumrandung.



25. Melos Schäre bleibt hinter den anderen zurück. Die klettern bereits über die Kante von einem Abhang. Die Schere spürt ein Gewicht an ihrem Fuß. Was es ist, erkennt sie im hohen Gras nicht. In der Zeichnung erscheint das Gras nicht sehr hoch. In

Wirklichkeit aber ist es viel höher. Die Schere schlenkert mit dem Fuß, um das Gewicht loszuwerden. Melo springt von selber. Er bleibt im hohen Gras für die Scheren unsichtbar. Er kann sie laufen sehen. Sie bewegen sich über die Wiese

unter der Böschung. Die Linke Hand und der einzelne Indianer vertreiben sich weiterhin die Zeit mit Pfeil und Bogen-Schießen. Da! Ein Pfeil geht daneben. Gut, dass er eine entschärfte Spitze hat und Niemandem wirklich wehtun kann. ....



26. Abgesehen davon, dass der Pfeil nicht ins Ziel ging, ist es ein guter Schuss. Schnurgerade fliegt er durch das dichte Gras. Der einzelne Indianer und die Linke Hand laufen hinterher. Aber der Pfeil ist nicht zu erreichen. Er fliegt immer weiter. Er fliegt in die Richtung, aus der das scharfe „Schnipp“ gekommen war. Seine Verfolger stehen auf einmal vor einem Tram-

pelpfad, der durch das hohe Gras führt. „Wir können den Pfeil nicht mehr einholen“, ruft der einzelne Indianer. Das liegt nicht nur an seinem guten Schuss, das liegt auch daran, dass die Linke Hand die bumerangartige Boots-umrandung mitgenommen hat. Für den Fall, dass sie den Rückweg nicht mehr finden. Damit kommt sie aber im dichten, hohen Gras nur mühsam voran.

Der einzelne Indianer kommt viel besser voran. Doch jetzt hat er keine Lust mehr. Auf einen Pfeil können wir verzichten. Sagt er, als die Linke Hand aufgeholt hat. Wir haben noch genug Pfeile. Das stimmt nicht. Wo ist das Bündel Pfeile, das Melo und die Linke Hand mitgebracht hatten? Irgendwo muss es vergessen worden sein. ....



27. Jetzt zählt jeder Pfeil. Los! Jetzt nicht schlapp machen! Ruft der einzelne Indianer. Er zieht die Linke Hand hinter sich her. Die Beiden betreten den Trampelpfad. Melo und Ihr wisst, von wem dieser Trampelpfad stammt. Die beiden Verfolger sind ahnungslos. Sie kommen schneller voran. Die Grashalme

werden höher. Die Grashalmstängel werden stärker. Die Grashalmblätter werden größer. Vielleicht können wir den Pfeil noch einholen. Keucht die Linke Hand. Es tut ihr leid, dass sie die Pfeile verloren hat. Da kommen sie am Ende des Trampelpfades an. Sie haben aufgeholt. Vor ihnen fliegt der

