

" DIE LÜCKENKNÜLLERKIDS "

GESCHICHTEN

AUS EVERYWEN

VON

OMAR SHERIFF



Der Aufstand der Dosen

Band 2, Teil I, Kapitel 3

MR MUSCH RÄUMT AUF



**Der Aufstand der Dosen
Vorwärts – Rückwärts**

**Kapitel 3
*MR MUSCH RÄUMT AUF***

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 2/ Teil I**

**Kapitel 3.
Mr Musch räumt auf**

Kürzer: Die Fahrt flussauf, die der Kapitän Duss Lehmgeht Walther und seine Crew unternehmen, um im Auftrag der Stadt Everywen das Ungeheuer von Loch Ness ausfindig zu machen, entwickelt sich dramatisch. Dabei stellt sich heraus, dass es zwei Blinde Passagiere an Bord gibt, die Leopardenanakonda und das Ziel der Expedition, das Innere Kind, dessen über das Wasser ragende gestreifte Mütze an das bekannte, aber nie wirklich gefundene Ungeheuer denken lässt.

Ursache für besagte Dramatik ist ein gewisser Mr Musch, der auf dem Flussbettgrund lebt, als dieser schlaftrunken bei seinem Morgenspaziergang über den Anker stolpert, ist ihm keine Zeit und kein Weg zuviel, um diesen gefährlichen Müll zu entsorgen. Dank seiner ungeheueren Kräfte macht es ihm nichts aus den Anker samt Schiff zu bewegen, er schleppt im Davon-Bringen des Ankers das Schiff hinter sich her, am Ende des Kapitels schleppt er es in einer vulkanischen Gegend einen Wasserfall über endlose Stufen hinauf.

An Bord läuft alles weniger glatt ab als bei Mr Musch, der erste Teil der Strecke bewegt sich das Schiff mit dem Hinterteil voraus und die ganze Zeit müssen der Kapitän und sein neuer Steuermann Randvoll Schmerz gegensteuern, damit das Fahrzeug in der Spur bleibt, das Geschlinger des Bootes unter dem Andrang bewegter Wasserverhältnisse sorgt dafür, dass der Kapitän seine Krücke verliert und sich mit einer Prothese zufrieden geben muss, die ihm der Alte Knochen aus einem Hocker bastelt. Mitunter steht alles sprichwörtlich Kopf, wobei die Blinden Passagiere ans Licht kommen.

Dass darunter auch das Ziel der Expedition zu finden ist, beschäftigt nicht weiter. Man hat zuviel mit Steuern und Festhalten zu tun, was besonders für die Landkarte mit den herzförmig angeordneten Flecken gilt. Immer wenn ein Augenblick Zeit ist, wirft man einen Blick auf das einst leeren Oberteil der Karte, wo jetzt die Flecken sind, zufällig. Aber kann das wirklich Zufall sein, die weiche Sternförmigkeit tritt ja nicht nur

in den Landkarten-Flecken auf, in den Leopardenflecken tritt sie ebenso auf wie im Grundriss der Geburtsinsel des Inneren Kindes und in der Seitenansicht der Brandungswoge am Fuße des Wasserfalls.

Randvoll Schmerz hatte, als er auf der Insel zusammen mit dem Inneren Kind zur Welt kam, die Insel und ihren sternförmigen Grundriss aus der Luft sehen können. Wie hängt das alles miteinander zusammen?

Diese Frage lässt die Reisenden nicht los,

+ Kurz: Duss Lehmgeht Walther und seine Crew, der alte Knochen und Randvoll Schmerz, sind flussaufwärts unterwegs, im Auftrag von Everywen, sie sollen erforschen, wo sich das Ungeheuer von Loch Ness befindet, falls es das ist, was German, der Rasende Reporter, fotografiert hat. Wir wissen, dass es das Innere Kind ist und der Kapitän hat auch seine Zweifel, aber er ist nach dem ersten Reise-Tag ungewöhnlich müde und zu erschöpft, um sich allzu viel Gedanken zu machen. Er fühlt sich nicht wohl. Er möchte nichts denken.

Als der Kapitän und Randvoll Schmerz unter Deck noch schlafen und der Alte Knochen in die Kombüse zum Kaffee-Machen hinuntersteigt, klettert die Leoparden-Anakonda aus dem Bein-Boot auf das ankernde Boot und sucht ein Versteck. Dabei hängt ihr Schwanz über Bord, und wie es der Zufall will, schläft ganz in der Nähe das Innere Kind, das vermeintliche Ungeheuer, in einer Muschel auf dem Flussgrund und ist vom Geanker aufgeweckt worden. Es benutzt den Leoparden-Anakonda-Schwanz als Treppe. Als sich dessen Besitzerin und das Innere Kind plötzlich gegenüberstehen, erschrecken beide so sehr, dass sie das Gleichgewicht verlieren und in die offene Lade-Raum-Luke stürzen, wo sie weich und unhörbar auf Taurollen aufkommen.

Randvoll Schmerz, der davon, Steuermann zu sein, begeistert ist, eilt auf die Kommando-Brücke, dabei sieht er schemenhaft die Leoparden-Anakonda in der Tiefe des Laderaums verschwinden, er erinnert sich, dass er sie von der Ula-Party her kennt, vor allem wegen der Leopardenflecken, er begreift, dass es sich hier um ein Versteckspiel handelt, das er Niemandem verraten darf, und so sagt er nichts weiter, nicht nur, weil er alleine ist, und schließt die Luke, die zwei Versteck spielenden blinden Passagiere befinden sich im Finsternen, Randvoll Schmerz wird gleich von etwas anderem, etwas völlig Unbekanntem,

abgelenkt.

Das ist Mr Musch, der auf dem Flussboden stromauf geht und den Weg im Schlaf kennt, diesmal liegt etwas Neues im Weg, der Anker, so dass Mr Musch stolpert, Mr Mush ist durch das Wasser hindurch nicht zu sehen und so weiß man nicht, was geschieht, als das Boot auf einmal Fahrt aufnimmt. Mr Musch ist verärgert, er will keinen gefährlichen Schrott in seinem Flussbett und trägt den Anker davon, stromauf, und mit ihm das Schiff, das sich seltsamerweise dreht, das Heck nach vorne schiebt und nun geht es rückwärts stromauf, Randvoll Schmerz am Steuer, Steuern ist jetzt schwierig, aber es gelingt dem Steuermann, der sonst so schnell schwarz sieht, das Schiff auch rückwärts in der Spur zu halten, ohne sich in der Ufer-Böschung zu verkeilen.

Das Kurven des Schiffes lässt den Kapitän und den Alten Knochen unter Deck stürzen, dabei rollt sich die Landkarte aus, und die beiden, die auf die Karte fallen, sehen die einzelnen Flecken erstmalig aus einer Nähe, in der ihnen die Besonderheit der einzelnen Flecken klar wird. Sie sind wie weiche Sterne geformt, so dass in dem leeren Zwischenraum zwischen ihnen alles möglich sein könnte. Außerdem erinnern sie an die Insel, auf der Randvoll Schmerz und das Innere Kind zur Welt kamen und den Kapitän trafen, der sie und den Alten Knochen auf seinem Boot mitnahm. Auch der Gedanke, dass das alles etwas mit dem Leopardenmuster zu tun haben könnte, wird langsam denkbar. Als der Kapitän an Deck stürmt, um diesbezüglich Randvoll Schmerz zu befragen, stolpert er, seine Krücke, die in hohem Bogen durch die Luft fliegt, verfängt sich in großer Höhe in der Segelhalterung, die Karte, der ein ähnliches Schicksal drohte, wird von Randvoll Schmerz gerettet.

Der Verlust der Krücke nagt am Selbstgefühl des Kapitäns, der Alte Knochen bemüht sich um einen Ersatz, er will aus einem Ruder eine Krücke schnitzen und will dazu mit einem Messer in den Laderaum, den er öffnet und in dem sich das Innere Kind und die Leopardenanakonda in zwei Kisten voller Kissen verstecken, als Krücken-Zwischenlösung holt er einen Hocker aus der Kombüse, der die richtige Höhe hat und den sich der Kapitän mit einem Tau aus dem Laderaum hosenträgerartig wie eine Prothese an den Körper befestigen möchte, dabei kommt es zu einem Missverständnis zwischen dem Kapitän und dem Alten Knochen, das den Sturz des Knochens in den Laderaum verursacht, nix passiert.

Der Kapitän gelangt mit seiner Prothese auf die Kommandobrücke, gemeinsam steuern er und Randvoll Schmerz das Boot durch das Rückfenster und studieren dabei die Karte, rätselnd, welche Auskunft die so viel sagenden Flecken auf der Karte geben könnten, dabei ändert sich die Landschaft, das Flussbett liegt tiefer, die Gegend wird vulkanisch, auch unter Wasser, da brechen kleine Vulkane aus und erzeugen heftigen Wellengang, was Mr Musch nicht irritiert, er gelangt an eine Treppe, die nach oben führt, ohne dabei aus dem Wasser herauszuführen. Das Schiff schlingert, alle an Bord werden herumgeworfen, unter Deck verrutschen die Kissen-Kisten, in einer sitzen das Innere Kind und die Leopardenanakonda und in der anderen der Alte Knochen, als das Schiff auf einem Unterwasser-Vulkan strandet und stehen bleibt, stößt die Fliehkraft die Kisten gegen eine Wand im Schiffsheck, an eine Stelle neben der Kombüse.

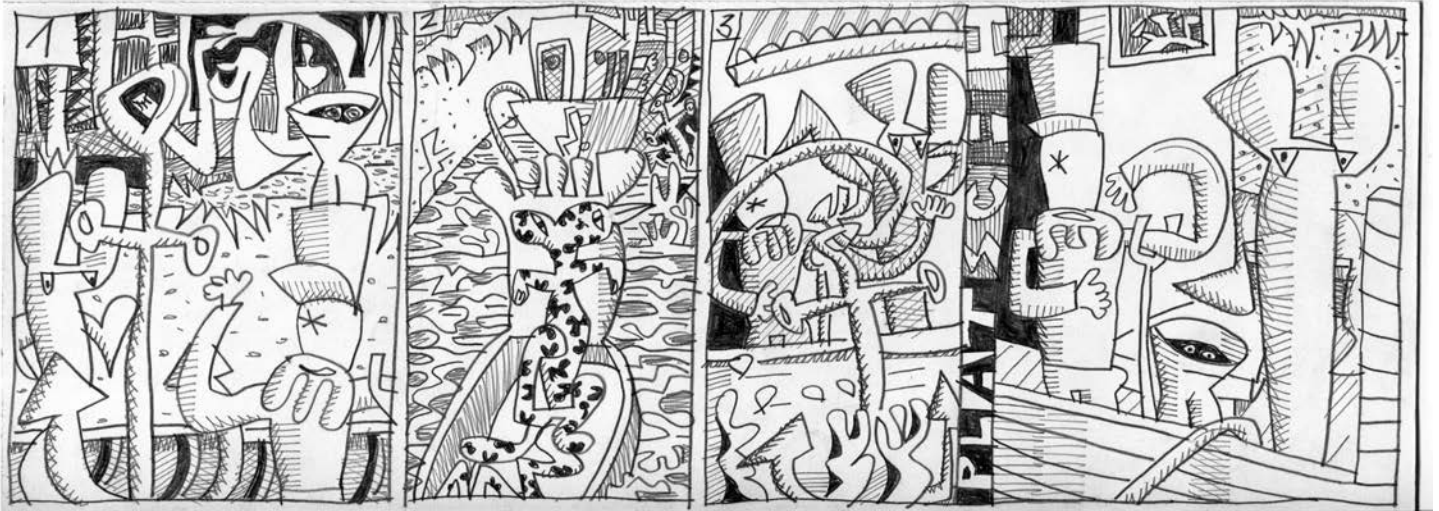
Mr Musch zieht weiter, steigt die Treppe weiter hinauf und zieht dabei das Boot mit dem Bug nach vorne in die richtige Richtung, worauf es dann auch wieder flott wird, vorher aber wird es wegen des kleinen Vulkans so heiß unter den Kisten, dass ihre Insassen das Weite suchen müssen, allerdings führt die Weite nicht aus dem Laderaum heraus, nur bis unter die Luke, aus gutem Grund, außen wird das Schiff gerade durch eine riesige Brandungswelle gezogen, die ein aus steiler Höhe herab schießender Wasserfall erzeugt. An Deck könnte man jetzt ertrinken.

Dann aber führt sie doch aus dem Laderaum hinaus, weil der Deckel des Laderaums auffliegt, was mobil unter dem Deckel ist, fliegt heraus, die drei Everywener, und die Ursache ist die plötzliche Senkrecht-Stellung des Schiffes, die sich aus dem Zug, den Mr Musch auf das Schiff ausübt, und dem Druck der Brandungswoge ergibt. Fassungslos sieht der Kapitän das Innere Kind, das Ziel seiner Expedition, mit den anderen aus dem Laderaum kommen und möglicherweise im Abgrund verschwinden, vor dem ihn selber lediglich sein Aufenthalt auf der Kommandobrücke bewahrt.

Aber das wäre die Rechnung ohne das Vermögen der Leoparden-Anakonda gemacht. Sie krallt sich am Dach der Kommandobrücke fest und umschlingt den Masten mit ihrem Schlangenleib und hat dann noch genug Extremitäten und Kraft in Reserve, um den alten Knochen und das Innere abzusichern. In dieser Haltung zeigt sie sich und ihre

Leopardenflecken vor der Windschutzscheibe der Kommandobrücke und sie könnte dabei auch die Flecken auf der Landkarte sehen, die den ihren ähneln. Das Auf und Ab der Brandung am Wasserfallfuss können die drei Everywener eine Zeitlang widerstehen, wobei sie mehrmals ihre Position ändern, ohne abzustürzen, dem Ruck aber, dem das Schiff im Übergang von der in sich vielwelligen Brandungswoge zu den Wasserfallstufen ausgesetzt wird, sind sie nicht gewachsen, glücklicherweise befindet sich dabei das Schiff auch wieder in einer halbwegs waagrechten Lage, so dass sie nur wieder in den Laderaum zurückkehren. Für den Kapitän und Randvoll Schmerz gilt Gegensteuern, um in der Spur der Wassertreppe zu bleiben.

Im Laderaum ist alles völlig verrutscht und hat den Blick auf eine Stelle freigemacht, wo offensichtlich eine Türe ist und durch einen Spalt Licht in den dunklen Laderaum gelangt. Wer öffnet diese Türe, wer traut sich., wer hat die entsprechende Eignung?



1. Duss Lehmgeht Walthers Boot hat sich den Fluss aufwärts gearbeitet und ruht jetzt aus, wahrscheinlich ankert es, ja das tut es, und Ihr könnt gerade noch den Ankervorgang miterleben, die Leoparden-Anakonda, der blinde Passagier, von dem bisher nur Ihr wisst,

schaute aufmerksam zu, die lange Fahrt im Bein-Boot war unbequem gewesen, die Leoparden-Anakonda ist müde, aber der Stopp weckt wieder die Lebensgeister. Vorsicht, Kids, es spritzt, der Anker geht über Bord! Duss Lehmgeht Walter lässt sich nicht helfen, er gehört noch

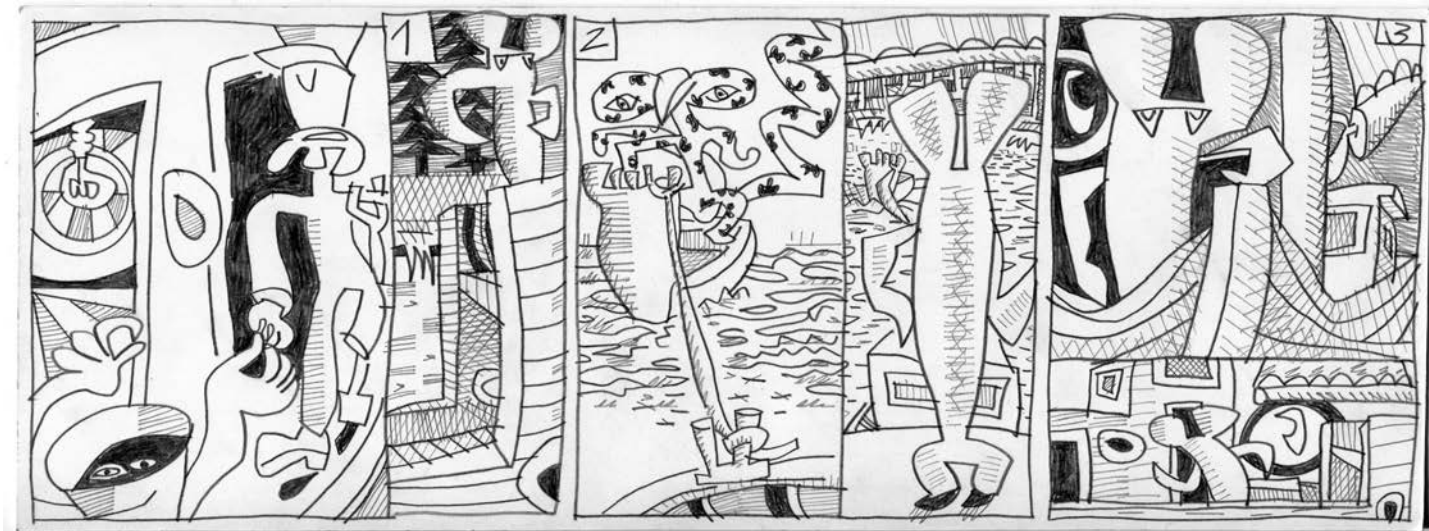
nicht zum Alten Eisen, meint er; ein Ankerlein, das macht mich nicht klein, das schaff ich auch mit einem Bein, denkt er. Randvoll Schmerz und der Alte Knochen sagen nichts. Sie sehen weg. Der Kapitän sieht erschöpft aus.
.....0



2. Jetzt gähnt er auch, der Kapitän, und wenn er nicht erschöpft ist, wie seine Begleiter meinen, dann ist er auf jeden Fall sehr müde. Der Anker muss nicht lange sinken, der Fluss ist nur mitteltief und es ist ein Wunder, dass Duss Lehmgehts Boot überhaupt soweit stromauf gekommen ist, ohne auf Grund zu fahren. Es platscht gewaltig, als der Anker

die Wasseroberfläche durchdringt, das Platschen pflanzt sich auch unter Wasser fort. Wo kommt der Klang an, bevor er verlöscht, der Klang von etwas, das über Bord gegangen ist? Man denkt unwillkürlich an das Innere Kind, das mit dem Ungeheuer von Loch Ness verwechselt wird, Duss Lehmgeht Walter und seine Crew sollen es

suchen, im Auftrag des OB von Everywen, es heimzubringen wäre ein Riesengewinn für die Stadt, die in der letzten Zeit soviel Pech gehabt hatte. Stopp! Ruft Randvoll Schmerz, der Kapitän verwechselt die Türen, zum Schlafengehen muss er eine Türe weiter, das Boot ankert und Niemand muss ans Steuer.



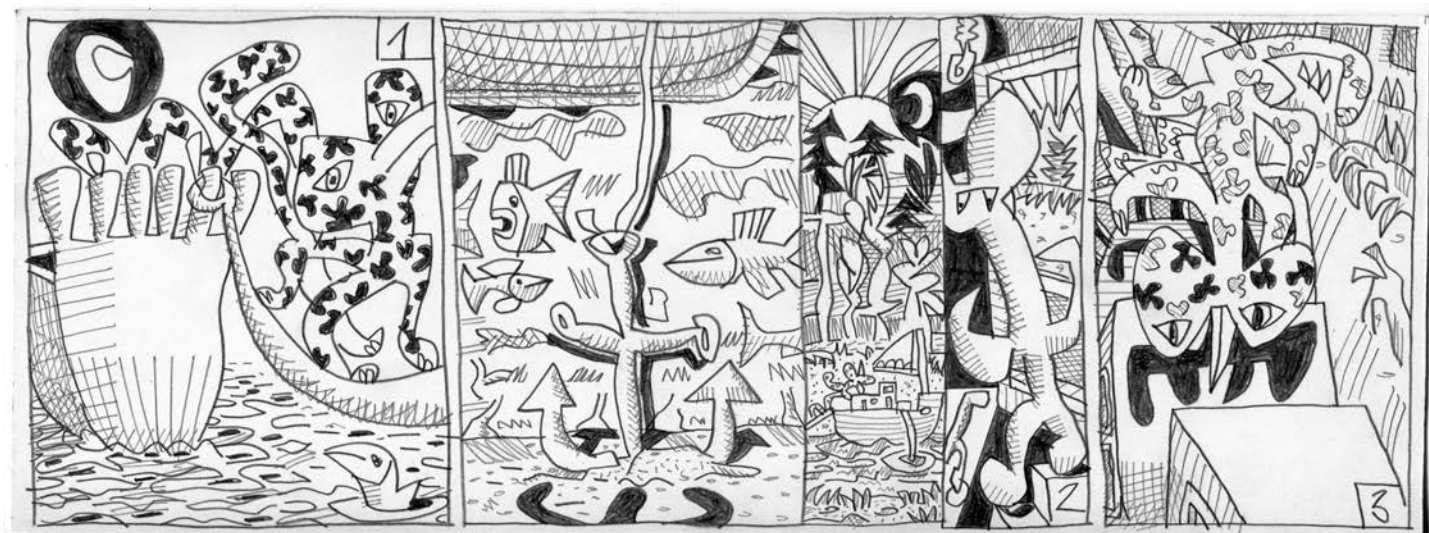
3. Kein Wunder, dass Duss Lehm-
geht Walter die Türen verwech-
selt, ihm fallen schon die Au-gen
zu. Aber Randvoll Schmerz ist ja
da und nimmt ihn bei der Hand, da
entlang! Der Alte Knochen über-
nimmt die Nacht-Wache, so eine
Nacht kann lang sein und selbst
für einen Alten Knochen zu lang
sein, aber wenn bei jemandem wie

der Leoparden-Anakonda die Le-
bensgeister geweckt sind, dann
gibt es keinen Gedanken an
Schlaf. Das Tier schaut immer
wieder zum Hauptboot, wenn es
sicher ist, dass es nicht gesehen
werden kann. Immerhin ist es ein
Blinder Passagier. Dem Alten Kno-
chen werden die Lider schwer, es
wird Zeit, dass der Tag beginnt,

vielleicht ist es schon Zeit, Kaffee
zu kochen, mal sehen, wie es un-
ter Deck aussieht, vielleicht ist
schon jemand wach! Der Alte
Knochen verschwindet im Trep-
pen-Abgang.

