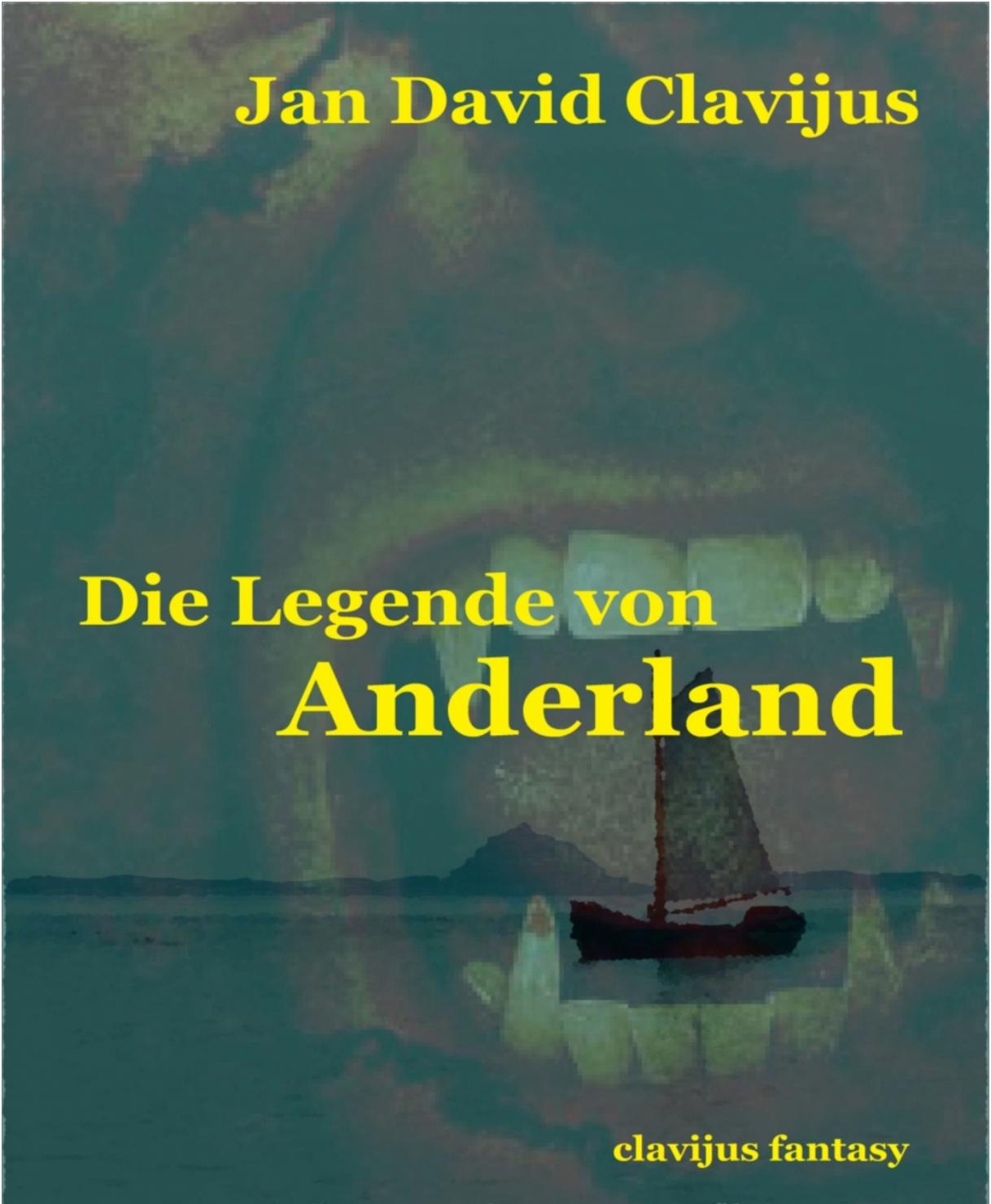


Jan David Clavijus

**Die Legende von
Anderland**

clavijus fantasy



Jan David Clavijus

**Die Legende von
Anderland**

clavijus fantasy

Jan David Clavijus

Die Legende von Anderland

BookRix GmbH & Co. KG
81371 München

Motto

*Was hat der Mensch dem Menschen größeres zu geben,
als die Wahrheit?*

Friedrich Schiller

*Gibt es einen besseren Platz für die Toten, als eine
Geschichte?*

Alter Spruch unter Klabautermännern

1. Das Schiff im Watt

Waren das Lichtblitze?

Daniels Aufmerksamkeit wurde auf eine der Molen gelenkt. Als er nichts Auffälliges entdeckte, wandte der Junge sich wieder der etwas trostlosen Landschaft zu. Die Möwen kreischten und das Watt glitzerte im Licht der Sonne, die durch die Wolkendecke brach. Im Augenblick herrschte Ebbe und das Watt erstreckte sich bis an den Horizont. Dort schimmerte ein Streifen des Meeres. Daniel stellte sich vor ein Vogel zu sein, eine der Möwen, die über dem Watt kreisten, dann könnte er jetzt die Landschaft von oben sehen und die in der Ferne schemenhaft vorüberziehenden Containerschiffe besuchen.