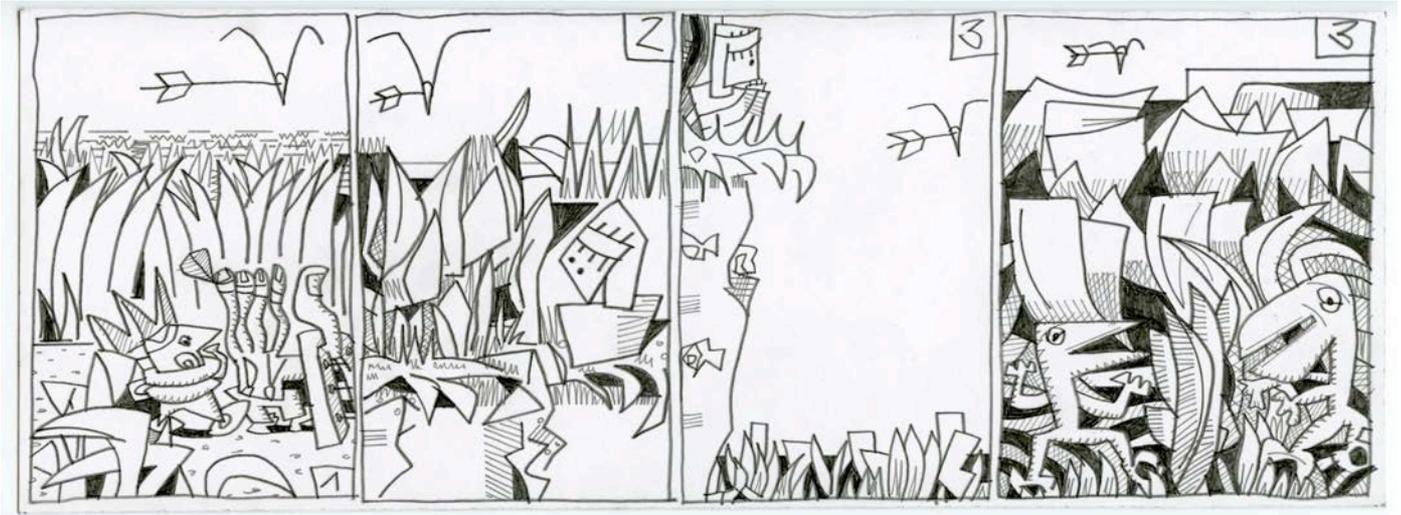
Pfeil dem Ende des Trampelpfades entgegen. Er fliegt auf ein riesiges Blatt zu, das in der Mitte aufgeschnitten ist. Aha, hier sind die Scheren durchmarschiert. Hier hat es Schnipp gemacht. Der einzelne Indianer und die Linke Hand erstarren. Der Pfeil ist angekommen. Doch was ist das?



28. Der Pfeil berührt die Schnittkanten. Die Blätter beginnen sich einzurollen. Zack. Blitzschnell. Alles gerät in Bewegung. Überall rollt sich etwas ein. Überall wickelt sich etwas auf. Der einzelne Indianer und die Linke Hand erschrecken. Sie fürchten, eingewickelt zu werden. Ist Euch aufgefallen, dass die Linke Hand nur noch eine

Feder trägt. Die anderen hat sie im dichten Gras verloren. Zum Suchen ist jetzt keine Zeit. Und der Pfeil? Der Pfeil hört mitten in der Luft auf zu fliegen. Warum? Raus hier! Ruft der einzelne Indianer. Schade, dass Melo nicht dabei ist. Er würde erkennen, dass die gerollten Blätter an die Blume des Strärs erinnern. Aber die zwei machen auch eine

Entdeckung. Was sie für eine Schnittkante gehalten hatten, ist in Wirklichkeit ein Vogel-Fau, das sich als Schnittkante tarnt. Nun bilden das Vogel-Fau und der Pfeil eine Einheit und das Vogel-Fau schaut wie ein Vogel mit einem langen Schwanz aus. Aufgescheucht breitet das Vogel-Fau seine Flügel aus und fliegt davon. ....



29. Der einzelne Indianer und die Linke Hand sind davon gelaufen. Sie haben nicht auf die Richtung geachtet. Und nun haben sie im hohen Gras die Orientierung verloren. Den Stand der Sonne gegenüber der Stelle, wo sie sich von Melo getrennt

hatten, wissen sie nicht mehr. Am Himmel sehen sie das Vogel-Fau mit dem Pfeil-Schwanz. Das ist ihr einziger Anhaltspunkt. Melo geht es nicht anders. Unter ihm durchstreift die Schären-Schar das Gras. Die Schären suchen etwas. Melo hat keine

Ahnung, was das sein könnte. Er hat auch keine Ahnung mehr, woher er gekommen ist. Außerdem hat er Hunger. Da nimmt er am Himmel eine Bewegung wahr. Er erkennt den Pfeil des einzelnen Indianers.



30. Auch die Schären entdecken das Vogel-Fau. Es ist zu erkennen, dass das Vogel-Fau für sie eine besondere Bedeutung hat. Sie laufen ihm hinterher. Das selbe gilt für Melo. Es ist die einzige Verbindung mit dem einzelnen Indianer und der Linken Hand. Melo klettert den Abhang hinunter. In der Zwischenzeit erreichen seine Freunde die

Abhang-Kante an einer anderen Stelle. Sie sehen wie das Vogel-Fau seinem Ziel entgegenfliegt und zwischen den Grashalmen verschwindet. Es ist ganz hinten in der Wiese, wo die Gras-Halm-Blätter riesig sind. Da ist es ja! Es sieht wie die Kante von dem Schnitt aus, der einem der riesigen Gras-Halm-Blätter zugefügt worden ist. Von wem? Die

Tarnung ist perfekt. Bis auf den Pfeil. Die Schären sind dem Vogel-Fau gefolgt. Sie hatten vermutlich den Schnitt gesucht, der sich in dem riesigen Blatt öffnet. Ihre vermutliche Vermutung, das Vogel-Fau würde sie dorthin führen, hätte sich damit bewahrheitet. Auf die Frage, wer den Schnitt ausgeführt hat, haben wir noch keine Antwort.