O

I



4. Das ist das Zeichen für die
Leoparden-Anakonda. Sie verlässt
das Bein-Boot und balanciert über
das Haltetau zum Hauptboot. Der
Anker ist auf dem Flussgrund an-
gekommen, das Mondlicht, oder ist
es das Morgenlicht schon?, wirft

Schatten, den Ankerschatten auf
die Flussbecken-Wand und einen
anderen Schatten, dessen klare
Form an etwas Bekanntes erinnert,
auf den Grund, es bewegt sich, es
kommt näher. Währenddessen
erreicht die Leoparden-Anakonda

mit einem großen Sprung die
Schiffs-Aufbauten, und der Alte
Knochen geht die Treppe hinab,
die unter Deck führt, und versucht
leise zu sein.



5. War da etwas? Der Alte Knochen bleibt auf der Treppe stehen. Die Leoparden-Anakonda ist auf dem Dach aufgekommen, doch sie kann sich mit ihrem Anakonda-Schwanz abfedern, so

dass das Aufkommen fast lautlos geschieht. Sie schaut durch das Rückfenster auf die Kommando-Brücke, das Steuerrad, an dem jetzt Niemand steht, begeistert sie, da würde sie gerne stehen und

Steuermann sein. Das sind Träume, aber die Nacht ist um, der Tag bricht an, der blinde Passagier braucht ein Versteck.

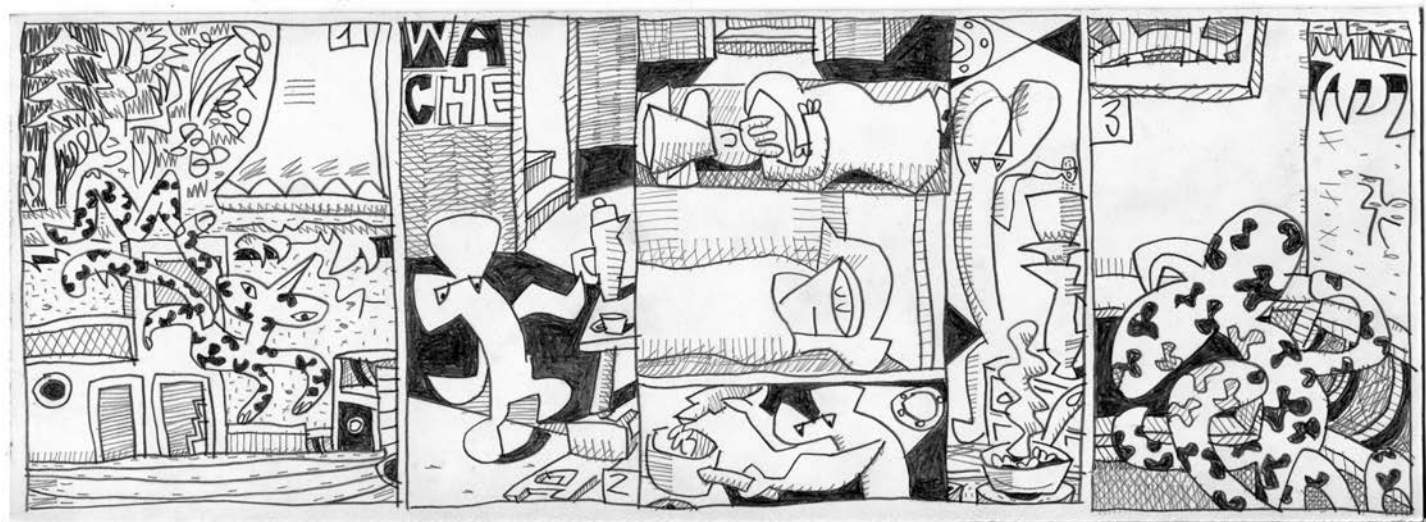
1



6. Ein Versteck muss her! Bald ist es hell und die Mannschaft wird an Deck zurückkehren. Die Leoparden-Anakonda hat einen Großteil ihres bisherigen Lebens im Reißverschluss-Kopf von Mies, dem Steuermann, verbracht, sie hat ei-

nen Blick für ungewöhnliche Aufenthaltsorte, diesen Blick lässt sie nun schweifen. Auch der Alte Knochen sieht nach, siehe da, Kapitän und Steuermann schlafen noch. Als die Leoparden-Anakonda den vorderen Teil des Bootes untersu-

chen will, bekommt sie einen Schreck. Es poltert aus dem Inneren des Bootes. Was ist los? Ein schlechtes Zeichen für Blinde Passagiere? Jetzt aber schnell!



7. Die Leoparden-Anakonda verlässt ihren Platz hinter der Kommando-Brücke und erreicht die Deckel-Bühne zwischen Kommando-Brücke und Bug-Kastell. Das Poltern, das sie erschreckt hat, wiederholt sich nicht, dazu müsste

der Stuhl unter Deck noch einmal umfallen. Aber da wäre der alte Knochen auch vorsichtiger geworden. Kapitän und Steuermann hat das Poltern nicht geweckt. Der Alte Knochen geht in die Kombüse und kocht Kaffee, setzt Wasser auf und

streut Kaffee-Pulver in den Filter. Der Blinde Passagier öffnet den Deckel der Deckel-Bühne. Das ist der Eingang in den Laderaum. Dort könnte ein Versteck sein.

0

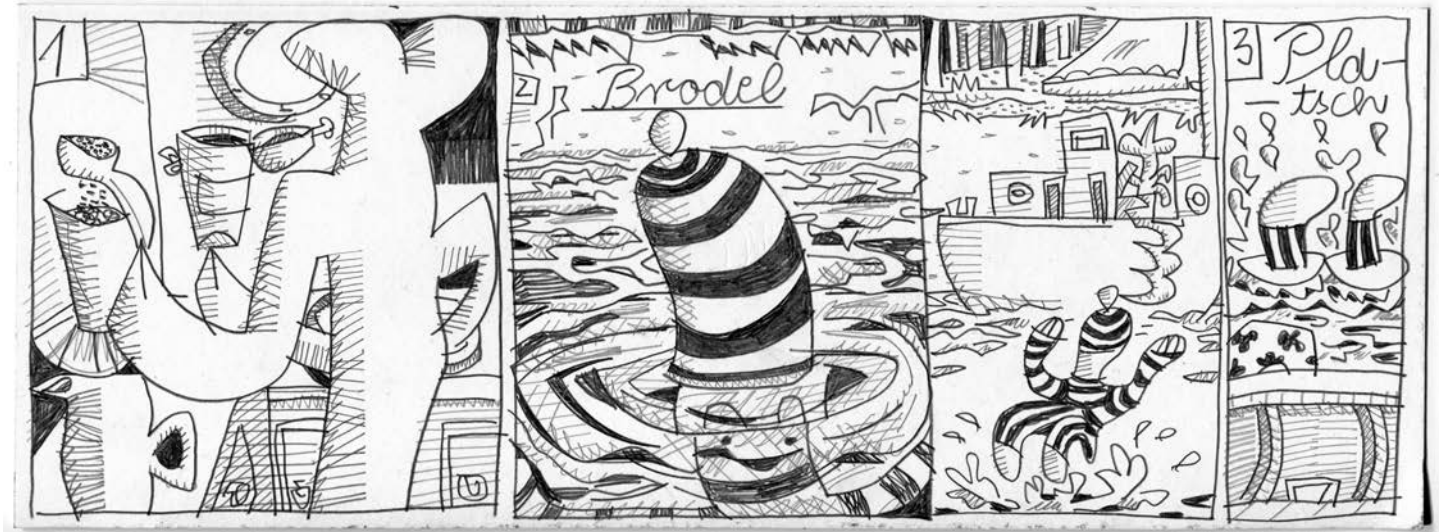


8. Bitte nicht erschrecken, Ihr wisst ja, was bzw wer das so genannte Ungeheuer von Loch Ness in Wirklichkeit ist. Keine Hilfe-Schreie bitte! Seid still. Es ist gar nicht so einfach, den Deckel über dem Laderaum aufzubekommen und dann sicher zu sein, dass er nicht

wieder zufällt. Na ja, vielleicht finden wir auf dem folgenden Bildstreifen einen Riegel. Jetzt muss die Leoparden-Anakonda ohne Riegel auskommen, sie weiß nicht, mit welchem Körperteil sie zuerst in den Laderaum soll, mit den Füßen, dem Schwanz, dem

Schlangen-Körper oder dem Kopf. Zwischenzeitlich fällt ihr Schlangenkörper über die Reling in den Fluss hinunter. Was dort auftaucht und den Schlangenleib anblickt? Genau. Das ist das Innere Kind. Niemand sieht es bisher, außer Euch!

4



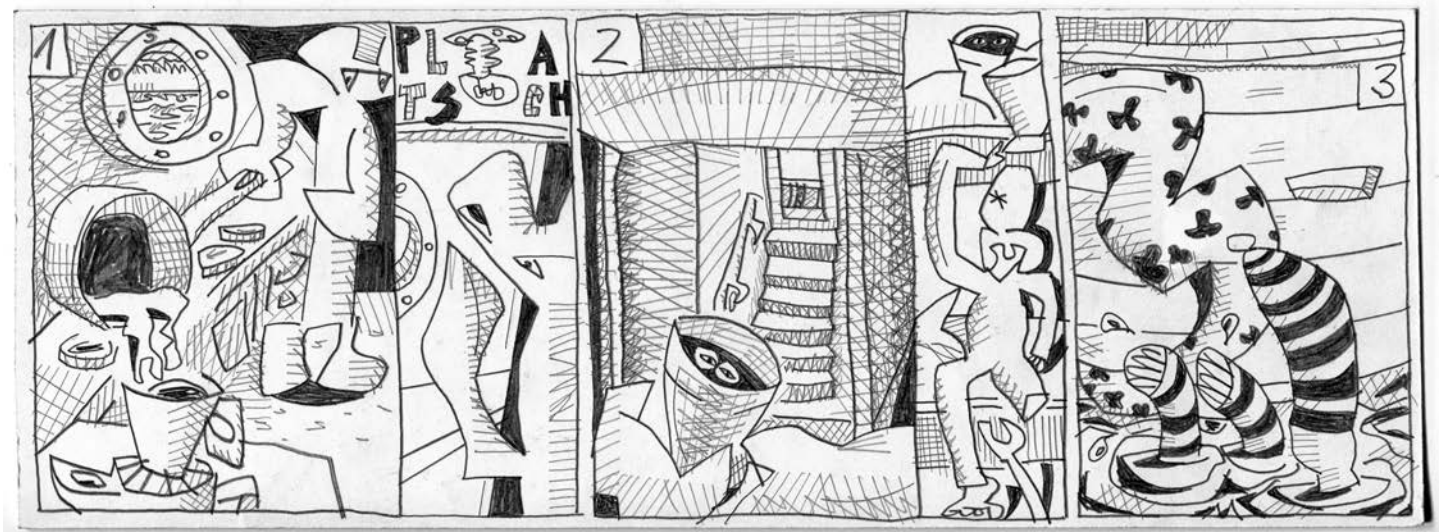
9. Der Alte Knochen sieht aus dem Bullauge auf den Fluss hinaus. Das Wasser kocht, brodel, brodel, weil alles still ist, dringt das Brodel-Brodel bis auf den Fluss hinaus, das Innere Kind traut seinen

O.....O.....

..

Augen und Ohren nicht: der Anblick des Bootes und das Brodeln, damit hätte es nicht gerechnet! Die Überraschung ist so groß, dass es vergisst die Schwimmbewegungen auszuführen und wieder

untergeht. Das macht nichts, es hat Kiemen und kann unter Wasser atmen. Nun macht es vor Freude einen Luftsprung und taucht mit einem großen Platsch kurz vor dem Boot wieder ein.



10. Der Alte Knochen sieht nichts, er ist damit beschäftigt, das kochende Wasser in den Kaffee-Filter zu gießen. Aber er hört etwas. Ein Platschen, das lauter und vertrauter als das Kaffee-Wasser ist, und kälter, es veranlasst den Alten Knochen, den Wasser-Topf wieder auf der Herdplatte abzustellen und genauer hinzuhören. Auch Randvoll Schmerz hört das Platschen, aber er ist ganz verschlafen und kann nicht glauben, dass und was er hört. Es ist ein nicht unbekann-

tes Platschen, das in der Geschichte schon einmal hörbar gewesen war, allerdings war es da im Klang einer großen Bug-Welle verpackt. Der Kapitän reagiert sofort: hellwach werden, hellhörig sein und aufspringen sind eins, leider verliert der Einbeinige dabei seine Krücke und kommt nicht gleich weiter. Könnt Ihr Euch erinnern, ob das Innere Kind schon einmal die Leoparden-Anakonda gesehen hat? Ich glaube nicht. Denn, als der Kapitän in See

stach, um das Innere Kind zu retten, war die Leoparden-Anakonda der Grund, weshalb Wies der Steuermann an Land blieb. Das Innere Kind hat Mut, es greift nach dem unbekannten Schlangen-Leib, um hinaufzusteigen, das Boot ist ihm dagegen bekannt, und wer Kiemen hat wie das Innere Kind braucht sowieso weniger Mut als jemand, der sich nur über Wasser in Sicherheit bringen kann.



11. Die Leoparden-Anakonda ist so weit und weiß, wie sie in ihr neues Versteck klettern soll. Jetzt wird es Zeit! Huch! Sie spürt ein Gewicht an ihrer Schlangen-Hälfte, die über Bord hängt. Das Gewicht zieht, reflexartig und ahnungslos, was sie

erwartet, formt die Leoparden-Anakonda ihren Schlangenleib zu einer Treppe, und ebenso ahnungslos, was es erwartet steigt das Innere Kind nach oben. Vom großen Platsch ist nur noch ein leises Tsch, und dann nur noch ein Ch und dann

nichts mehr übrig. Der Duft von frisch gebrühtem Kaffee und das Geräusch von Kaffee, der in Kaffee-Tassen gegossen wird, hat eine stärkere Anziehungs-Kraft als ein Platsch vor dem Frühstück, von dem jetzt nichts mehr übrig ist.

000..000



12. Aber beim Frühstück bleibt es nicht beim Kaffee, noch größere Attraktion besitzt die Landkarte, die voller weißen Flecken gewesen war und jetzt voller Kaffee-Flecken ist, die sich zur Herzform ordnen. Da müssen wir hin, sagt der Kapitän, noch bevor er ausgetrunken hat, und zeigt mit seiner Krücke dahin. Da kann man unterschiedlicher Meinung sein, sagt der Alte Knochen,

Randvoll Schmerz trinkt seine Tasse leer, Meinungs-Verschiedenheiten mag er gar nicht, in diesem Fall sind sie ganz und gar überflüssig, soweit man weiß, gibt es nur eine Richtung, die stromauf bzw stromab, alles andere, was man aus den Kaffee-Flecken liest, ist reine Fantasie. Immerhin schiebt die Diskussion die Abfahrt hinaus, so dass die Leoparden-Anakonda und das In-

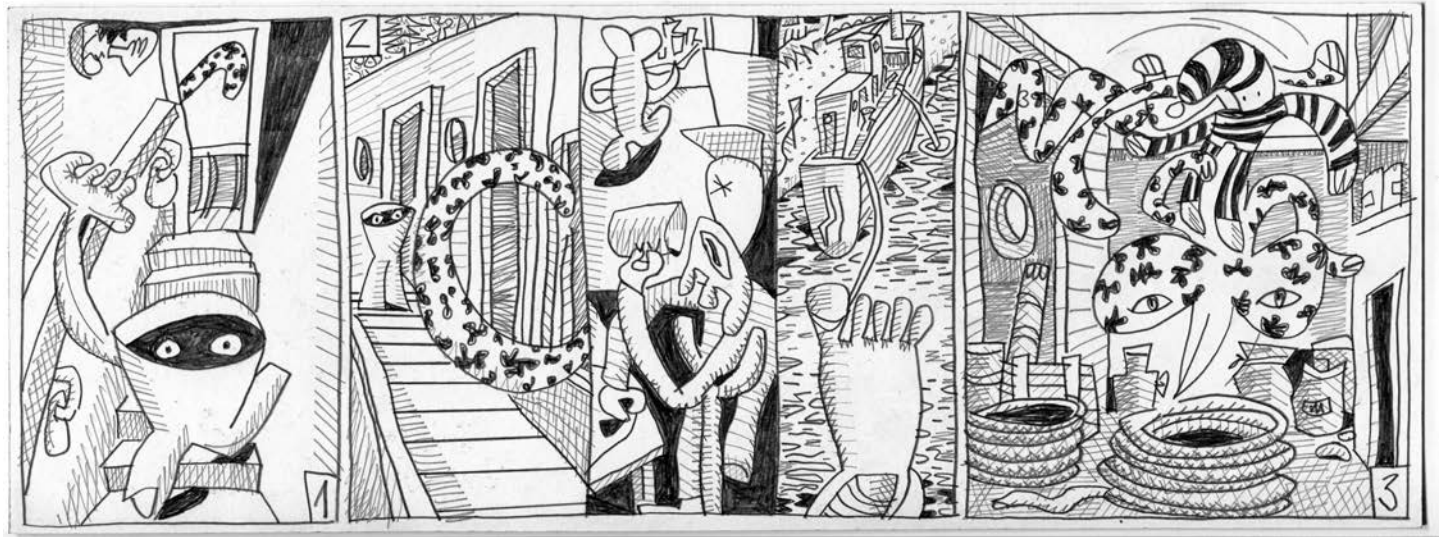
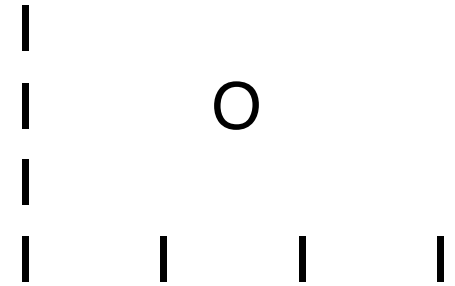
nere Kind Zeit haben sich kennen zu lernen. Das Innere Kind schaut gerade über die Reling, Aug in Aug stehen sich die fremden Wesen einander gegenüber, dabei müssen sie aufpassen, dass sie nicht hinunter bzw in etwas hinein fallen. Die Leoparden-Anakonda sehen wir nur von hinten. Was will ihre Körperhaltung sagen? Vielleicht: Das ist aber eine Überraschung!



13. Die Leoparden-Anakonda und das Innere Kind kommen beide nicht mehr dazu, etwas zu sagen, auf's erste bleibt ihnen verborgen, ob sie die gleiche Sprache sprechen, kaum haben sie sich gesehen, verlieren sie auch schon das Gleichgewicht und stürzen. Aber wohin? Die beiden klammern sich aneinander, um Halt zu finden, aber den gibt es nicht mehr, ihr gemeinsamer Sturz könnte in jede Richtung gehen. Ihr könnt wetten. Lade-Luke oder Wasser?