31. Und darauf gibt es auch keine Antwort. Was wie ein klaffender Schnitt ausgesehen hat, ist nur das Vogel-Fau gewesen. Doch die Stelle scheint die

Schnittstelle zu sein, die die Schären gesucht haben könnten. Das Schnipp-Geräusch durchdringt die Wiese. Das Vogel-Fau flüchtet. Es sucht sein

Heil in der Höhe. Die Schären eilen durch den Schnitt davon. Melo ist am Fuße des Abhangs angekommen. Er hat Hunger.



32. Die Schären sind durch den Schnitt verschwunden. Kurz vor dem Schnitt, wo sie sich versammelt hatten, um darauf zu warten, dass der Schnitt frei wird, haben sie viele Gräser zu Boden getreten. Es raschelt noch einmal, dann ist auch die letzte verschwunden. Melo hat Nie-

manden mehr gesehen. Melo probiert Graskörner, die schmecken. Sie sind sehr klein, die Zeit vergeht, plötzlich ist es Nacht. Das Vogel-Fau ist an die Schnittstelle zurückgekehrt, der einzelne Indianer und die Linke Hand finden Melo, auch sie haben Hunger und finden, dass

die Graskörner sehr gut schmecken. Der einzelne Indianer schleicht sich an das Vogel-Fau heran. Vorsichtig fasst er nach seinem Pfeil. Das Vogel-Fau schreckt auf und fliegt davon. Der Pfeil bleibt bei seinem ursprünglichen Besitzer zurück.



33. Der einzelne Indianer ist glücklich. Er hat seinen Pfeil wieder. Und zu Essen haben sie auch. Leider gibt es keine Getränke. Der Durst wird groß. Da muss man sich etwas einfallen lassen. Die Drei blicken durch den Schnitt im Blatt. Vielleicht

können Sie dahinter einen Durlöcher entdecken. Das Mondlicht leuchtet. Da glitzert etwas im Mondschein. Da rinnt etwas im Mondschein. Tautropfen, die sich in Blattmulden sammeln. Die Drei müssen noch etwas warten. Das

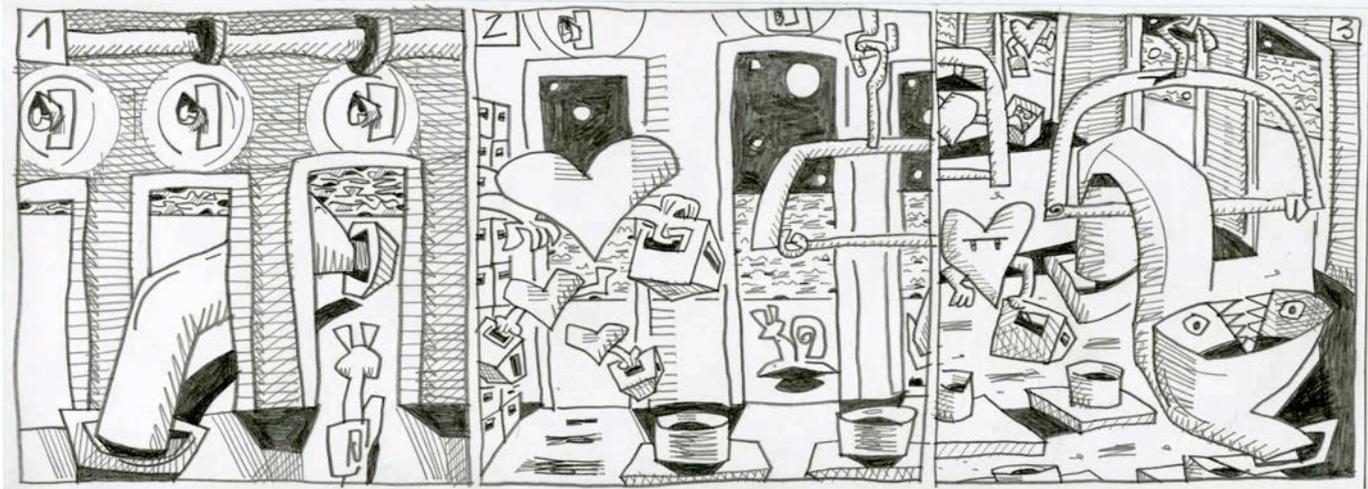
können sie. Der Durst ist noch nicht zu groß. Auf den Newrywener Pfahlbauten ist nach der Ankunft von Madame Klamm Ruhe eingekehrt. Nur die Windhose ist noch auf. Sie ist müde.