Unter Deck ist man mit dem Frühstück-Kaffee fertig. Zu essen wollte Niemand etwas. Randvoll Schmerz ist ungeduldig. Er möchte ans Steuer. Duss Lehmgeht Walther und der Alte Knochen sprechen noch über die richtige Richtung, die sie nehmen müssen, wenn es mehrere Richtungen geben wird, nicht nur stromauf und stromab, dann nämlich wenn sie im Quellgebiet des Flusses sein werden, das auf der Karte Herz-Form hat. Randvoll Schmerz

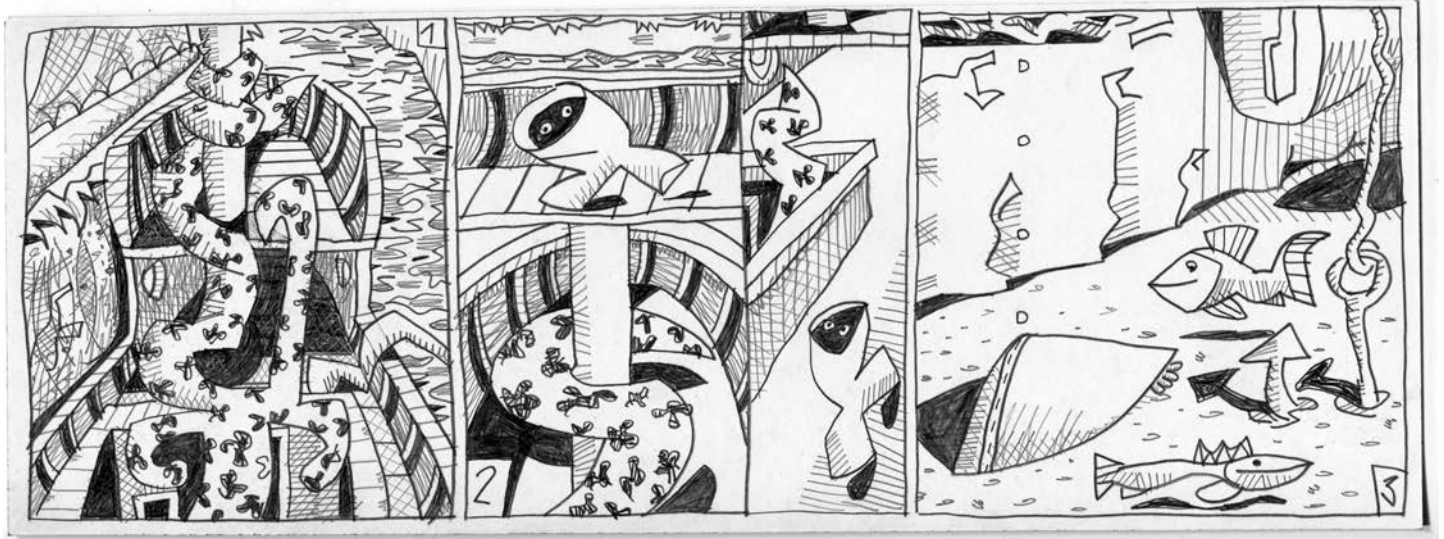
drängt es nach oben. Er will endlich am Steuer stehen und losfahren.



14. Da bewegt sich etwas. Gefleckt ist es wie die Landkarte, auf der das Fluss-Quell-Gebiet eine Herzform hat. Randvoll Schmerz stürzt die Treppe hinauf. Es ist ein Stück von einem gefleckten Ganzen, das kommt ihm bekannt vor. Aber es war bisher undenkbar, dass es an Bord sein könnte, und so erinnert er sich auch nicht gleich, was es überhaupt sein könnte. Und als Randvoll Schmerz an Deck ist, sieht er auch nicht mehr, und dann sieht er gar nichts mehr. Und genauso ist es, wenn man weiter entfernt ist und einen besseren Überblick hat, wie auf dem nächsten Bild mit dem Bein-Boot. Allerdings ist hier wieder das Ankertau zu sehen, man kann sich fragen, weshalb das Innere Kind nicht das Ankertau hinauf

geklettert ist. Randvoll Schmerz, gleich hört er etwas. Das ist der Vorteil der Nähe. Den dumpfen Klang von etwas, das auf etwas Weichem aufkommt. Unter Deck hört man nichts. Der Kapitän trinkt noch eine Tasse Kaffee und der Alte Knochen trägt das Geschirr in die Kombüse. Das Geschirr stößt gegeneinander und klirrt. Duss Lehmgeht Walther schlürft. Gleich hört Ihr den dumpfen Klang. Die Leoparden-Anakonda und das Innere Kind haben sich ins Ungleichgewicht gebracht und stürzen in den Laderaum. Sie werden auf ein aufgerolltes Tau fallen. Im nächsten Augenblick. Hoffentlich tun sie sich nicht weh und haben keinen Grund zu schreien.

.....



15. Auch, wenn man weiß, dass man weich fallen wird, ist es gar nicht so einfach, sich fallen zu lassen. Die Leoparden-Anakonda sucht noch einmal mit ihrem Anakonda-Leib Halt in der Höhe, der Schlangenkörper wickelt sich um den Masten. Alles geht sehr schnell, die Umwicklung löst sich gleich wieder, aber auch Randvoll Schmerz beeilt

sich, er läuft schnell genug, um noch zu sehen, wie der Schlangenkörper in der Ladeluke verschwindet, er kann erkennen, dass es sich hier um die Leoparden-Anakonda handeln könnte, die auf der Ula-Party im Hafen von Everywen eine große Rolle gespielt hatte. Hoffentlich tut sie sich nicht weh, wenn sie in den Laderaum stürzt! Denkt Randvoll

Schmerz und ärgert sich, weil er schon wieder schwarz sieht, bevor er hingesehen hat. Jetzt ist er zu hören, der dumpfe Laut. Und da ist noch etwas anderes, das bisher noch nicht gesehen wurde. Auf dem Fluß-Bett-Grund nahe dem Anker. Es ist Mr. Musch, er findet seinen Weg im Schlaf. Aber jetzt liegt etwas im Weg und hat ihn geweckt.

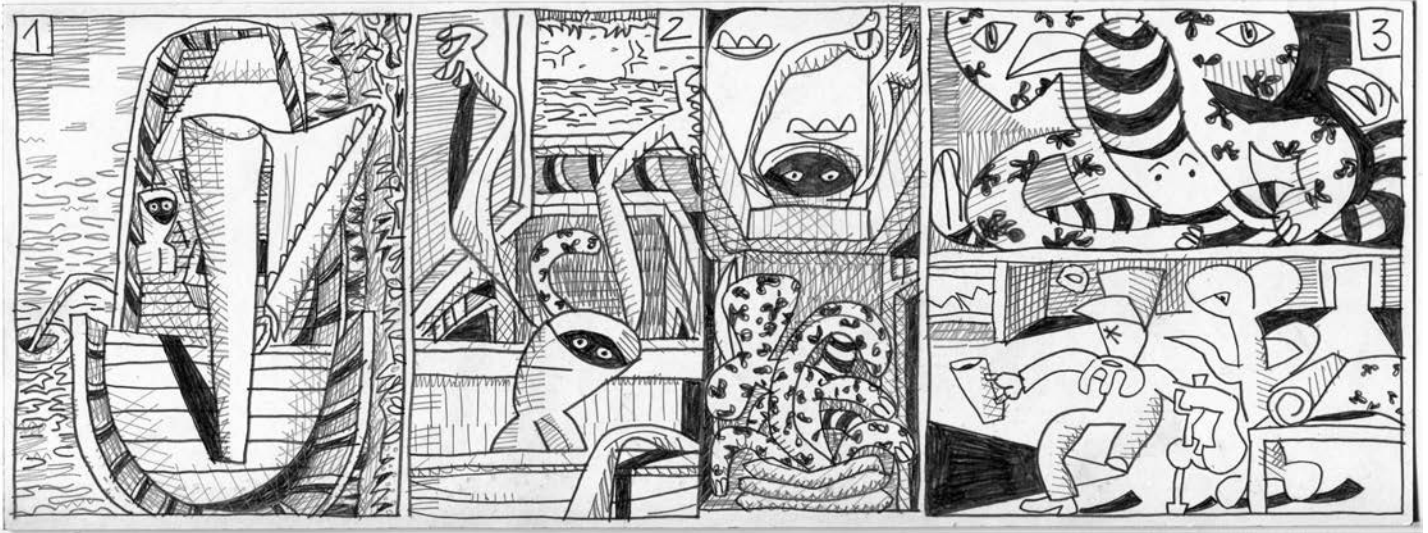


16. Mr. Musch steht im Flussbett auf, der Anker liegt im Weg, Mr. Musch denkt, das Flussbett gehört ihm, er fragt sich: Was macht der Anker in meinem Bett? Er hat allerdings noch nie einen Anker gesehen und verwendet für dieses Wort ein anderes, das sich Omar Sheriff nicht merken kann. Gleichzeitig beugt sich Randvoll Schmerz über die Ladeluke. Da ist ja auch das Innere

Kind, das er gut kennt. Das Innere Kind ist bestens gefallen, die Leoparden-Anakonda empfindet das auch so. Es ist für sie ein angenehmer Rückfall in die Kindheit, die bei ihr noch gar nicht so lange zurückliegt, wie Ihr wisst, liebe Kinder! Eines der schönsten Kinder-Spiele ist „Verstecken“, nach einem optimalen Sturz wie diesem liegt es nahe, das Ganze für ein Versteck-Spiel zu

halten. Randvoll Schmerz spielt sofort mit. Pst! Die beiden im dunklen Laderaum halten den Finger vor den Mund, Randvoll Schmerz weiß Bescheid und macht ebenfalls das Pst-Zeichen. Mr. Musch spürt die scharfe Ankerspitze. Ganz schön gefährlich!

| |
.....



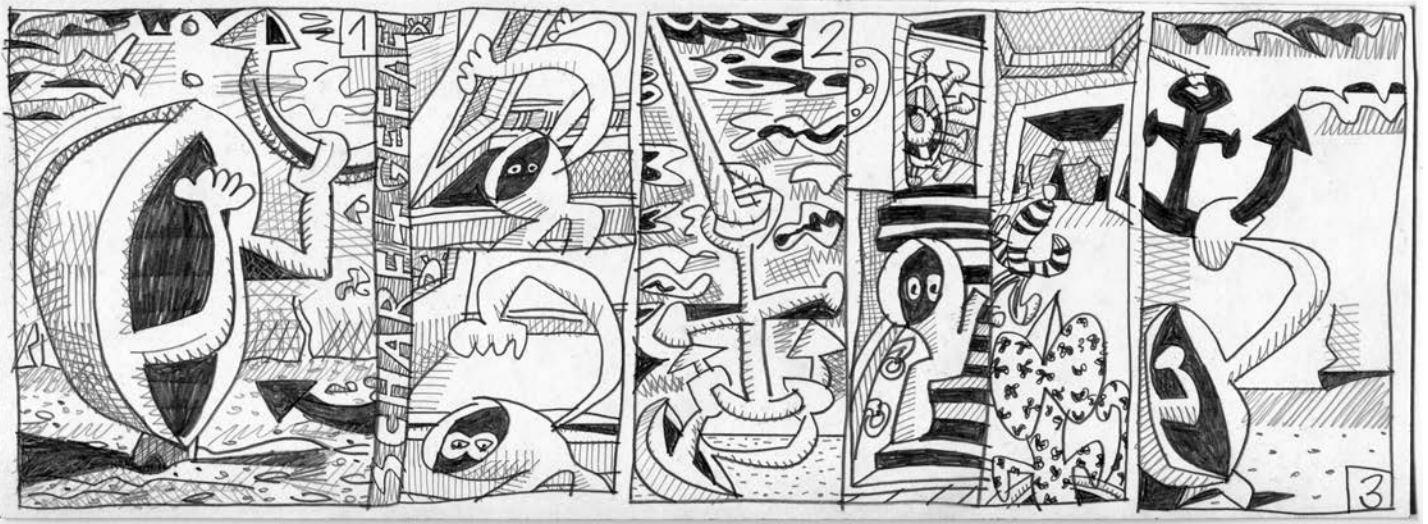
17. Wie geht das Versteck-Spiel weiter? Randvoll Schmerz wird so tun, als wüsste er von nichts. Wer aber wird suchen? Darauf weiß Randvoll Schmerz keine Antwort, aber soviel ist klar, wenn die Lade-luke offen bleibt, wird man das Inn-

ere Kind und die Leoparden-Ana-konda gleich gefunden haben. Also schließt er die Luke. Im Laderaum wird es gleich ganz dunkel sein. Keinen Augenblick zu früh. Duss Lehmgeht Walter will an Deck. Aber er schwankt und wäre fast um-

gefallen. War der Kaffee zu stark? Ist ihm schwindelig? Kann er sich auf den Beinen halten?

.....

O...I.....



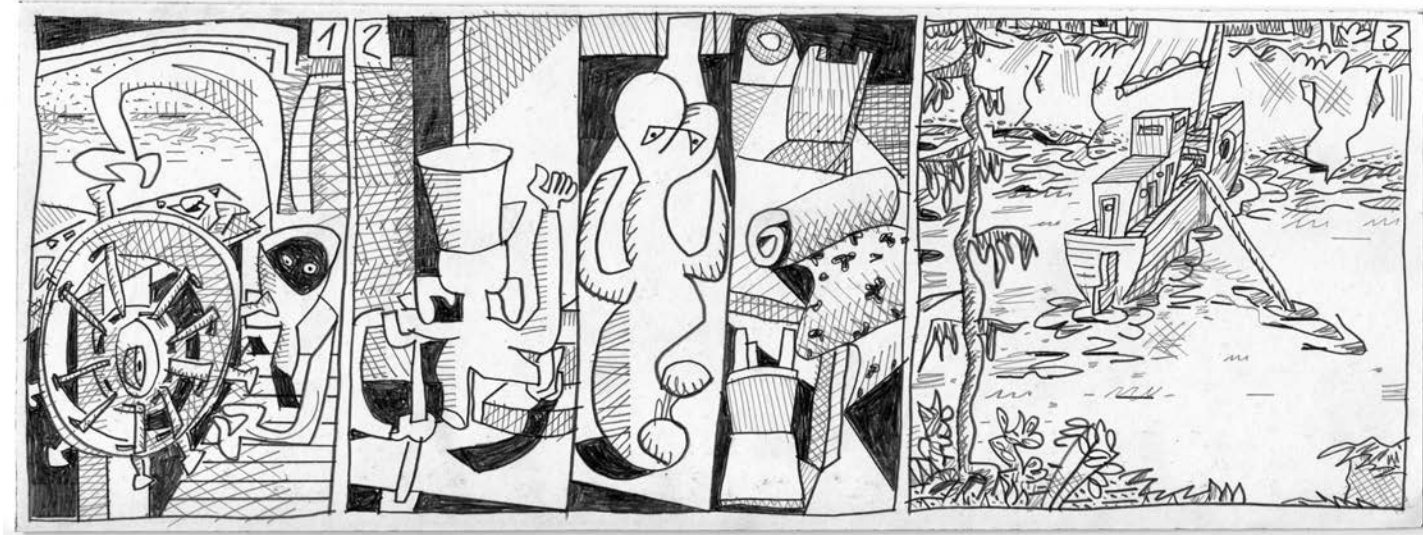
18. Das Boot bewegt sich. Mr Musch entfernt das Spitze, Scharfe und Gefährliche aus dem Flussbett, reißt den Anker aus dem Boden, er weiß nicht, wohin damit? Stromauf oder stromab? Das Boot beginnt stromab zu treiben und fängt an, sich dementsprechend zu drehen, der Widerstand, den Mr Musch

spürt, weckt bei ihm Widerspruch und er bewegt sich in die entgegengesetzte Richtung. Da stimmt was nicht! Das Schiff macht die Drehung nicht mit. Liegt das am Alter? Das Heck scheint nach vorne zu wollen. Randvoll Schmerz hat die Lade-Luke geschlossen, er jagt die Stufen hinauf, die auf die

Kommandobrücke führen, gleich werdet Ihr sehen, ob die Eile, mit der er zum Steuerrad eilt, notwendig ist. Mr Musch geht zügig gegen den Strom. Strär und steuert einhändig weiter.

.....

I.....

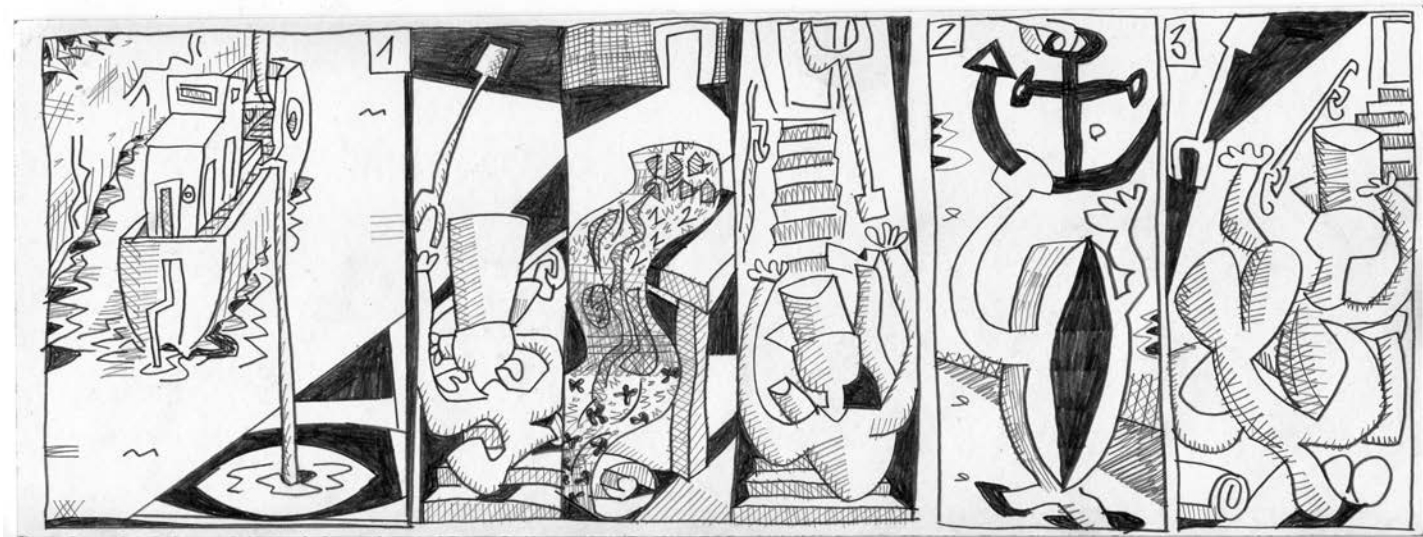


19. Randvoll Schmerz sieht das gespannte Ankertau, er greift nach dem Steuerrad, das Schiff dreht sich mit dem Heck zur Strömung, gefährlich, gefährlich, es könnte sich im Flussbett verkeilen, wenn Niemand gegensteuert. Ist Randvoll Schmerz schon Steuermann genug, um die Situation zu meistern. Langes Fragen nützt da nichts. Nur noch eine Frage: Kann man so falsch steuern,

dass die Lage vielleicht doppelt gefährlich wird und eine noch schlimmere Verkeilung stattfinden kann? Dann sollte man es vielleicht lassen. An dieser Stelle scheint der Fluss noch ziemlich breit zu sein, breit genug zum Üben, aber wie wird es weiter stromauf? Das schießt Randvoll Schmerz durch den Kopf. Dann greift er nach dem Steuerrad. Wenn der Fluss schmä-

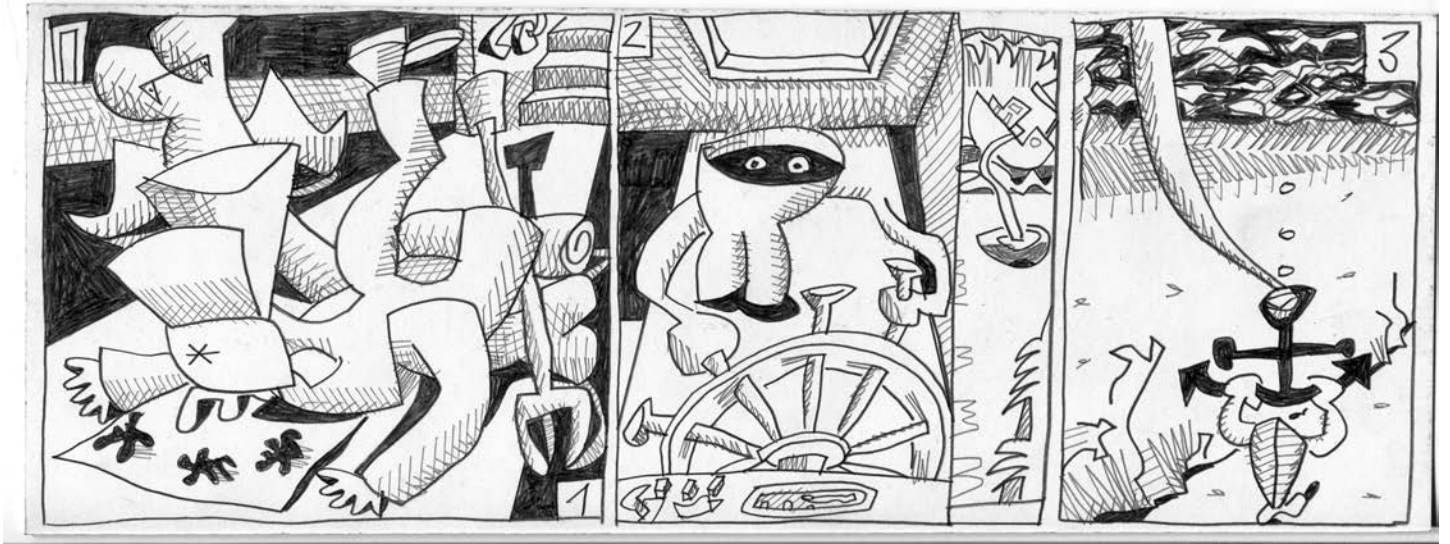
ler wird, wird auch der Kapitän an Deck sein und notfalls eingreifen. Wo bleibt er denn? Unter Deck, wo man sich nicht am Steuerrad festhalten kann, ist es schwer auf den Beinen zu bleiben. Das gilt auch für die Stühle. Und die Landkarte mit den schwarzen Flecken rollt auf den Boden. Duss Lehmgeht Walter erreicht die Treppe.

.....0.....0.....



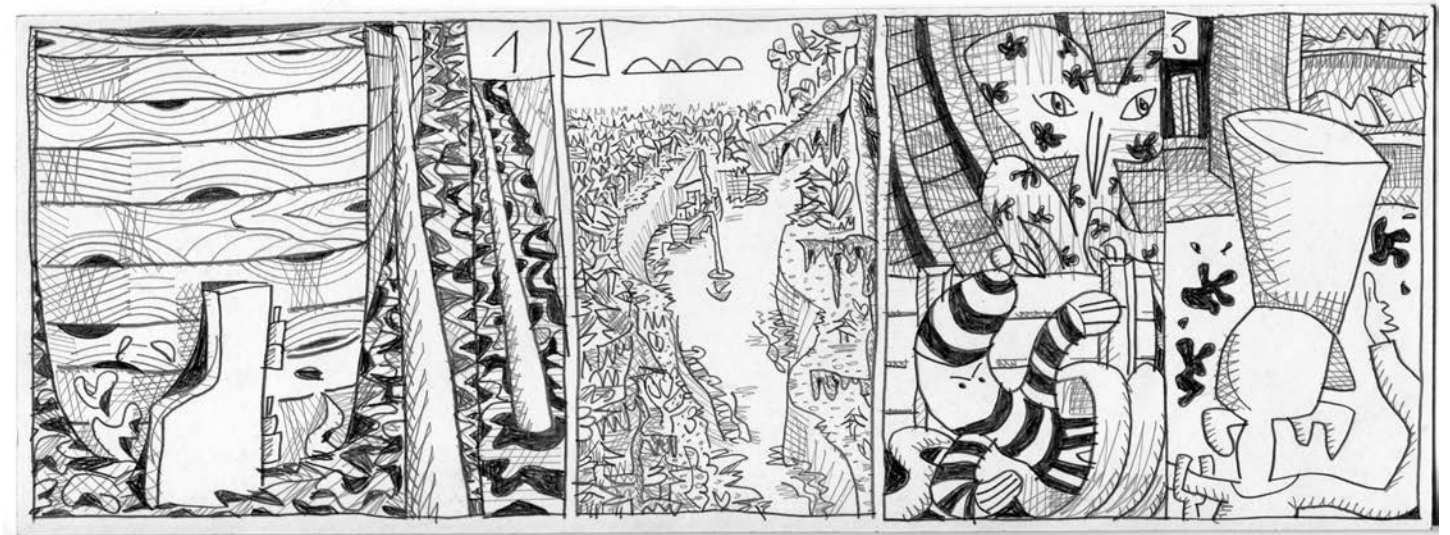
20. Die Landkarte rollt sich auf und rollt dabei vom Tisch herunter. Ihr könnte den Fluss sehen, wie er in Everywen unter der Brücke hindurchfließt, flussaufwärts kommt man an die Stelle mit dem Wald, der der „Schwebende Wald“ gewesen war, dann beginnt das unerforschte Gebiet mit den Herz-Form-Flecken. Der Kapitän glaubt, dass er dort das Ungeheuer von Loch Ness findet. Aber es ist ja in Wirklichkeit das Innere Kind und das Innere Kind ist schon an Bord und spielt mit dem alten Mann Verstecken,

ohne dass der davon weiß. Zu allem Überfluss, weiß er außerdem nicht, wie ihm geschieht, als er die Treppe betritt. Das Boot schlingert, er stürzt die Treppe hinunter, wo glücklicherweise der Alte Knochen steht und die Arme ausgebreitet hat. Schuld an dem Durcheinander ist der miese Mr Musch, der etwas dagegen hat, dass spitze und scharfe Dinge wie Anker in seinem Flussbett herumliegen.



21. Bauz! Alles geht drunter und rüber. Der Kapitän fällt auf den alten Knochen und unter ihnen liegt die Landkarte. Bisher hatte man die Flecken auf der Landkarte im Zusammenhang betrachtet, hatte die Herzform wahrgenommen, aber nicht den einzelnen Flecken. Das ist jetzt der Fall. Duss Lehmgeht Walther ist ganz nah dran und außerdem hat er nur ein Auge. War das bisher jemandem aufgefallen? Dass er nur ein Bein hat, ja, dafür trägt er eine Krücke. Aber die Augenklappe für das fehlende Auge fehlt. Deswegen: Nein! Und das einzelne bekommt noch mehr Bedeutung. Aber welche? Eines ist auf jeden Fall eindeutig! Die Frage nach der Richtung, in der die Fahrt

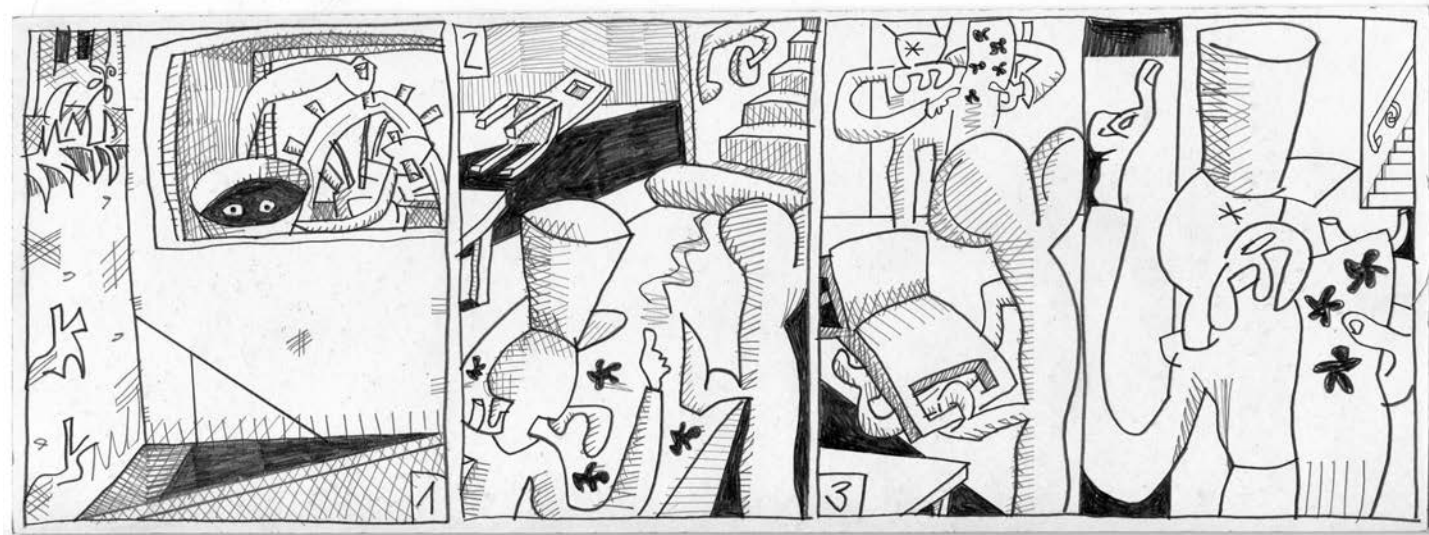
weitergehen soll: angesichts der Flecken macht sie endlich Sinn. Jeder Fleck hat in gewisser Hinsicht Stern-Form und weist mit seinen Enden in alle Himmelsrichtungen. Himmlisch! Das sind Aussichten! Sollte man das Ungeheuer von Loch Ness nicht finden, kann man wenigstens weitersuchen. Ist denn genug Proviant an Bord! Ja, im Laderaum! Wo denn sonst! Und sonst noch was? Das Schlingern hat aufgehört. Die Fahrt verläuft ruhig. Abgesehen davon, dass das Schiff von selber losgefahren zu sein scheint, scheint alles in Ordnung zu sein. Das liegt am Steuermann!



22. Bei begrenzter Sicht ist alles in Ordnung. Bei erweiterter Sicht aber sieht man, dass, auch wenn die Fahrt ruhig verläuft, sie nicht normal verläuft, es geht rückwärts vorwärts. Für die ruhige Fahrt sorgt das Innere Kind, es hat den Dreh am Steuerrad raus. Kann es aber alle Folgen berücksichtigen,

die das Rückwärts-Fahren mit sich bringt? Eigentlich müssten das der Kapitän und der Alte Knochen merken, was verkehrt ist, und endlich zum Nachschauen rauf kommen. Doch unter Deck sieht es so aus, dass der Kapitän und der Alte Knochen die Flecken auf der Landkarte zum ersten Mal im Einzelnen

ansehen. Die schwarzen Silhouetten erinnern den Kapitän an erloschene Sterne und Inseln, eine Landschaft mit Welt-All-Charakter. Manche Inseln kommen dem Weitergereisten bekannt vor. Eine sogar sehr bekannt. Im Laderaum. Die Augen der Leoparden-Anakonda leuchten.

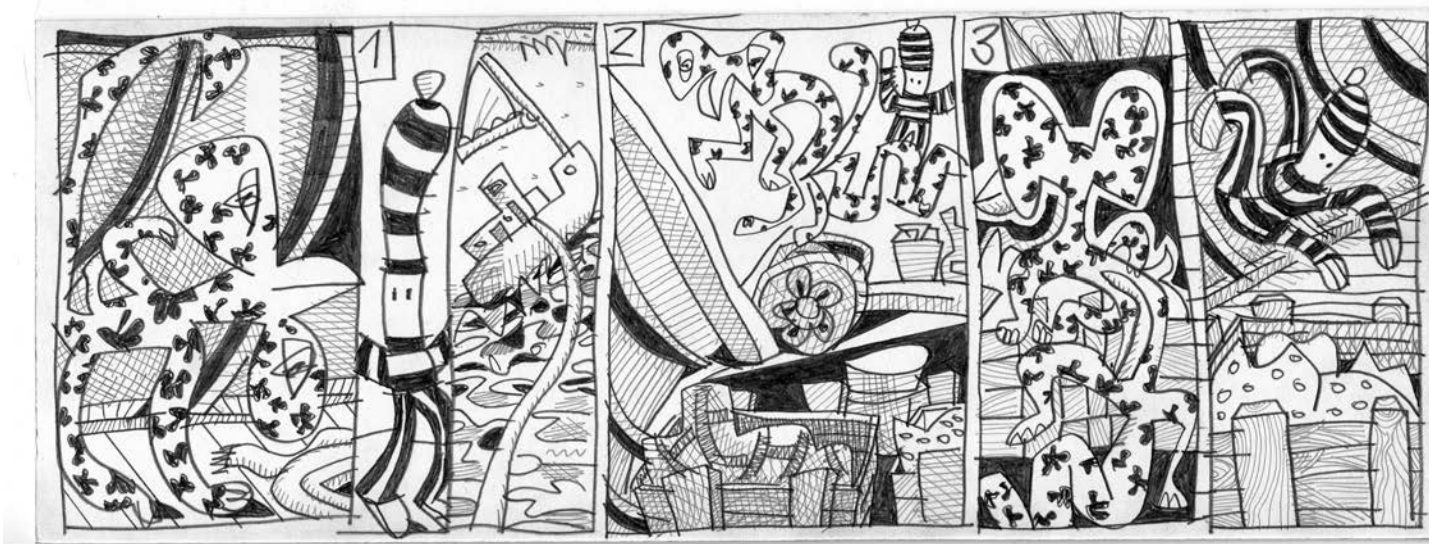


23. Rückwärts abgeschleppt zu werden, ohne dass das Schiff ständig aus der Spur bricht, das verlangt Fingerspitzengefühl. Aber alles Fingerspitzengefühl würde nichts nützen, wenn es nach hinten keine Aussicht geben würde. Die ist gegeben, das Rückfenster liegt tief genug, Randvoll Schmerz kann genug sehen, um die Fahrtrichtung nach Bedarf zu korrigieren und ein weiteres Schlingern auszuschließen. Unter Deck benehmen sich Duss Lehmgeht Walther und der Alte Knochen so, als hätte es nie ein

Schlingern gegeben, das besonderer Beachtung wert gewesen wäre. Sie sind vom Anblick der Flecken gefesselt. Was sie besonders fesselt, ist deren Insel-Förmigkeit in einer Gegend, die nur als Festland vorstellbar ist. Sollte es hier einmal eine Sintflut gegeben haben? Das ist ein interessanter Gedanke. Mindestens so interessant wie, na ja wie wohl, aber effektiver ist der Gedanke, dass es sich um Bilder aus der Vogelperspektive handeln könnte. Der Kapitän muss an die Insel denken, an der er im ersten

Kapitel auf der Suche nach dem Inneren Kind gestrandet war. Hier kam das bzw ein Inneres Kind zur Welt, in Folge einer Entmischung von zwei Flugwesen, und in Folge dessen tauchte auch Randvoll Schmerz auf und flog durch die Luft. Vielleicht kann er sich noch an die Form der Insel erinnern, die aus der Höhe zu sehen gewesen war? Ja, das ist wirklich ein interessanter Gedanke, sagt der Alte Knochen, er stellt den umgestürzten Stuhl wieder auf. Fragen wir Randvoll Schmerz!

.....



24. Das Innere Kind und die Leoparden-Anakonda tasten sich durch den finsternen Laderaum. Ihr Versteck steckt voller sperriger Gegenstände und sie suchen sich im Versteck ein Versteck, das gemütlicher ist. Sie wollen sich näher kennen lernen. Langsam gewöh-

nen sich ihre Augen an die Dunkelheit, dank des Augenlichts der Leoparden-Anakonda ist es sowieso nicht so dunkel und man kann mehr als die Hand vor seinen Augen sehen. Vor ihnen tauchen zwei offene Kisten auf, die mit Kissen gefüllt sind. Wie kommen

denn die Kissen hierher? Es könnten die Kissen sein, die am Ende der Al- Kreuch- Gymnasium-Rutschbahn aufgetürmt worden waren. Das sind doch Verstecke, wie man sie sich gemütlicher nicht wünschen kann. Für jeden eins. Hurra!12.....

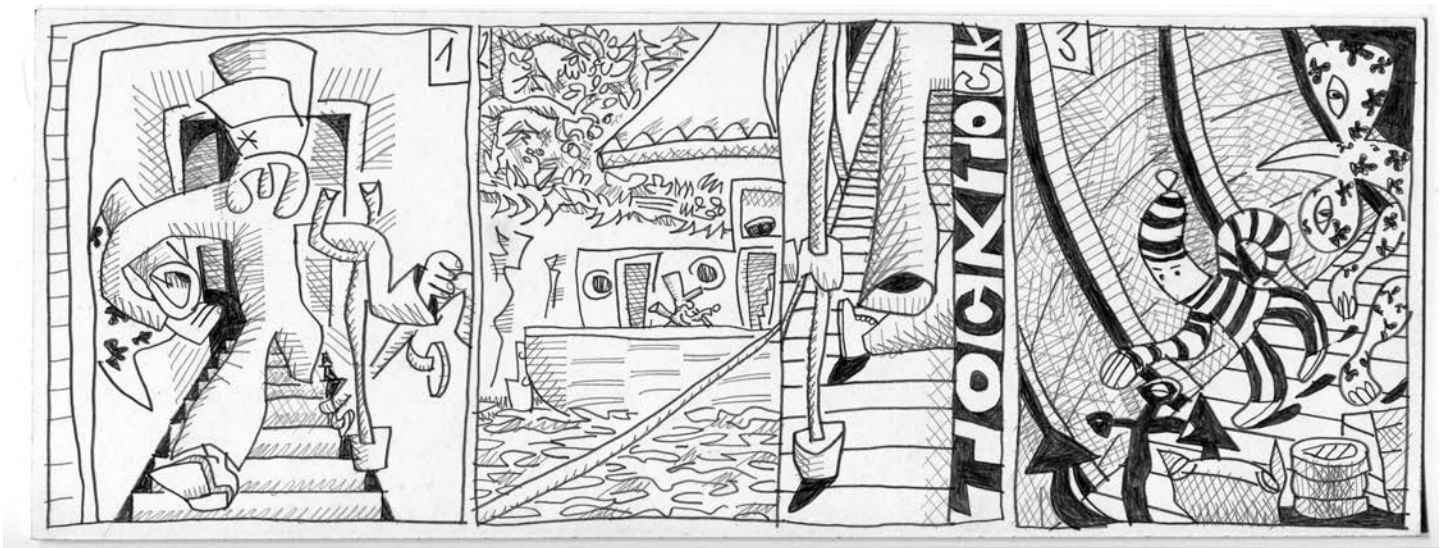


25. Mit einem Satz ist jeder in seinem Versteck und wühlt sich tief in die Kissen. Wie verlockend ist es aber auch, eine Kissen-schlacht zu machen! Das macht viel Spaß und

man kommt sich dabei auch ohne Worte näher. Bis die Kisten leer sind und die Kissen in der Dunkelheit herum liegen. Das Innere Kind klettert in die Kiste der Leoparden-Ana-

konda. Beide beraten, was sie als nächstes tun sollen. Das Versteck ist ungemütlich geworden, aber erst recht ungemütlich wäre es, die Kissen wieder aufzusammeln.

O

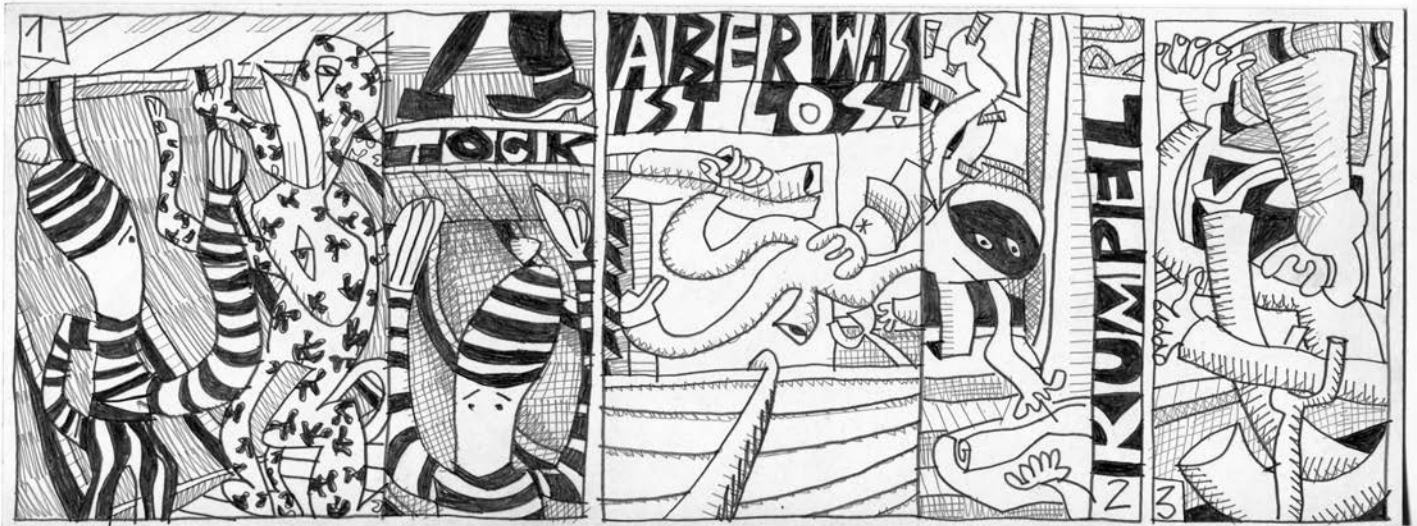


26. Der Kapitän stürmt die Treppe nach oben. Ja, fragen wir den Steuermann! Er könnte wissen, wie die eine Insel von oben aussieht. Außerdem hätte sich der Kapitän schon längst auf der Kommando-Brücke sehen lassen müssen. Er will ja nicht kleinlich sein, aber wer hat hier das Kommando zum Anker-Lichten zu geben! Er ist verwirrt. Der Gedanke, mehr über die Flecken auf

der Landkarte zu erfahren, lenkt ihn von seiner Verwirrung ab. Als er an Deck ist, ist die Verwirrung gleich wieder da. Sofort vervielfältigt sie sich. Wer soll das verstehen? Bugwärts ist nicht mehr vorwärts! Warum sieht Randvoll Schmerz beim Steuern aus dem Rückfenster? Steuert er überhaupt? Kann man das überhaupt auf diese Weise. Und welche Richtung ist jetzt die

richtige? Der Kapitän stützt sich schwer auf seine Krücke. Tock. Tock. Er stolpert. Tock. Tock. Das Innere Kind und die Leoparden-Anakonda haben die Kissen-Kiste verlassen und wollen die Kissen auf-sammeln. Da hören sie über sich ein Tocktock. „Horch!“ sagen beide gleichzeitig.