34. Alle schlafen in Newrywen. Auch die Windhose denkt ans Zubettgehen. Während die Linke

Hand, der einzelne Indianer und Melo auf ihren Schlummertrunk warten, landet die Windhose auf

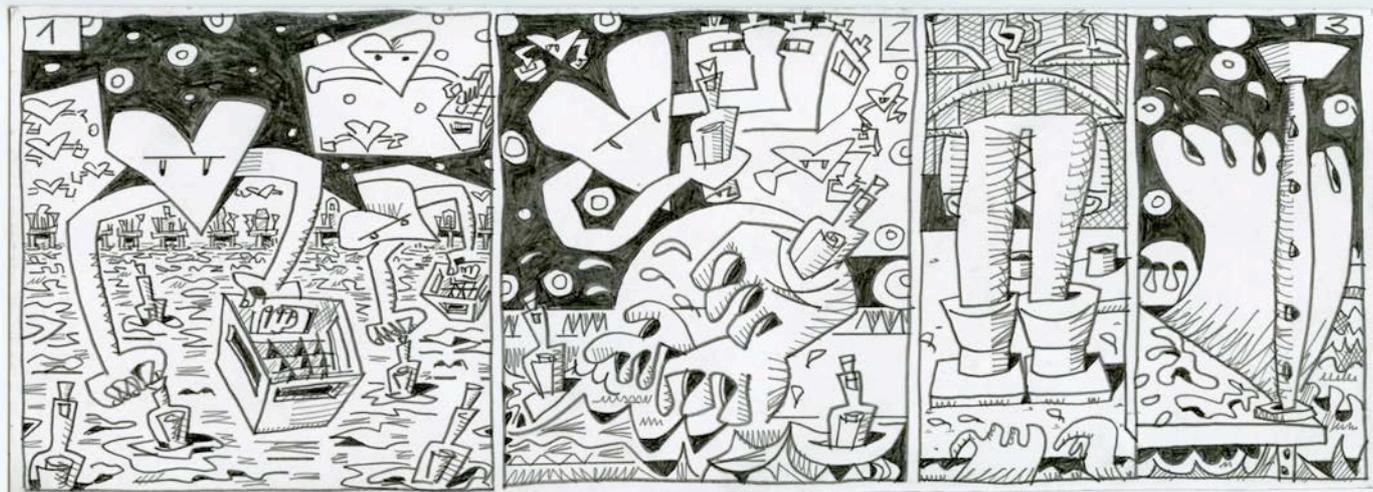
der Plattform vor dem Windhosen-Hangar.



35. Mit großen Schritten betritt die Windhose den Hangar. Gleich darf sie schlafen. Für die Windhose geht ein anstrengender Tag zu Ende. Für die Fla-Po-Hearts aber ist es schon wieder Zeit. Sie haben viel zu tun. Ihr habt es schon gesehen.

Das Gewässer ist voller Flaschen-Post-Flaschen. Die Fla-Po-Hearts müssen sie einsammeln. Das machen sie mit Hilfe von Fla-Po-Kästen, die große Ähnlichkeit mit Bierkästen haben. Im Hangar steht ein mehrere Meter hoher Stapel.

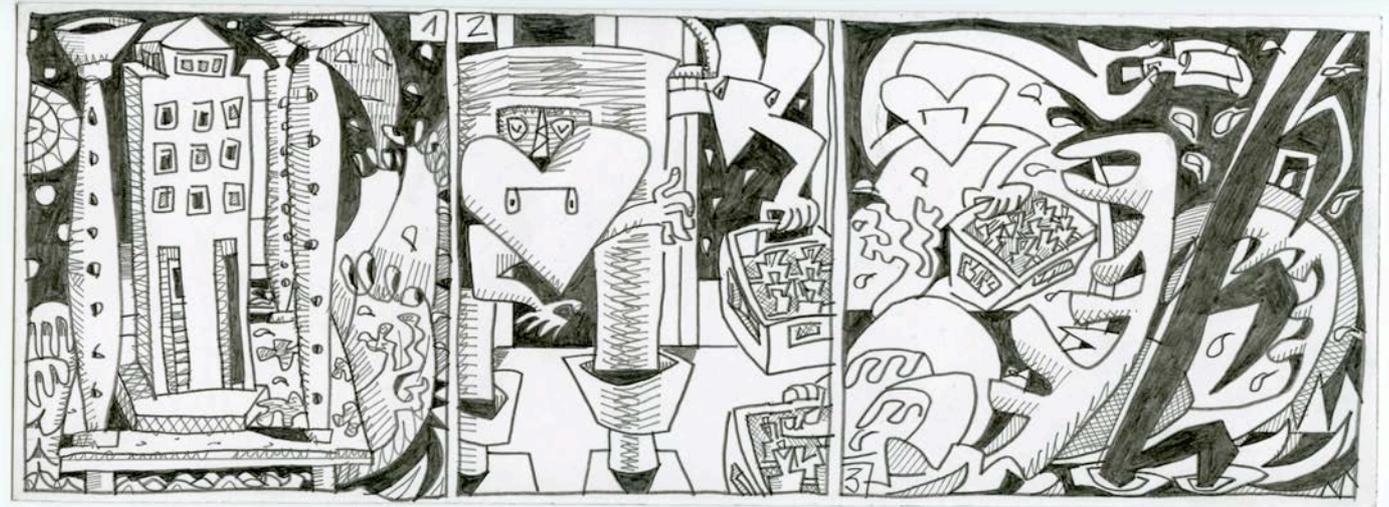
Jetzt taucht im Bild auch ein Bügel auf, der von der Decke herabhängt, das ist der Schlafplatz der Windhose. „War viel los?“ Fragt ein Fla-Po-Heart. „Jede Menge!“, antwortet die Windhose. „Der Dosendampfer hat Verspätung.“



36. Der Dosendampfer müsste längst da sein. Aber irgendetwas hält ihn auf. Den Fla-Po-Hearts kommt das nicht ungelegen. Gerade heute gibt es mehr Flaschenpost als sonst, nachdem es in den letzten Tagen kaum Flaschenpost gegeben hatte und die Fla-Po-Kästen zum großen Teil leer geblieben waren. Über

das Fernbleiben des Dosendampfers machen sie sich keine Gedanken, gleichwohl dies außergewöhnlich ist und ihre Arbeit eng mit dem Dosendampfer verbunden ist. Der Dosendampfer nimmt die vollen Flaschenpostkästen auf seiner Rückfahrt nach Everywen mit.

Während alle anderen schlafen arbeiten die Fla-Po-Hearts und fischen die Flaschen aus dem ruhigen Gewässer. Mit einem Mal ist das Gewässer voller Unruhe. Große Wellen türmen sich auf. Das Wasser spritzt bis in den Windhosen-Hangar.



37. Was setzt das Wasser in Bewegung? Ein Sturm kann es nicht ein. Der Himmel ist klar. Trotzdem gibt es Wellen wie bei einem Orkan. Viele Fla-Po-Hearts eilen mit halbleeren Käs-

ten in den Hangar zurück. Andere sind beherzter und fischen die Flaschen-Post-Flaschen aus den hohen Wellen. Dabei können sie sehen, was das Wasser derartig aufwühlt.

Ihr könnt es auch sehen! Obwohl es sehr dunkel ist! Da, im letzten Bild kommt es heran!  
.....