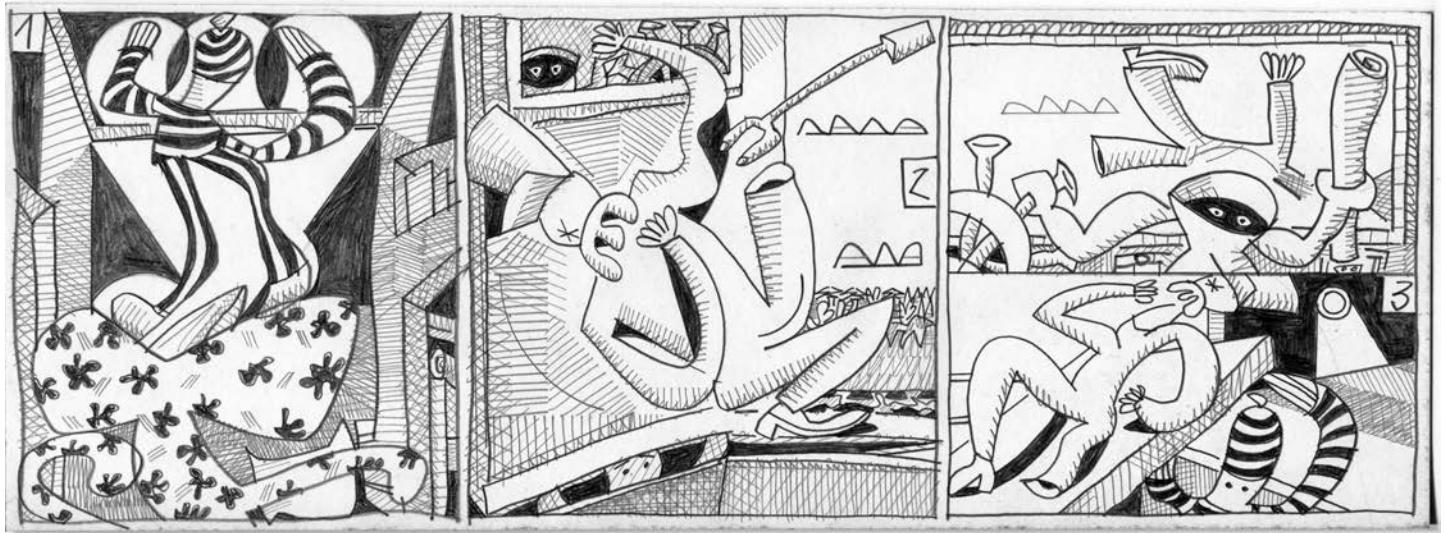
O



26. Dieses Tocktock! Das ist doch Duss Lehmgeht Walter, rufen sie gleichzeitig aus. Erstaunlich. Kennst Du ihn? Fragen sie gleichzeitig und sind sehr verduzt. Aber ja doch! Antworten sie gleichzeitig und wundern sich schon gar nicht mehr, wie gut sie, ohne sich zu kennen, aufeinander abgestimmt sind. Sie haben zur Decke gedeutet, sie sind dem Klang des Stocks und des Bei-

nes gefolgt, sie haben ein Poltern gehört und ein Stolpern daraus geschlossen. Weil ja beide den Kapitän kennen, wertschätzen und lieben, wird ihnen nun ganz anders, ganz übel und elend. Ihr geliebtes Versteckspiel will sie daran hindern, als Helfer in Erscheinung zu treten. Glücklicherweise ist Duss Lehmgeht Walther nicht alleine an Deck, als er stürzt und die Landkarte dabei

droht, verloren zu gehen. Randvoll Schmerz reagiert richtig. Ein richtiger Steuermann kann auch unter schwierigen Verhältnissen einhändig steuern, so dass er die andere Hand frei hat. Mit dieser rettet Randvoll Schmerz die Landkarte, die der Kapitän im Sturz verliert. Vor dem Sturz bewahren kann er ihn allerdings nicht. Aber vielleicht wird der Aufprall nur halb so schlimm!



27. Bei so einem Gepolter kann Niemand in seinem Versteck bleiben, wenn er vermuten muss, dass dabei ein guter Freund zu Schaden kommt. Das Innere Kind lässt sich von der Leoparden-Anakonda hochheben, schiebt den Luken-Deckel einen Spalt auf und sieht nach. In die-

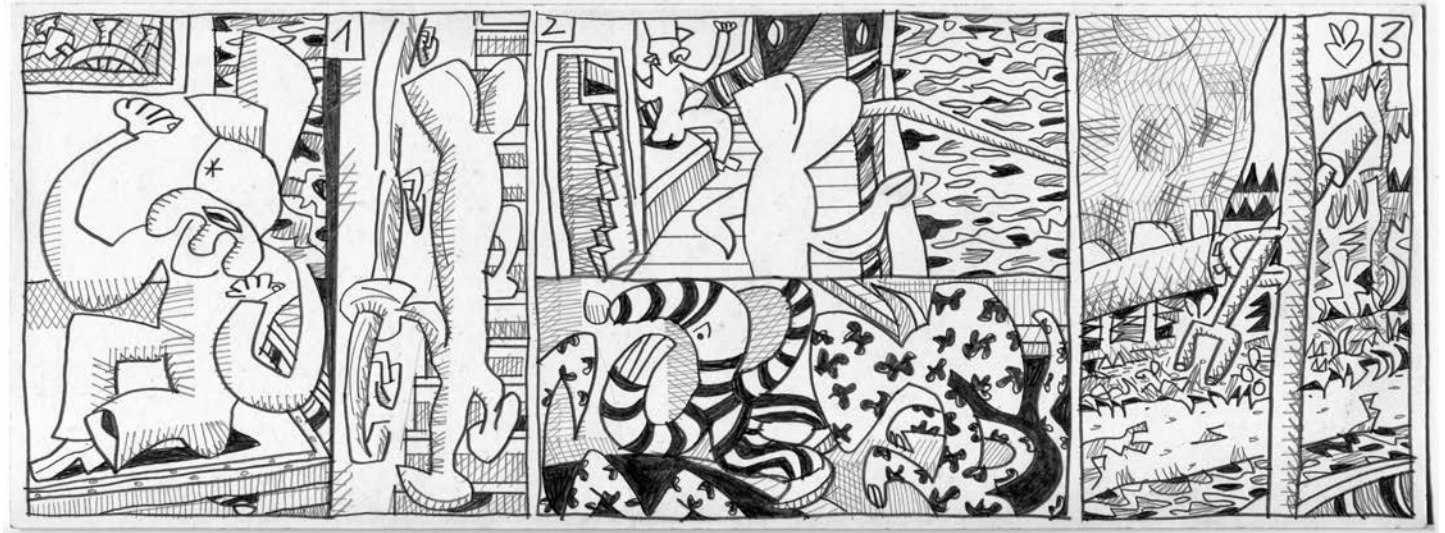
sem Augenblick wirbelt der Kapitän durch die Luft, das Innere Kind weiß sofort, was es zu tun hat, den Luken-Deckel noch weiter aufschieben, dass er die Neigung einer Rutsche bekommt, die Rutsche verwandelt den Aufprall des Kapitäns in ein Abgleiten. Das ist noch einmal gut

gegangen, der Kapitän ist heil geblieben, bis auf das Bein, das ihm schon lange fehlt, und die Krücke, die man suchen muss. Dafür konnte die Landkarte in Sicherheit gebracht werden, voller Stolz hält Randvoll Schmerz die gerettete Karte hoch. Ein Steuermann, der alles kann!



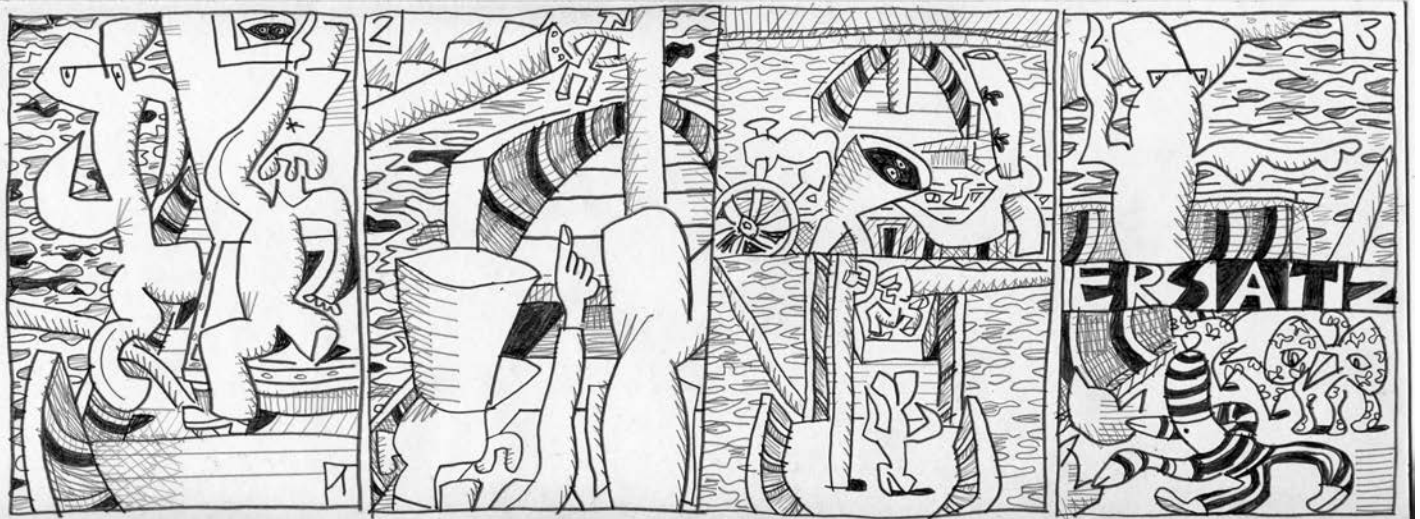
29. Der Sturz ist für den Kapitän noch einmal glimpflich ausgegangen. Nur gut, dass der Kapitän auf der Luke liegt und nicht vornüber sehen kann, er würde zu Tode erschrecken. Denn da würde er den Eindruck erhalten, dass das Ungeheuer von Loch Ness an Bord ist, womöglich verletzt, allemal eingeklemmt in der Luke, und das schwere Rumms, das zu hören war, lässt vermuten: Das tut ganz schön weh! Aber auch für uns wäre der Anblick ohne das folgende Bild unerträglich. Der Sachverhalt verhält sich allerdings anders als er aussieht. Es ist nur die Mütze, die eingeklemmt wurde und die das Innere Kind jetzt wieder haben will. Es zieht mit aller Kraft. Hoffentlich leiert die Mütze nicht aus. Der Kapitän

rappelt sich wieder auf und kommt langsam auf die Beine. Die Mütze sollte bald von der Bildfläche verschwunden sein. Momentan ist der Blick des Kapitäns von etwas anderem gefesselt. Es ist das Seil, an dem der miese Mr Musch den Anker mitsamt dem Boot davon trägt. Wir wissen nicht wohin. Aber wir wissen mehr als die Besatzung. Das hat es noch nie gegeben: Ein Schiff liegt vor Anker und fährt mit voller Kraft, noch dazu rückwärts! Der Kapitän fühlt sich veranlasst, einen Schrei auszustößen: Alle Mann an Bord!



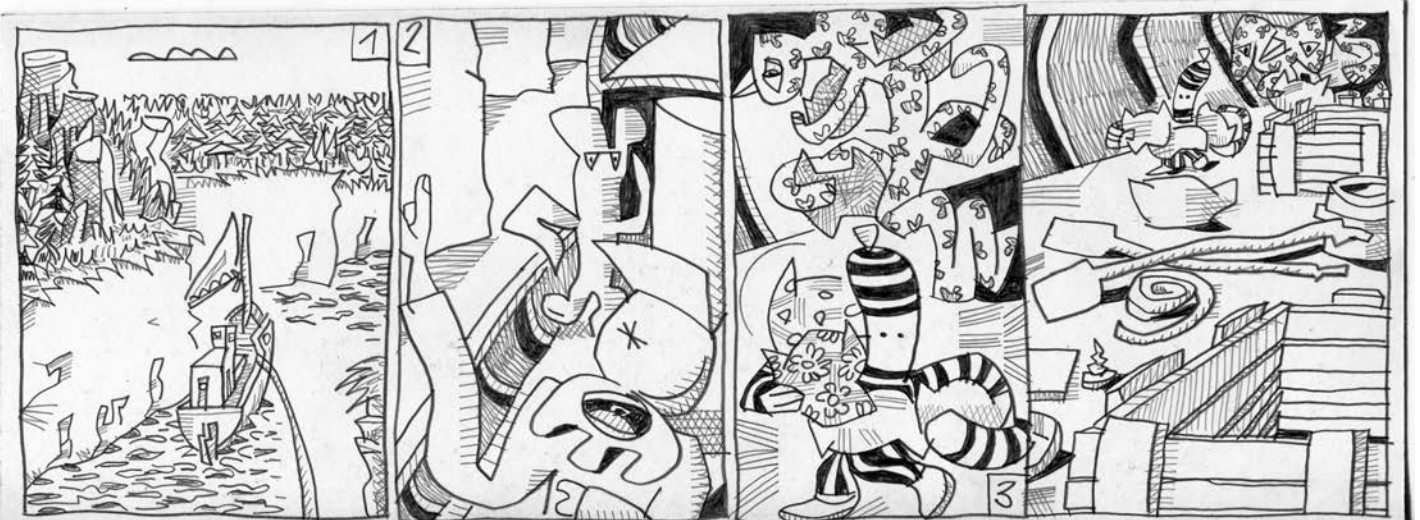
30. Alle Mann an Bord! Schreit der Kapitän. Damit ist nur noch der Alte Knochen gemeint. Den Hinweis, dass auch noch andere an Deck kommen könnten, übersieht er. Der Hinweis ist auch verschwindend klein. Der Alte Knochen lässt in der Kombüse alles liegen und stehen und stürmt die Treppe hinauf. Aber auch das Innere Kind und die Leoparden-Anakonda reagieren auf den Ruf, ohne gemeint zu sein. Sie wollen genau das Gegenteil: unter Deck bleiben, wollen sehen, was bei ihrem Versteck-Spiel herauskommt, sie sind jetzt, nachdem das Innere Kind seine Mütze wieder hat, für die Mannschaft wieder vollständig unsichtbar geworden. Den Blinden Passagieren

bleibt entsprechend unbekannt, was an Bord geschieht. Sie hören die Schritte des Alten Knochen, vorsorglich ziehen sie sich von der Luke zurück. Der Alte Knochen hat schon viel gesehen. Irgendwann war er müde geworden, bis zu dem Tag, an dem er dem Kapitän begegnete. Das hier ist neu! Ein Anker mit Höchstgeschwindigkeit! Was ist mit dem Kapitän los? Wo ist seine Krücke? Sie ist im Hohen Bogen davongeflogen. Jetzt steckt sie in unerreichbarer Höhe am Segel fest, in der ringförmigen Verbindung zwischen Masten und Groß-Baum. Das sieht wirklich seltsam aus! Denkt der Alte Knochen. Sagt aber nichts. Mehr fällt ihm im Augenblick nicht ein.



31. Der Alte Knochen läuft zum Kapitän, der rücklings auf dem Lade-Luken-Deckel liegt und in die Höhe deutet. Fast wäre der Alte Knochen über das Ankertau gestolpert. Der Anblick, der ihn ablenkt, ist seltsam und hoffnungslos. Die Krücke, die in der Groß-Baum-Verbindung steckt. Man bräuchte eine Leiter, aber der Alte Knochen ist sich fast sicher, dass keine an Bord ist. Was wird man noch alles vergessen haben?! Nur gut, dass das Segel so klein ist, da kann es offen bleiben, auch wenn das Boot vor Anker liegt. Nun ist guter Rat teuer. Nein wirklich, so groß der Alte Knochen auch ist, er reicht nicht bis zur Groß-Baum-Verbindung. Währenddessen hält Randvoll Schmerz, wenn auch nicht den Kurs, so doch das Steuer, das stützt die Gradlinigkeit, das Boot schert nicht mehr aus der Spur, eine einfache Sache, die genug Zeit lässt, einen Blick auf die Karte zu werfen. Seltsame Formen,

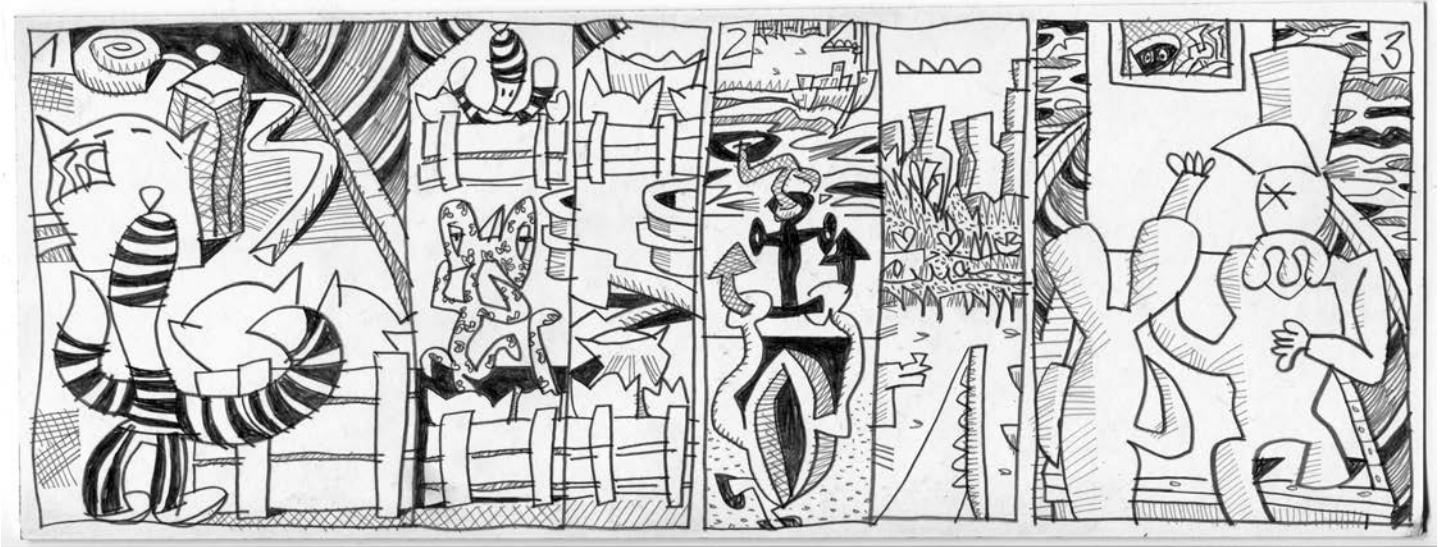
denkt er, kommen mir bekannt vor, besonders die eine, sieht aus wie eine Insel von oben, eine Insel vulkanischen Ursprungs. Der Alte Knochen hört auf, sich zu recken. Genug! Er ist nicht groß genug! Wir müssen eine Ersatz-Krücke, oder einen Krücken-Ersatz suchen! Ruft er. Das hören die Blinden Passagiere unter Deck. Sie sind nicht auf Besuch eingerichtet und beginnen schnell aufzuräumen.



32. Der Kapitän hebt zum zweiten Mal die Hand mit dem Zeigefinger. Der Anblick der Krücke, die sich verfangen hat, bekommt Konkurrenz. Die Landschaft ändert sich. Die Ufer-Böschung wird höher, viel höher als das Schiff, darüber steigt

ein bewaldeter Steilhang in die Höhe, aus dem steile Felsen aufragen. Der Alte Knochen erkennt sofort, aus welchem Material sie sind. Basalt. Unter Deck kommen das Innere Kind und die Leoparden-Anakonda mit dem Aufräumen gut voran. Die

leeren, harten Kisten, werden gleich wieder voll und weich sein, dank der Kissen, die sich bei der Kissen-schlacht durch den ganzen Lade-raum verteilt hatten. Sind alle wieder da? Die Stimmen an Deck sind gut zu verstehen.

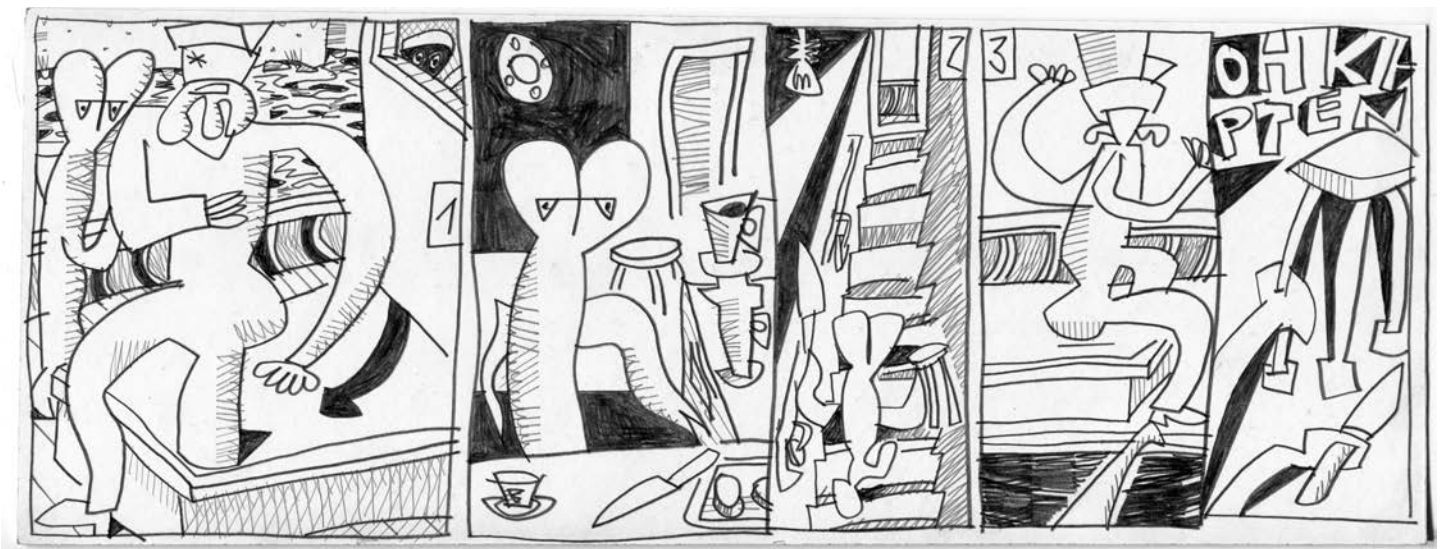


33. Die Kisten sind wieder voll. Alle Kissen scheinen zurück zu sein. Das Innere Kind und die Leoparden-Anakonda steigen in die Kisten und tauchen in den Kissen unter. Da kann man sie lange suchen! Beide sind sehr müde. Aber die Stimmen an Deck halten sie wach. Die Landschaft, durch die der miese Mr Musch das Boot zieht, ist voller Basalt-Kegel. Der Alte Knochen und der Kapitän sprechen über etwas anderes, darüber, wie es jetzt an Bord weitergehen soll, wo man nach einem Krückenersatz suchen soll? Der Alte Knochen denkt, dass die Suche nur im Laderaum Sinn macht. Doch das behält er für sich. Denn der Kapitän kann seinen Bein-

Stumpf auf dem Luken-Deckel abstützen, jetzt kann er wie normal stehen. An Gehen ist allerdings nicht zu denken. Doch der Kapitän sieht aus, als wäre er mit seinem Boot verwachsen, als hätte er noch nie eine Krücke gebraucht. Besser wäre freilich, wenn so eine Beinstütze auch auf der Kommando-Brücke wäre. Das bringt den Alten Knochen auf eine Idee. Er sagt, er würde die Suche im Schlafrum und in der Kombüse beginnen. Die Blinden Passagiere begreifen, dass es sehr bald Besuch im Laderaum geben wird. Was haben sie doch für herrliche Verstecke! Sie haben noch etwas Zeit, um sich noch tiefer hinein zu graben.

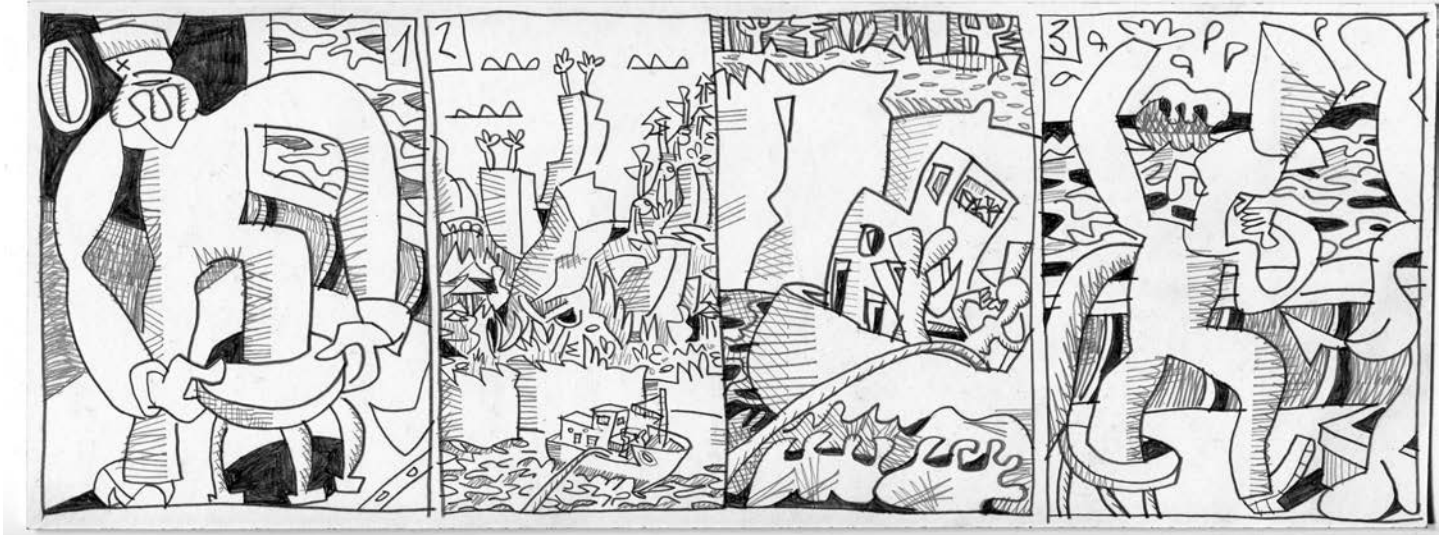
.....

.....



34. Der Kapitän lässt sich nicht ansehen, was ihn für Fragen quälen. Sie zerren an seiner Selbstbeherrschung. Er hatte den Anker nur mit Mühe über Bord bekommen. Liegt es an ihm, dass der Anker das Boot nicht mehr am Platz hält sondern davonträgt? Und keine Leiter an Bord ist. Letztlich fällt das auf ihn zurück. Er trägt die Verantwortung. Die Verantwortung ist eine Last, die manchmal müde macht. Dann gelingt vielleicht auch das Ankern nicht mehr. Der Alte Knochen, der eine Ewigkeit lang den Kopf im Sand stecken gehabt hatte, versteht den Kapitän

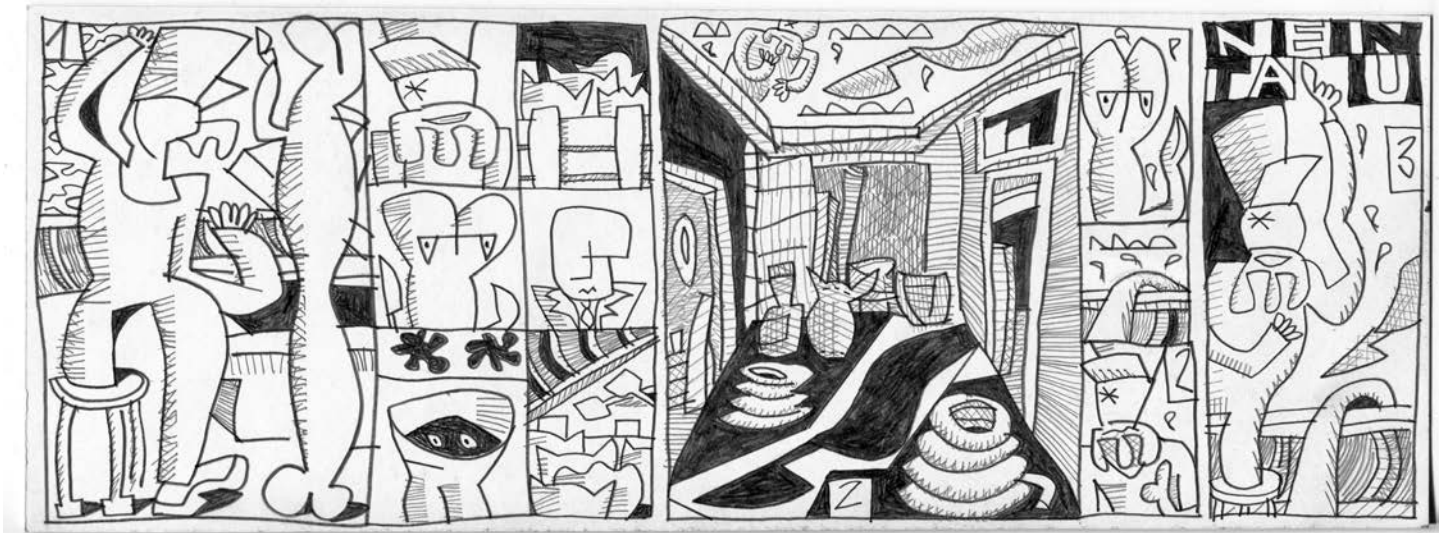
und beeilt sich. In der Kombüse steht ein Hocker, der ungefähr die Höhe der Laderaum-Luke hat. Gehen ist damit auch nicht möglich, man kann sich damit bewegen. Aber vor allem, kann man den Kapitän zur Seite stellen und den Deckel öffnen, ohne dass sich der Kapitän abgestellt fühlen muss. Er kann sogar auf der Kommando-Brücke sein und das Steuer übernehmen, während der Alte Knochen im Laderaum nach einer Ersatz-Krücke sucht. Und er hat wieder eine Idee. Vorsorglich nimmt er ein Messer mit.....



35. Der Alte Knochen öffnet die Luke. Während dieses Vorgangs führen der Kapitän und er ein Gespräch. Der Kapitän steht vergleichsweise gut und es fehlt nicht viel, um die Unbenutzbarkeit der Krücke verschmerzen zu können. Was das Fehlende sein könnte, erblickt er im Laderaum. Es ist ein

Stück Tau. Das Gespräch zwischen ihm und dem Alten Knochen bezieht sich allerdings auf andere Themen. Es geht um die gesamte Unternehmung, um den Auftrag des OB, die seltsamen Kaffee-Flecken auf der Landkarte, um den wild gewordenen Anker, das vor allem und wie man die Herrschaft über das Boot zu-

rückerlangen könnte. Unverkennbar ist, dass Duss Lemgeht Walthers Innere Sicherheit und Selbstbeherrschung wiederkehren. Das ändert sich auch nicht, als das Boot wegen einer ungewöhnlich hohen Welle so heftig schaukelt, dass der Kapitän beinah sein Gleichgewicht verliert.



36. Das Gespräch kann aber deshalb nur beiläufig geführt werden. Es kommt eine zweite Welle. Eine dritte. Das Boot schaukelt unregelmäßig. Tropfen fliegen durch die Luft. Außerdem ist der Alte Knochen in Gedanken ganz woanders, bei einem Krücken-Ersatz, den er im Laderaum finden will, während der Kapitän glaubt, sein persönliches Krücken- Probleme mit einem Stück Tau lösen zu können. Die Frage, wie er ohne Leiter in den Laderaum gelan-

gen soll, stoppt den Alten Knochen. Als der Kapitän das Wort Tau ausruft, klingt das wie ein Kommando und lenkt den Impuls des Alten Knochen, tätig zu werden, um. Der Impuls richtet sich auf das Ankertau, im Sinne der unruhigen Verkehrslage und der Frage: Wer bestimmt, wohin die Reise geht? Der Kapitän aber meint die Taurollen im Laderaum. Woher soll man das wissen. Beinahe hätte der Alte Knochen das Ankertau auf der Reling

gekappt. Das Messer wäre lange genug, der Alte Knochen stark genug, um es mit einem Hieb zu schaffen, das macht er jetzt nicht. Die Messerhand aber bleibt in der Luft. Weiß er wie es weitergehen soll? Weiß er nicht! Der Alte Knochen ist verwirrt. Er wollte, bevor er sollte, in den Laderaum. Doch da ist die Frage: Wie kommt er ohne Leiter hinunter?

[illegible]

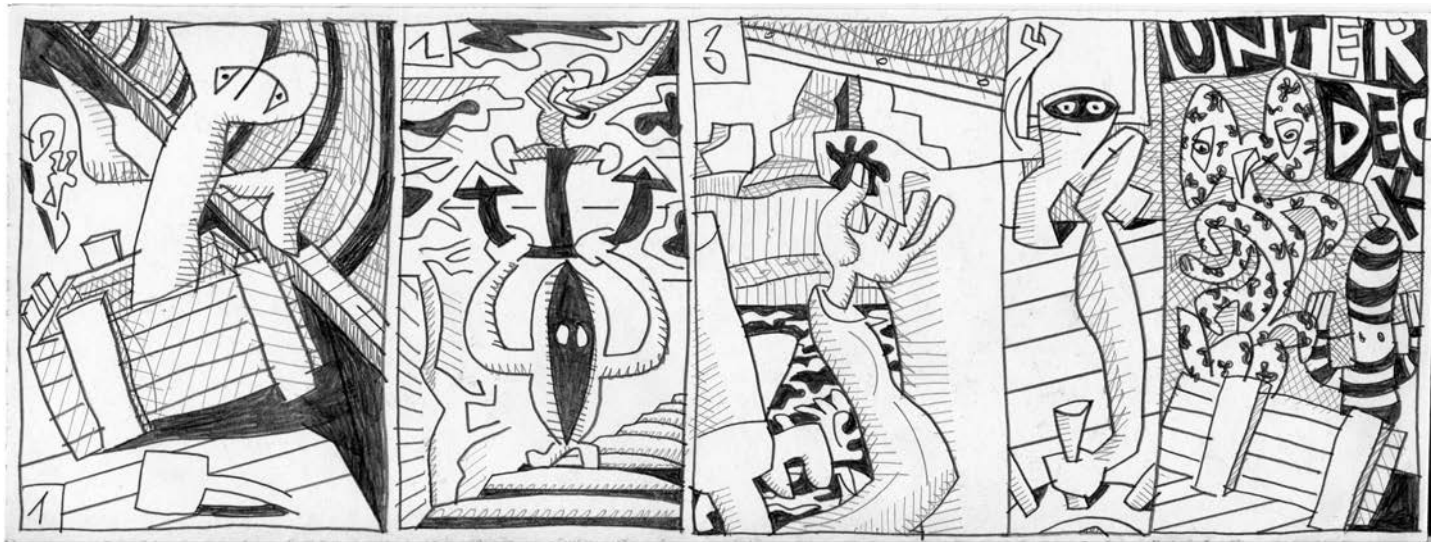
endet, die Unterbrechung der Dinge, die der Alte Knochen vorhat, dauert an, er verliert sogar das Messer, Wellen türmen sich auf und schaukeln das Schiff auch in der Länge von einer zur anderen Seite, bei der Neigung bugwärts rutscht der Alte Knochen durch den ganzen Lade-

VVVVVVVOVVVVVVVOVVVVVVVVVOVVVV



demgegenüber nun aber der Anblick der Ankertrosse beruhigend wirkt, die bisher beunruhigt hatte, die Kraft, die sie bewegt, hält im Chaos bei gleich bleibender Geschwindigkeit die Richtung. Das weckt Vertrauen. Immer noch ahnt Niemand, was sich unter Wasser tut, doch auf keinen Fall kann es da schaden, wenn zwei Mann am Steuer sind

VVVVVVOVVVVVVOVVVVVVVVVOVVVVVVVVVVVOVVVVVVVOVVVVVVVVVVVOVVVVVVVVVVVOVVVVVVVVVVVOVVVVVVVVVVVO



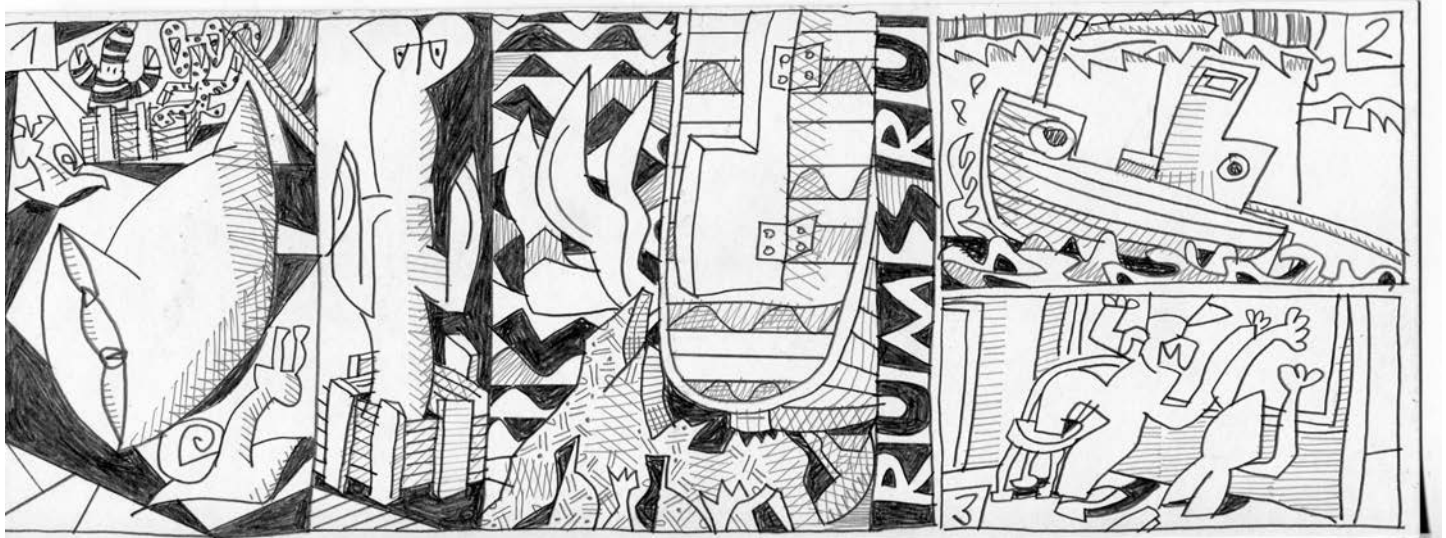
45. Der Alte Knochen sitzt in der Kiste, aber er ist noch nicht wirklich angekommen, denn die Kiste rutscht auf dem Schiffsboden hin und her. Nicht anders ergeht es den Leoparden-Anakonda und dem Inneren Kind. Zusammen sind sie ein bisschen schwerer als der Alte Knochen, deswegen rutschen sie langsamer, aber auch sie wissen nicht wohin es geht, auch deswegen, weil es dunkel ist und man keine Ahnung hat, was sich alles unter Deck befindet. Irgendwo muss das Messer stecken. Manchmal kommen die Kisten gefährlich nah aufeinander zugerast. Die Drei geraten auf ihren Schleuder-Wegen immer tiefer ins Schiffs-Innere. Für Mr Musch, der das Schiff hinter sich herzieht, ist die Richtung vorgegeben, die Treppe, die er unter Wasser betreten hat, führt nach oben, die Stufen hören nicht auf. Warum ist Mr Musch dann immer noch

unter Wasser? Wer ahnt es? Der Kapitän hat die Karten-Ecke zu fassen bekommen und rollt die Karte wie-der auf: Gibt es eine Ähnlichkeit zwischen den Abbil-dungen auf der Karte und der Ansicht, die der Blick durch das Rückfenster bietet? Der Kapitän vergleicht, dabei ver-rückt er die Karte und wir können vor uns ein Stück Berg erkennen. Ähnlichkeit? Die Ähnlichkeit, die zwischen dem Muster der Leoparden-Anakonda und den Flecken auf der Karte besteht, ist noch nicht zu Tage getreten. Das Tier ist seit seinem ersten Auftreten in der Geschichte „ Die Ohr-Insel“ groß geworden, da sollte man eigentlich wissen, ob es einen gemusterten Leoparden-Pelz oder ei-ne gemusterte Schlangen-Haut hat. Oder beides?