38. Ohne Zweifel. Das sind die Beine von Dolores. Nachdem sie sich an dem einzelnen Indianer und seinen neuen Freunden vorbei geschlichen hatte, war sie an die Reißverschluss-Bucht gelangt. Wir sind jetzt in der Geschichte da, wo die Dosen den havarierten Dosendampfer

verlassen um im Unterwasserbahnhof Logoment zu holen. Das geschieht unter Wasser. Das aufgewühlte Wasser gibt zur Befürchtung Anlass, dass die Rettungsaktion scheitert. Arme Dolores. Auf ihrer Suche nach ihrer großen Liebe, könnte sie soviel Schlimmes anrichten. Bis

jetzt ist noch nichts passiert. Omar Sheriff putzt sich die Zähne. Es ist Nacht, er ist müde, er will zu Bett. Die Geschichte spukt in seinem Kopf weiter.  
.....  
.....



39. Dolores schreitet in riesigen Schritten durch das Wasser. Sie hat etwas entdeckt. Am Himmel leuchtet eine Kugel. Nein, dort leuchten zwei Kugeln bzw kugelige Gebilde. Beide erinnern sie an die Form, die ihr am meisten bedeutet. Die Form des Eies, aus dem sie geschlüpft ist. Mindestens ebensoviel bedeutet ihr Ronny B. Bar. Beide Gebilde aber schweben in gegensätzliche Richtungen davon. Dolores hat noch nicht begriffen, was sich in den Gebilden befindet. In

die eine kann man schlecht hineinsehen, weil ihre Wandung von einem grünen Belag überzogen ist. Jammerschade, dort befindet sich der Gesuchte. Das andere Gebilde ist keine richtige Kugel, aber das, was oben und unten herausragt, hat ebenfalls eine für Vögel höchst attraktive Form. Und da fällt uns ein, dass wir uns noch gar keine Gedanken darüber gemacht haben, wovon sich Dolores ernähren soll. Von Luft etwa? Ein schlechter Witz, meine

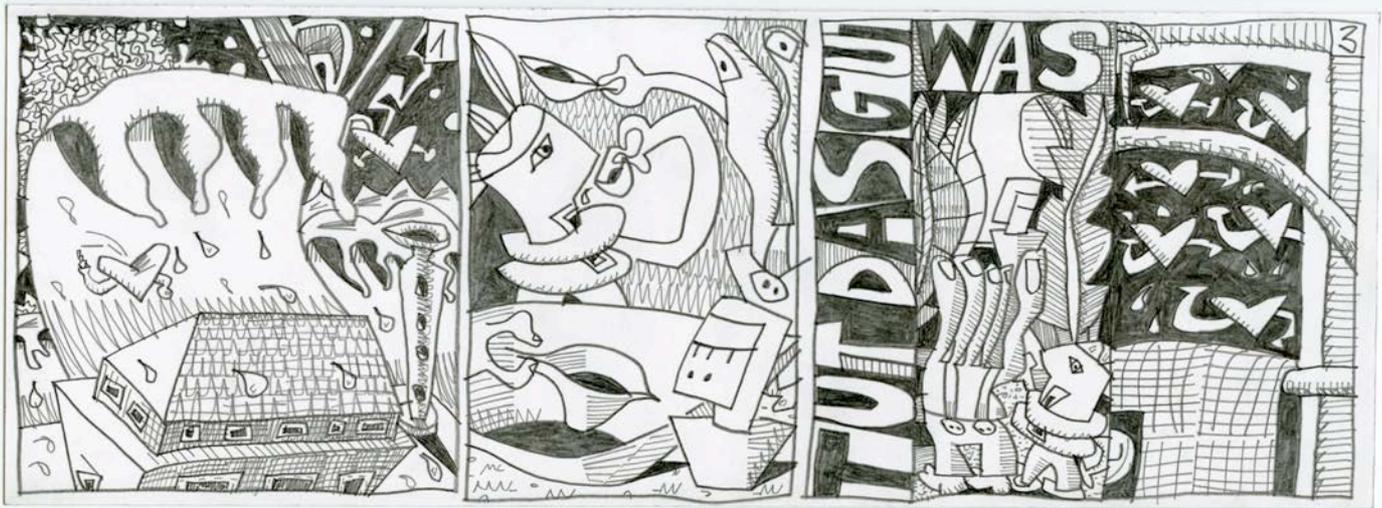
Lieben! Aber doch nicht ganz so schlecht, denn die Luft in Newrywen könnte auf Grund ihres hohen Logoment- Gas-Gehalts auch Nährwert haben. Jetzt ist Dolores in einem Zwiespalt. Soll sie dem wurmförmigen Gebilde oder dem eiförmigen Gebilde hinterher eilen? Ihre Beine überkreuzen sich. Das Wasser scheint zu kochen. Das weckt die Wasserkraft. Was ist denn hier los? Mitten in der Nacht!