46. Mr Musch, ausgeschrieben Miester Musch. Mr Musch erklimmt die Treppe, hier herrscht eine starke Strömung, anfänglich teilt sich das dem Betrachter kaum mit, das Vorwärtstreben der großen Miesmuschel bleibt unverändert, im dritten Bild jedoch gleitet Mr Musch der Anker aus der linken Hand und er muss nachfassen. Ihr werdet gleich sehen, dass das nicht nur an der Strömung liegt. Seinen Perlenaugen sieht man die Anstrengung nicht an. Es ist unglaublich, was er leistet. Aber auch die Leistung der Steuerleute ist beachtlich. Alles im

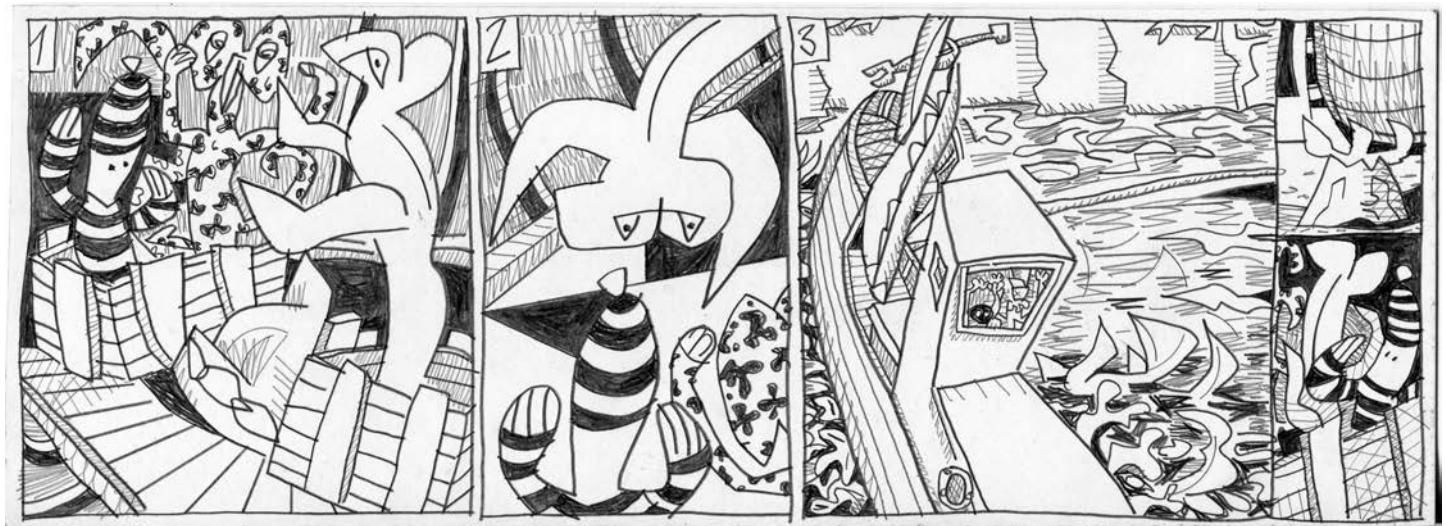
Rückwärtsgang! Nur unter Deck gibt es momentan keine klare Richtung. Die zwei Kisten rutschen kreuz und quer. Was kann man machen? Wo soll das hinführen? Die Antwort kommt plötzlich. Da ist der letzte Vulkan vor der Treppe, er ist höher als die anderen Vulkane, so dass das Schiff auf ihm aufläuft. Das Schiff steht still und die Fliehkraft nimmt sich der Dinge auf und unter Deck an.



47. Rums! Jetzt hört man es auch. Das Schiff ist auf Grund bzw auf einen Unterwasser-Vulkan gefahren. Die vorderen Zacken der Vulkan-spitze sind abgebrochen, die hinteren verhindern die Weiterfahrt. Die Kisten unter Deck rutschen der Rückwand entgegen und könnten dabei zusammenstoßen, sollte das der Fall sein, wäre es gut, wenn ei-

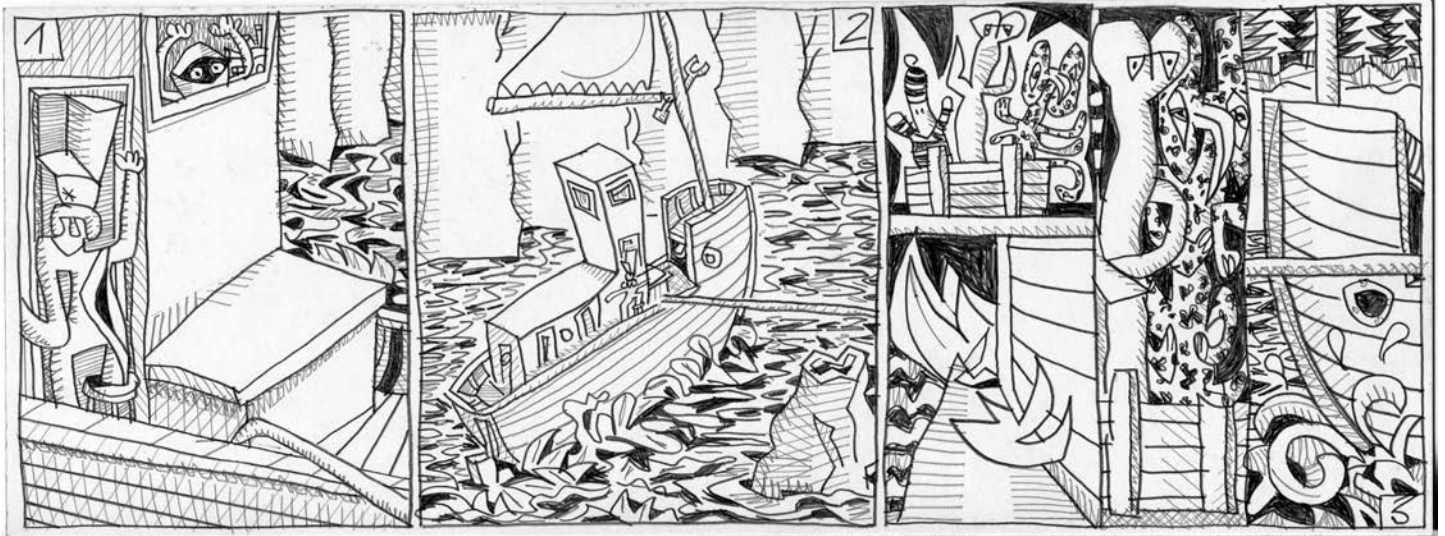
nes der herum liegenden Kissen da-zwischenkäme. O weh! Denkt sich der Alte Knochen, als er der Rückwand entgegenrast. Gleich kracht es. Außerhalb Everywen hätte es schon längst gekracht. Dort braucht es keinen Augenblick dazu. In Everywen dagegen vergeht die Zeit anders. Vom Ende her betrachtet mag da kein großer Unterschied

sein. Duss Lehmgheht Walther und Randvoll Schmerz waren direkt vor der Rückwand gestanden, sie sind bereits an der Rückwand angekom-men, die Fliehkraft presst sie gegen Rückwand - und Fenster, es sieht aus wie überall. an.



48. Zusammenstoß, wie befürchtet, aber Glück gehabt, das Kissen dämpft den Zusammenstoß ab. Dabei bleibt die Fliehkraft aktiv und wirft den Alten Knochen aus der Kiste. Er fliegt durch die Luft, aber nicht weit, gerade bis zur anderen Kiste, wo er kopfüber zwischen dem Inneren Kind und der Leopardenanakonda landet. Jetzt sind alle beisammen und angekommen, weiter geht es nicht, jedenfalls im Laderaum. Außerhalb des Laderaumes sieht es anders aus. Nachdem das Schiff stehen geblieben war, aus einem Grund, der unter Wasser liegt, und Mr Musch nicht lockergelassen hatte, beginnt es sich zu der-

hen. Ihr könnt es im großen und dem einen kleinen Teil des vorletzten Bildes am Ankertau sehen, das Tau hat die Richtung geändert, die Rückwärtsfahrt ist beendet, als Vorwärts-Fahrt scheint es nun weiterzugehen. Die Kissenkiste ist für Drei zu eng, besonders, wenn der dritte In-sasse kopfüber in der Kiste steckt und sich umzudrehen versucht. Könnte das Flussbett für das Dreh-Manöver zu eng ist? Vielleicht, aber nicht zu heiß, wie das im Fall der Kissen-Kiste ist. In ihr ist es heißer als die Körpertempe-ratur der Drei. Denn sie befindet sich über dem Unterwas-servulkan.

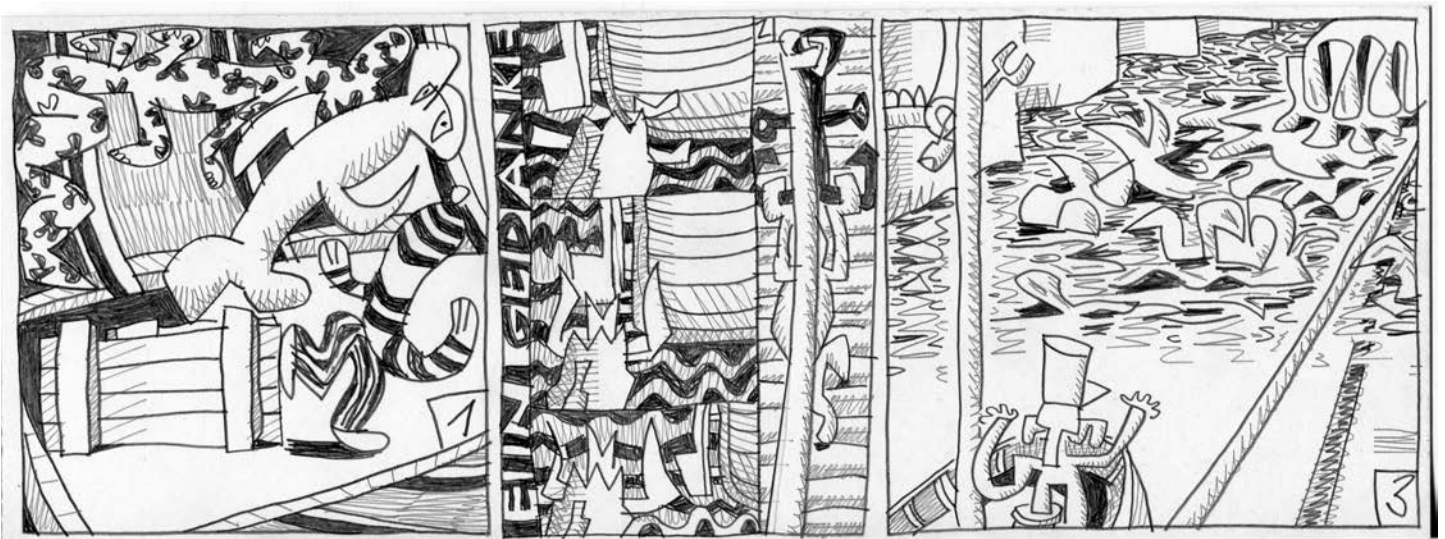


49. Es ist nicht die Hitze im Boots-Inneren, die den Kapitän an Deck treibt, und die Hitze, die einen wirklich vertreiben könnte, gibt es gerade an einer Stelle an Bord, die ihm nicht einsichtig ist. Die Veränderung der Boots-Stellung zur Fahrtrichtung motiviert ihn, sich in die Nähe des Anker-Taus zu begeben, das noch nie derartig strapaziert wurde. Außerdem hat sich das Flussbett in einer Form verändert, die berechtigen, den Ausdruck von Randvoll Schmerzens Gesicht und Körperhaltung als angstvoll zu bezeichnen. Warum? Gleich werden wir es sehen können. Auch die Sorge, dass das Flussbett zu eng ist, um zu wenden, steht noch im Raum. Reichlich Fragen, und man weiß nicht,

welche man als erste beantwortet haben will. Unter Deck ist man da weiter. Da weiß man jetzt, ob die Leoparden-Anakonda eine Schlangenhaut oder einen Leoparden-Pelz anhat. Es ist eine Schlangenhaut, der Körper-Kontakt jedenfalls, der in der Kisten-Enge unumgänglich ist, legt diese Vermutung sehr nahe. Was der Alte Knochen in der Berührung mit der anderen Person vor allem spürt, ist eine Glätte, glatt und kühl wie Marmor, sehr angenehm die kühle Berührung, das Gegenteil gilt für die Hitze, die von unten kommt und den Kistenboden heiß wie eine Herdplatte werden lässt.

.....|.....

.....VVVVVVVV.....



50. Da gibt es nur eins, ein Gedanke erfasst die Drei, Nichts wie weg, weil es so eng ist, müssen sie einander den Vortritt lassen, und das ist ein zweiter Gedanke, der sie vereint, und der dritte ist der, der den Alte Knochen und das Innere ausrufen lässt: Dich kenne ich doch! Der Alte Knochen setzt noch ein Hurra hinzu! Jetzt ist die Mannschaft wieder komplett, hätte er gewusst, dass die Leoparden-Anakonda auch dazu gehört, hätte er vielleicht zweimal Hurra gerufen. Trotz der Brenzligkeit des Laderaum-Bodens, die im Augenblick jeden frohen Gedanken verbannen will. Die körperliche Bewegung hat jetzt Vorrang. Das gilt für das Schiff insgesamt. Die 180-Grad-Drehung ist beendet und das Boots-Heck rutscht

vom Feuer speienden Unterwasser-Vulkan herunter. Die Aussicht, die sich über Wasser bietet, versetzt Randvoll Schmerz in Angst und Schrecken. Ihr erinnert Euch an den letzten Bildstreifen. Rückwärts ins Ungewisse zu steuern, hatte die Möglichkeit beinhaltet, ohne umzukehren gleich wieder zurück zu können. Das hatte den frischgebackenen Steuermann beruhigt. Das ist vorbei. Man könnte immer noch das Ankertau durchschneiden, aber wäre das eine elegante Lösung. Es könnte Mr Musch entgegenkommen, dessen Kräfte auch nicht unbegrenzt sein dürften. Wo will er eigentlich hin? Was hat er vor? Duss Lehmget Walther ist wieder ganz Kapitän. Er stellt sich in die Bugspitze. Rückwärts ist nicht mehr vorwärts. Darüber ist er froh.

.....|..... .0.....



51.

.....|.....
|.....
|.....
|.....
|.....

Vorwärts ist jetzt vorwärts, sollte man meinen, das wäre wohl zu einfach gewesen, in Anbetracht dessen, dass es noch das Aufwärts und das Abwärts gibt.

Was es in unserem Fall ist, könnt Ihr, liebe Kinder leider noch nicht sehen, der Kapitän begreift es gerade und Randvoll Schmerz hat es schon einen Augenblick vorher

begriffen. Um Gotteswillen, denken sie und reißen die Arme in die Höhe, das macht man oft, wenn einem dieser Gedanken durch den Kopf schießt, manchmal ruft man ihn auch aus.

Der Kapitän scheint es zu machen, aber das Wasserrauschen, das durch einen Wasserfall verstärkt wird, übertönt den Ruf. Unter Deck läuft man im selben Augenblick der Hitze davon, die dem Unterwasservulkan verströmte.

Die Drei gelangen an die Stelle unter der Laderaum-Luke. Komm, ruft das Innere Kind der Leoparden-Anakonda zu, die gestolpert ist. Die Drei müssen sich nicht mehr voreinander verstecken. Was

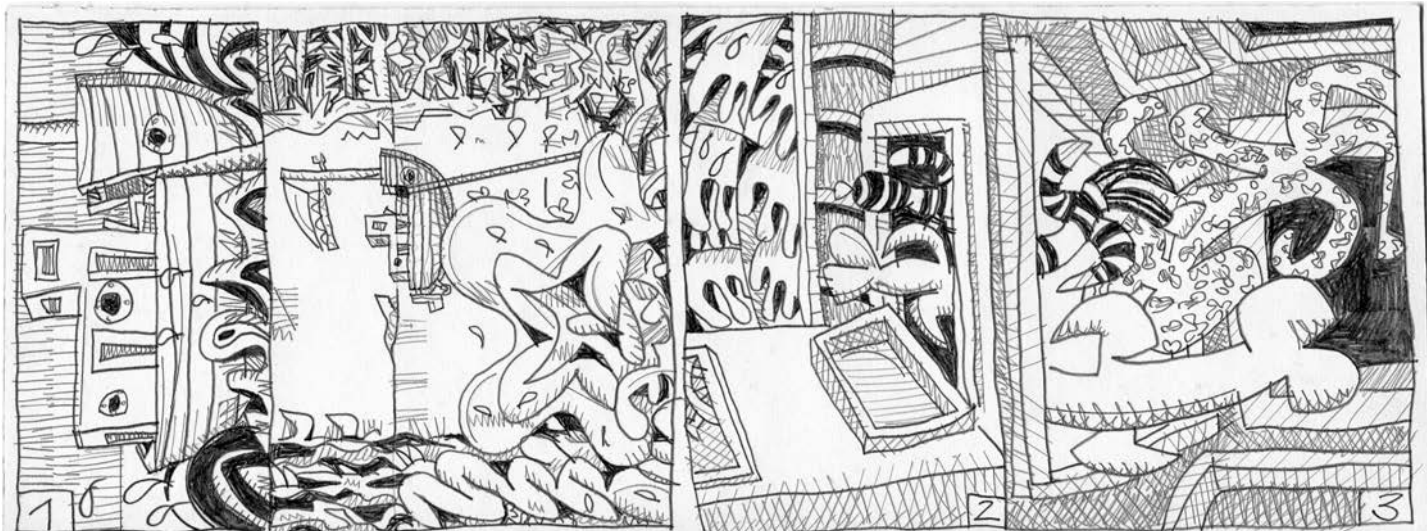
sollen sie jetzt tun, liebe Kinder, sich beeilen, schnell den Laderaum verlassen?

Gleich könnte es aufwärts oder abwärts gehen. Aussteigen könnte schwierig werden. Schwierig könnte es außerdem werden. Was hat es zu bedeuten, dass die Flecken der Leoparden-Anakonda genauso aussehen wie die Flecken auf der Landkarte.

Irgendetwas habe ich vergessen, denkt der Alte Knochen. Und der Kapitän läuft vor dem, was auf ihn zukommt, davon, so schnell und soweit er kann. In der Aufregung bringt er seine Beine durcheinander, das ist bei fünf Beinen schnell geschehen.

.....

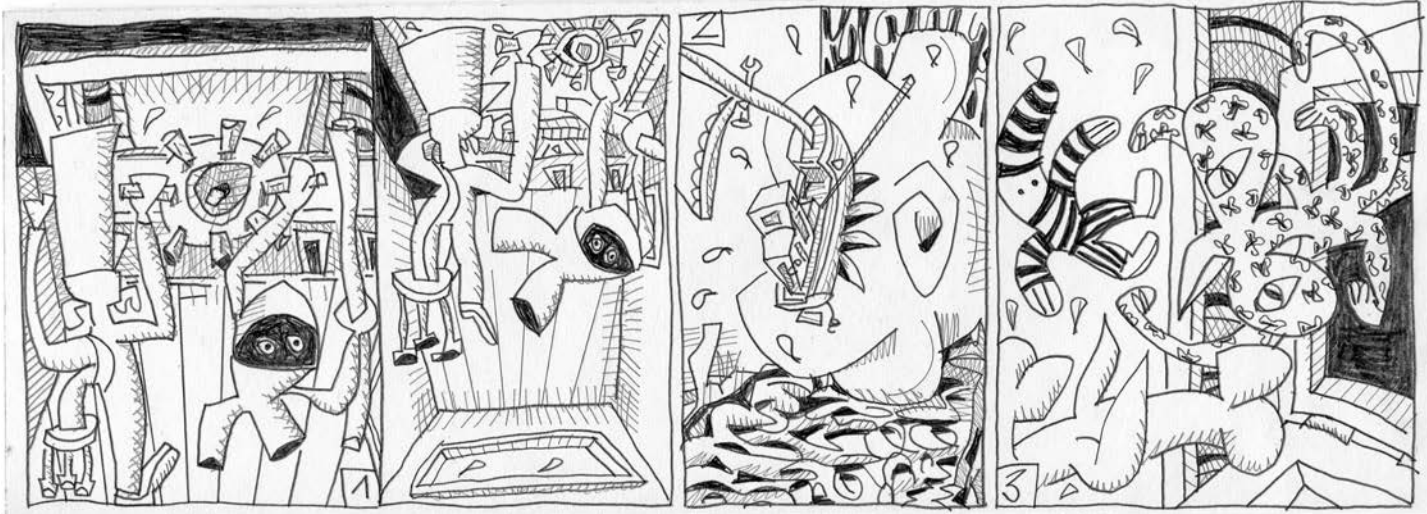
0 0 0 .0.....0. .0.....0 0 0 0 .0.....0.
 .0.....0



54. Die Klappe geht auf, die Lade-Raum-Insassen fliegen heraus. Schneller als man es begreift. Was sich zuerst zeigt, ist, dass der Kapitän damit gut getan hat, auf die Kommando-Brücke zurückzukehren.