40. Wohin? Ein schlimmer Konflikt. Dolores verbiegt sich. Zwei Schritte nach links, zwei Schritte nach rechts, und dabei entfernen sich die Gebilde immerweiter von ihr. Das Wasser beginnt sich

haushoch aufzutürmen, das wird zum Problem für die Pfahlbauten, wie Ihr seht. Die Bewohner von Neverywen aber schlafen. Auch anderenorts ist alles friedlich. Der einzelne Indianer,

Melo und die Linke Hand müssen nicht mehr warten. Das große Blatt hat sich mit Tau gefüllt, man kann jetzt trinken. Die Drei benutzen kleine gefaltete Blätter als Becher. ....



41. Nach normalen Maßstäben ist das der Untergang. Eine riesige Welle wird den Wind-Hosen-Hangar im nächsten Augenblick unter sich begraben, obwohl das völlig sinnlos ist. Wie gut, dass alle schlafen. So bleibt ihnen dieser schreckliche An-

blick erspart. Auch das letzte Herz hört jetzt auf, Flaschen-Post-Flaschen aufzufischen. Anderenorts, wo es friedlich ist, prostern sich drei neue Freunde zu. Tau schmeckt sehr gut. Was ist das? In der Ferne hören sie ein gewaltiges Rauschen. Das

Rauschen aber stammt nicht nur von den Wellen. Es stammt auch von den Herzen, die soeben in großer Schar den Windhosen-Hangar verlassen. So fest kann auch nur eine Windhose schlafen!

.....



42. Die Herzen verlassen den Hangar. Es sind unendlich viele. Viel mehr als gedacht. Und was sie machen, ist kaum zu beschreiben. Die Wasserkraft ist, wie Ihr auf dem mittleren Bild sehen könnt, sehr grimmig. Die

ruhige Wasserfläche ist weg, unter der sie sich zur Ruhe begeben hatte, sie hatte so schön geschlafen, da kam Dolores und hat sie frei gestampelt. Schlaftrunken greift sie um sich. Zwischen ihren Griffen und

den Griffen von Dolores greifen auch die Herzen zu. Sie fliegen wie Fledermäuse.

.....  
 .....  
 .....



43. Die Herzen packen die aufgeworfene Wellen-Decke an den Kamm-Zipfeln und ziehen sie wieder zurück. Das ist überhaupt nicht schwer. Es sind ja so viele Herzen, und jedes weiß, was zu tun ist. Das weiß jetzt auch Dolores. Sie will beide kugelförmigen Gebilde. Mit ihren endlosen Flügeln kann sie diese noch erreichen, bevor sie davon

getrieben sind. Jetzt hat sie beide an sich herangezogen und drückt sie fest gegen ihren Körper. Was Dolores nicht ahnen konnte, ist, dass Logoment-Blasen unter Druck von Außen ihre Auftriebskraft vergrößern, und wenn ein Riesenvogel wie Dolores drückt, dann vergrößert sich die Auftriebskraft raketentartig. Schon

hat Dolores das Wasser verlassen und schießt in den Luftraum hinauf. Die tapferen Dosen-Indianer lassen nicht locker. Sie hängen jetzt schon eine ganze Weile an der Schnur. Die Sporen an Dolores Beinen lassen sich als Sitze verwenden. Mal sehen, wie lange die Fahrt in die Höhe dauert. ....



44. Die Herzen haben die Wasserkraft in ihr Wasserbett zurückgelegt und die Wasserbettdecke darüber gezogen. Die Wasserfläche beruhigt sich wieder, die Wellen werden kleiner, gleich liegt das Wasser wieder

beinahe glatt da, die Herzen können weiter die Flaschen-Post-Flaschen einsammeln. Ein Dosenwesen betritt die Plattform vor dem Windhosen-Hangar, es ist die Zeit, die Fla-Po-Kästen müssen fertig gemacht werden.

Normalerweise wäre der Dosen-dampfer da und würde mit den Kästen beladen werden. Alles geht weiter wie gewohnt. ....