Wie hätte er als Invalide die Situation, in der sich die Drei aus dem Laderaum befinden, bewältigen sollen! Es dauert nicht mehr lange, dann wird das Boot den Wellen-Gipfel erreicht haben und wieder

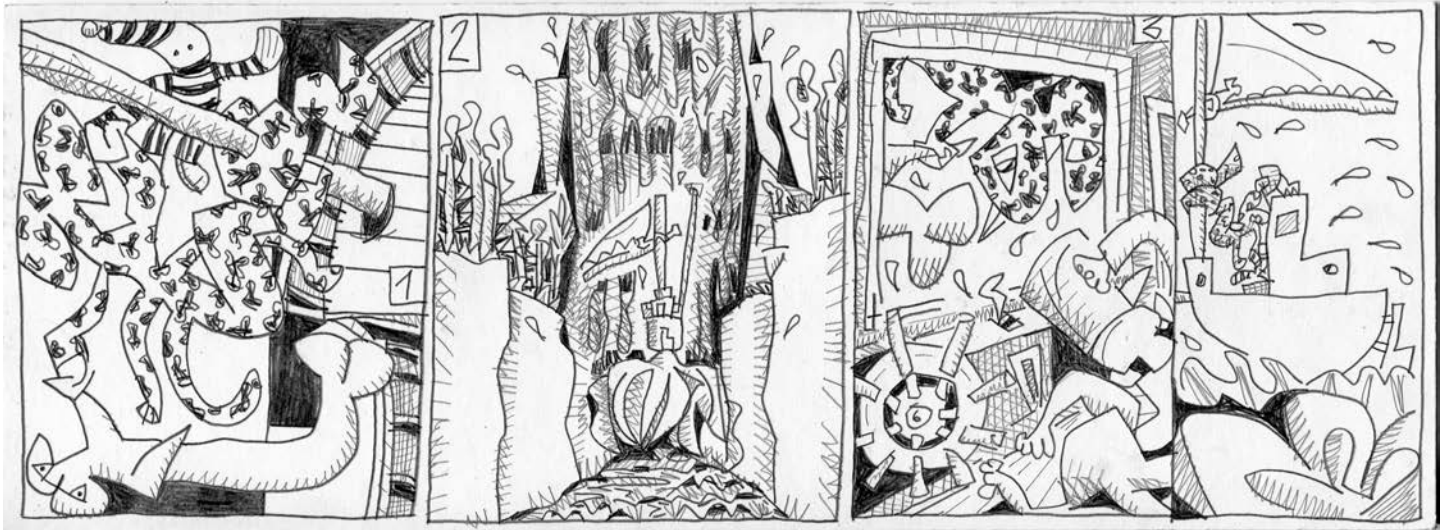
in der Waagrechten sein. Bis dahin dürfte es auch für die Drei spannend bleiben! Man muss schon den Einfällen von Omar Sheriff fest vertrauen, um sich auf solche Abenteuer einzulassen.



55. Steuermann und Kapitän haben das Geschehen nicht mehr in der Hand, schon seit längerem nicht, aber jetzt ist es offensichtlich, sie hängen in der Luft, sie klammern sich an die Steuerrad-Griffe, aufwärts ist abwärts, die beiden haben alle Hände voll da-

mit zu tun, dass sie nicht durch das Rückfenster abstürzen. Eine Vorstellung, deren Schrecken ihnen im selben Moment vor Augen geführt werden. Der Laderaum-Deckel klappt auf und drei Gestalten stürzen in den Außenraum, die der Kapitän nur zu gut kennt. Da,

da, das Innere Kind! ruft der Kapitän, er nimmt die rechte Hand vom Steuerrad-Griff, um aus dem Fenster zu deuten. Da, da ...! Gleich ist auch die Leoparden-Anakonda vollständig vom Innenraum in den Außenraum gelangt. Wie geht es dann weiter?!

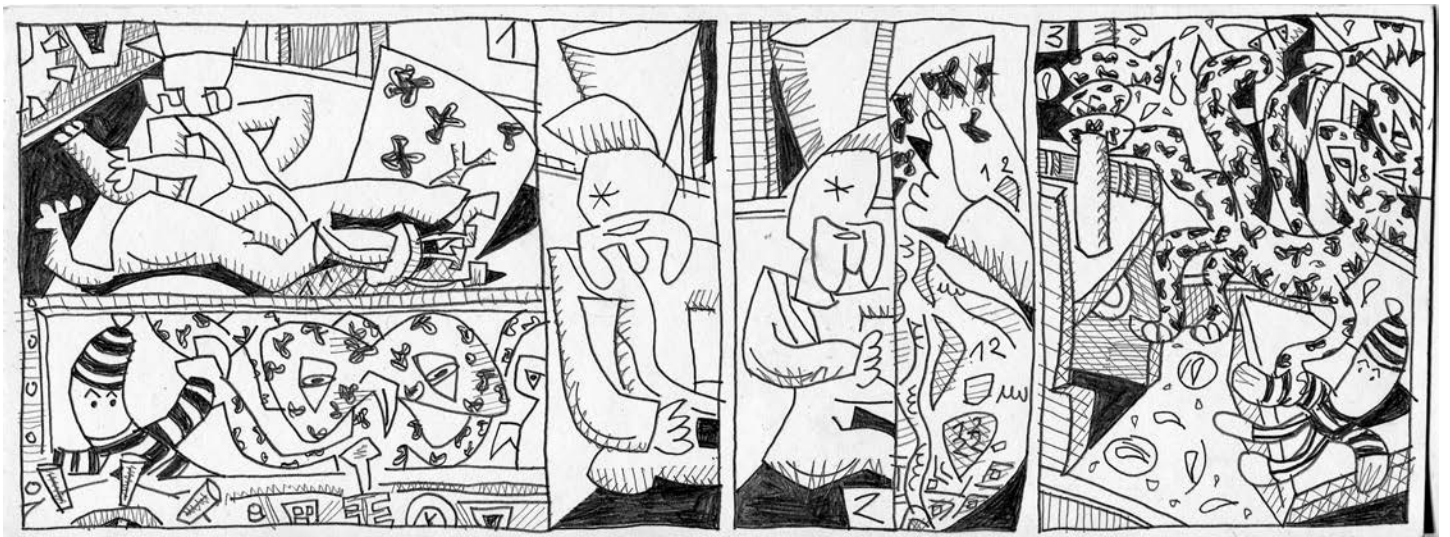


56. Das Problem, das sich jetzt auftut, ist der Abgrund, die Lösung des Problems liegt in der Eigenart einer Leoparden-Anakonda, ihr Schlangenleib schlingt sich mehrmals um den Masten, die geschwinden Leoparden-Pranken packen das Innere Kind und den Alten Knochen an der Hand. So werden die Drei vor dem Absturz bewahrt.

Das erübrigt sich allerdings im nächsten Augenblick. Da befindet sich das Boot auch schon wieder in der Waagrechten. Aber nicht alles findet in die Ausgangslage zurück. Randvoll Schmerz und der Kapitän liegen auf dem Boden der Kommando-Brücke. Die Leoparden-Anakonda braucht eine freie Pfote, um sich am Dach der Kommando-Brücke festzu-

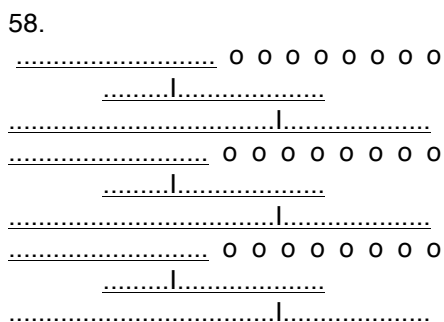
krallen. Und das gelingt auch. Der Alte Knochen hat die Situation erfasst, er löst sich aus dem Griff der Leoparden-Pfote und findet an ihrem Gelenk neuen Halt.

O I O.....
OO O.....



57. Der Kapitän und Randvoll Schmerz liegen auf dem Boden. Aber endlich ist die Landkarte ausgerollt und bleibt es auch, sie liegt unter den Beinen der beiden, das sieht der Kapitän, als er sich aufrappelt und nach hinten sieht. Als er nach vorne sieht, sieht er die Leoparden-Anakonda und die zwei blinden Passagiere, er sieht sie in so herzlicher Verbundenheit, dass ihr Auftauchen weniger überrascht als erfreut, zumal die Gesamtlage sehr unerfreulich ist. Aber noch auffälliger und eindeutiger ist die Verbindung, die zwischen der Leoparden-Anakonda

und der Landkarte besteht. Kann das Zufall sein? Aus der Nähe ist zu erkennen, dass die Oberfläche der Leoparden-Anakonda nicht aus Schlangenhaut besteht, der Alte Knochen hat sich getäuscht. Es ist etwas Glattes, aber auch Kurzhaariges wie ein Seehund-Pelz. Wie groß und erwachsen sie geworden ist! Denkt der Kapitän. Und wie klein sie war, die Leoparden-Anakonda, die Kopfgeburt seines Steuermanns. Jetzt sieht sie aus wie die Landkarte des Großen Unbekannten und wie jemand, der weiß, wo es lang geht.



Ob die Leoparden-Anakonda beim Blick auf die Kommando-Brücke die

Warum sieht die Woge am Fuße des Wasserfalls wie ein Mühlrad aus, das wie ein Flecken aussieht,

Mit anderen Flecken schließt er sich zu einem Räderwerk zusammen. Auf dem letzten Bild seht Ihr den Alten Knochen. Er spürt Boden unter den Füßen und lässt das Vorderbein der Leoparden-Anakonda los. Wie geht es weiter?

$$\begin{array}{r} 10000000 \\ + 10000000 \\ \hline 10000000 \end{array}$$



59. Der Alte Knochen lässt los. Die Entlastung kommt der Leoparden-Anakonda gelegen. Ihre Lage ist sehr anstrengend. Vielleicht sollte sie das Innere Kind loslassen. Aber gut, dass sie das nicht tut. Denn die Woge am Wasser-Fall-Fuß ist so groß, das es auf ihr mehrere kleinere Wogen gibt, mit Tälern und Gipfeln, und soeben saust das Schiff vom Gipfel einer kleineren Woge steil in ein Wogen-Tal hinab. Alles Bewegliche an Bord fällt nach vorne, wohl dem, das fest und fest gebunden ist. Die Befestigung der Leoparden-Anakonda am Masten hält. Ihre Krallen auf dem Dach der Kommando-Brücke dagegen nicht. Sie sehen zwar aus wie Nägel, greifen aber

nicht tief genug, um dauerhaft Halt zu geben. Der Alte Knochen stürzt. Er stürzt unter den Bug-Aufbau, das ist eine Premiere. Unter dem Bugaufbau ist in keiner Geschichte bisher jemand gewesen. Der Alte Knochen macht den Anfang. Hoffentlich stößt er sich nicht. Auf der Kommando-Brücke fliegt die Landkarte durch die Luft und Randvoll Schmerz und der Kapitän liegen auf der Windschutz-Scheibe. Bei all den Turbulenzen liegt es nahe, dass man den Blick für die durchgehende Linie verliert. Sie ist aber noch da. Könnt Ihr sehen? In der Gestalt des Ankertaus. Auch Mr Musch muss noch da sein, die Kraft-Quelle, die diese Wahnsinns-Fahrt stromauf ermöglicht.



60. Der Alte Knochen ist gestürzt, keine Panik, das Schiff, das jetzt einen Kopf-Stand macht, ist mit dem Ankertau verbunden, das jede Panik verbietet. Das Schiff wird sicher gehalten, das spürt man, auch wenn man nicht sieht wie. Könnt Ihr sehen, dass man es nicht sieht wie? Vom Tau ist hier nur ein kleines Stück im Bullauge zu sehen. Omar Sheriff sollte sich endlich einmal darum kümmern, wie das Tau am Schiff befestigt ist. Das wäre ja nicht unwichtig. Es müsste leicht zu machen sein, nachdem hier ganz andere Sachen passieren. Auf dem Kopf stehend ins Wellen-Tal gleiten ohne umzufallen, wie ist das möglich? Das Schiff wird gegen den Strom gezogen, das könnte ein Grund sein, der Rückwärts-Vorwärts-Ausgleich, ein anderer könnte sein, dass Omar Sheriff in seiner Darstellung etwas übertreibt. Er schließt

alle Möglichkeiten ein. Da könnt Ihr neugierig sein, was der Alte Knochen noch alles unter dem Bug-Aufbau erlebt. Wir können froh sein, dass die Leoparden-Anakonda ihren Schlangen-Körper zweimal um den Masten wickelt und das Innere Kind noch nicht losgelassen hat. Ihr könnt das Fleckenmuster studieren. Die Ähnlichkeit der Flecken mit den Wechsel-Formen der Wasser-Fall-Woge ist frappierend. Leider sehen das der Kapitän und Randvoll Schmerz in ihrer Position nicht. Es ist überhaupt ein Wunder, dass sie die Augen auf haben. Was würdet Ihr machen? Seid Ihr schwindelfrei? Augen zu und durch! Erst wieder schauen, wenn alles überstanden ist! Oder? Wann das ist, weiß nur Mr Musch, der die Energie eines schwarzen Lochs zu haben scheint.

VVVVVVOVVVVVVOVVVVVVVVVOOVVVVOVVV

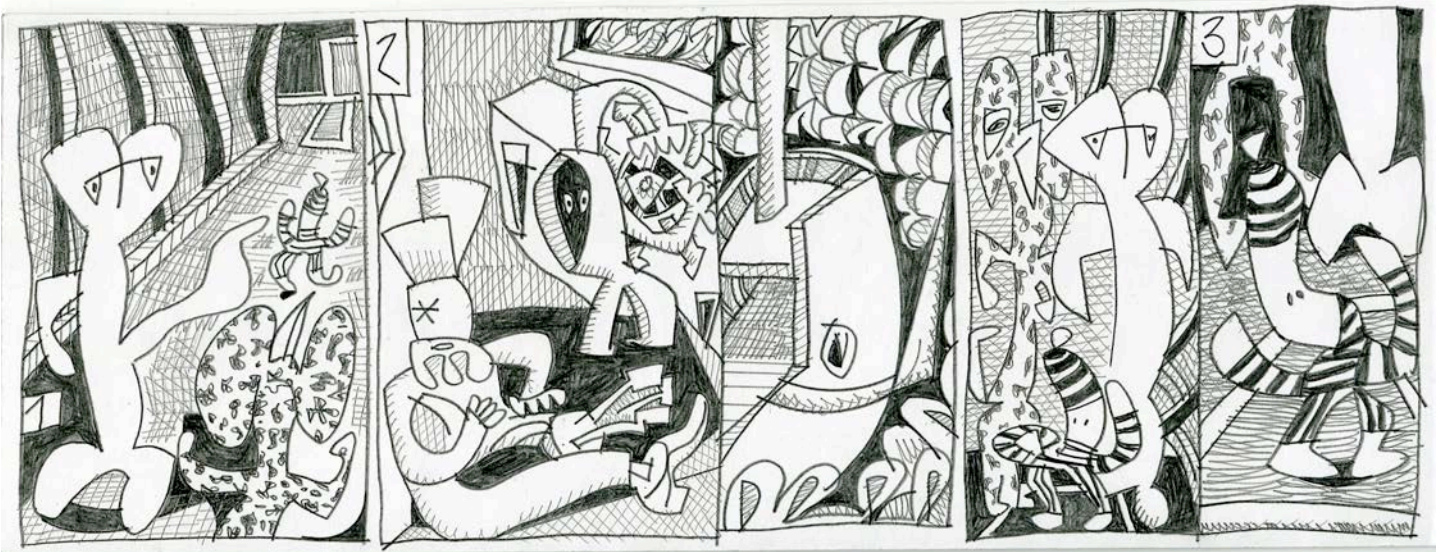
..... VVVVVVOVVVVVVOVVVVVVVV



VVVVVVVOVVVVVVVOVVVVVVVVVVVOVVVV

$0 \quad 0 \quad 0 \quad 0 \quad .0\ldots 0.$

VVVVVVOVVVVVVVVVVVVVVVOVVVVVVVVVVVV

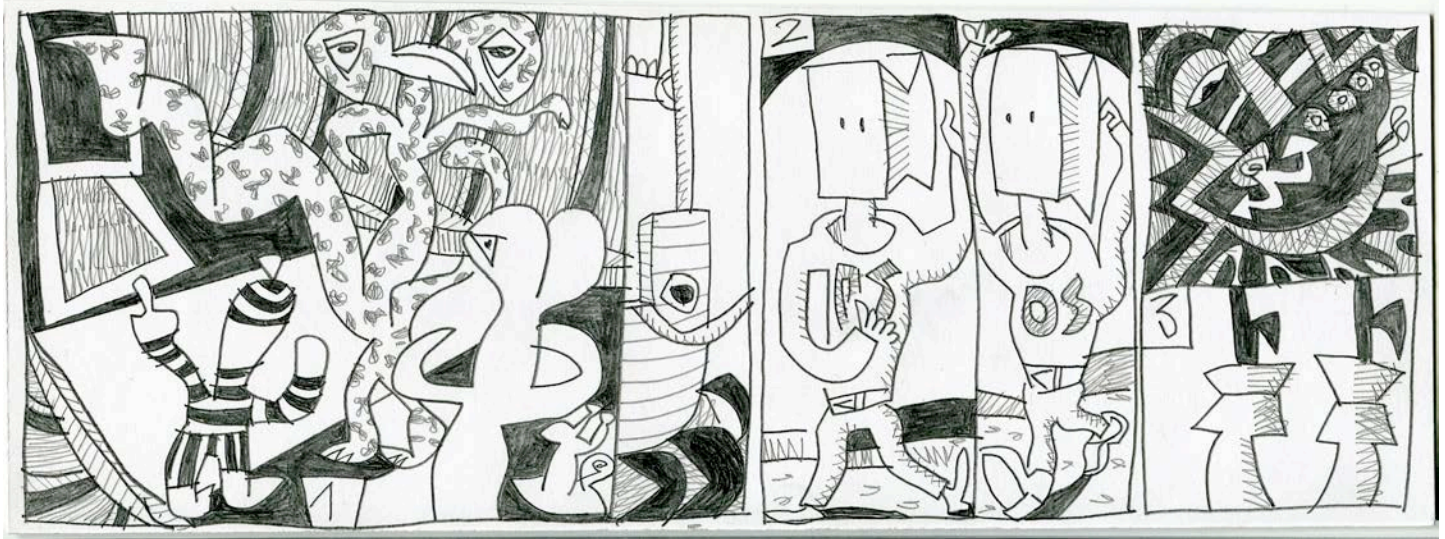


Aber dem Kapitän ist schwindelig. Er muss sich setzen. Kein Stuhl da, er setzt sich auf den Boden. Die Drei unter Deck stehen vor einer Türe. Zwischen Türblatt und Einfassung ist ein Spalt. Das hereinfallende Licht reicht nicht aus, um zu erkennen, womit sich die Türe öffnen lässt. Und wer soll sie öffnen? Wer weiß denn, was sich dahinter verbirgt!



69. Das Innere Kind zögert. Wie öffnet man die Türe und wer soll sie öffnen? Da ist noch eine Frage, die sich unausgesprochen stellt. Sie ist allerdings durch die Neigung des Bootes beantwortet. Das Tür-Öffnen könnte gefährlich werden, wenn dabei dem Öffner etwas entgegen fallen kann. Hier ist das Gegenteil ist der Fall. Das macht das Panorama-Bild deutlich. Die Drei müssen sich zurücklehnen, um nicht nach vorne zu kippen. Die Neigung

ist aber nicht so stark, dass die Dinge von selber kippen oder rutschen. Das Innere Kind erinnert sich an die Zeit, die es schon einmal an Bord zugebracht hatte. Allerdings hatte es damals den Laderaum nicht betreten. Trotzdem kann es sich vorstellen, wo sie sind und wo die Türe hinführen könnte. Was meint Ihr? Der Arbeits-Raum des Alten Knochen und seine Arbeit ist das Kochen. Dann ist es doch klar, wer die Türe aufmachen soll. Kluges Kind!



70. Eigentlich sollte der Alte Knochen die geheimnisvolle Türe öffnen, wahrscheinlich ist es die Küchentüre und es war der Alte Knochen gewesen, der bislang den Küchendienst gemacht hatte. Also. Das gehört schließlich zusammen. Doch seine Zeit an Bord war nicht lang genug gewesen, um eine zweite Türe zu entdecken, die Kombüse und Schiffsinneres verbunden hätte. Wenn es sich hier tatsächlich um eine zweite Küchentüre handeln sollte, müsste etwas im Küchen-Inneren vor der Türe stehen und diese verbergen. Und wenn die Türe nach Innen aufgeht, dann wäre sie deswegen nicht zu öffnen. Doch bezüglich all dessen kann sich der Alte Knochen an nichts erinnern. In dem Moment, als er sein Zögern überwinden und vortreten will, kommt ihm die Leoparden-Anakonda zuvor und nutzt den Umstand, eine Leoparden-

Anakonda zu sein, ein Wesen, das einen Schlangenleib hat und diesen wie einen Riesen-Zeige-Finger strecken kann. Währenddessen wandert das Schiff die Wasserfall-Treppen nach oben, mal waagrecht, mal diagonal, als die Leoparden-Anakonda die Tür anstupst, ist es waagrecht. Wie man weiß, ist das die beste Lage, um Unklarheiten nachzugehen. Doch wer ist schon allwissend, und selbst Omar Sheriff macht sich jetzt Sorgen und ruft: Vorsicht! Sein Ruf verhallt. Der Dosendampfer Midlight bohrt sich in den Reißverschluss-Bucht-Boden wie ein Finger ins Ohr und Dolores hat nur noch Ohren für die Rhythmen und Flop-Klänge, die aus dem BuLoFlu kommen. Oder anders gesagt: Die Dinge nehmen ihren Lauf, ihren eigenen Lauf.