Wieder glitzerte etwas auf der Mole, die weit in die trocken gefallene Landschaft hinausreichte.

Daniels Augen verengten sich.

Schließlich entdeckte er ein krummes, unförmiges 'Ding'. Es hatte Ähnlichkeit mit einem Baumstumpf. Zu Daniels Überraschung bewegte sich das merkwürdige Etwas. Es konnte also weder ein großes Stück Holz noch ein anderes Strandgut sein. Ungewöhnlich war auch, dass die Gestalt an seinem oberen Ende in der Sonne glitzerte, so als wären dort dutzende von Sternwerfer angebracht.

Daniel drehte sich nach seinen Eltern um. Sie saßen auf einer Bank, in der Nähe einer Ansammlung von Strandkörben, die mit Holzgattern verschlossen waren. Es war Herbst. Um diese Jahreszeit gab es kaum Besucher hier im Norden. Das Meer gehörte den Möwen, den Wellen und dem Wind. Von Badegästen keine Spur. Nur ein Pärchen lag zwischen den verwaisten Strandkörben, eingepackt in lange Hosen und dicke Jacken. Die Frau hatte ein Bein aufgestellt und wippte mit dem Knie.

Daniels Mutter starrte auf ihr Smartphone. Sein Vater hielt das Gesicht in die Sonne. Als er Daniel sah hob er

einen Schal in die Höhe und zeigte demonstrativ darauf. Es war Daniels Schal. Er hatte ihn auf der Bank vergessen. Seine Mutter winkte ihm zu, dann begann auch sie deutliche Zeichen zu geben.

'Hol deinen Schal', hießen diese Handbewegungen. 'Es ist kalt.'

Seine Eltern. Steckengeblieben in einer Zeit vor vielen Jahren, in der Daniel noch ein Kind gewesen war.

Die unerklärlichen Lichtblitze hatten Daniels Neugierde geweckt, also beschloss er, sich das Ganze aus der Nähe anzusehen. Der Schal konnte warten. Er winkte seinen Eltern zu, dann schlenderte er die Mole entlang hinaus in das Watt, direkt auf die Erscheinung zu. Der Schlick zu seiner Linken und Rechten wurde von schmalen Rinnsalen durchzogen. Sie waren mit Meerwasser gefüllt, das die Flut zurückgelassen hatte.

Als er sich dem glitzernden Ding näherte, erkannte Daniel, dass es sich um einen alten Schlapput handelte. Die Ursache für das Glitzern waren Glasscherben, die an dem Hut befestigt waren und die das Sonnenlicht reflektierten. Es handelte sich um Scherben aus weißem, braunem und grünem Glas. So als hätte man Flaschen zertrümmert und die Bruchstücke aufgesammelt und an den Hut geklebt. Noch merkwürdiger allerdings als der Hut war der Träger des Hutes. Er saß auf den Befestigungssteinen der Mole und schien Daniel nicht zu bemerken. Dabei war dieser nur wenige Schritte von ihm entfernt stehengeblieben.

War das ein Mensch?

Ein Zwerg?

Gäbe es Wattzwerge würde Daniel auf einen Wattzwerg tippen.

„Komm näher.“

Die Stimme war rau wie stürmische See.

„Wer sind Sie?“

Der Wattzweg schien Daniel nicht zu hören. Er drehte sich um, sah aber an Daniel vorbei, hinüber zum Festland, wo ein grüner Damm sanft zum Landesinnere hin anstieg. An seinem Hang weideten Schafe.

„Sind Sie hier Strandwächter?“, fragte Daniel.

Der Fremde schüttelte den Kopf.

„Wattwächter?“

„Nein, Wattwächter bin ich auch nicht.“

Das Wesen trug eine schwarze Jacke, die etwas zu weit war, sowie dunkle Stiefel, deren Schaft bis zu seinen Knien reichte. Sein schmales Gesicht war alt und zerknittert. Zwischen den Falten lugten zwei hellblaue Augen hervor, wie der Himmel zwischen sich auftürmenden Gewitterwolken.

„Mein Schiff sitzt im Watt fest“, fuhr der eigenartige Wattzweg fort. „Ich wollte eine Weile vor eurer Küste ankern, da hatte ich plötzlich Grund unter dem Kiel. Ich war schon lange nicht mehr in dieser Gegend. Es ist ein ganz besonderes Meer, euer Wattenmeer. Für Schiffe nicht ganz ungefährlich.“

Weit und breit war kein Schiff zu sehen. Keine Spur von einem Schiff, das vom Meer im Schlick zurückgelassen worden war. So wie die kleinen Schiffe, die er in Husum im Hafen gesehen hatte.

„Sind das deine Eltern, dort drüben?“ fragte der Fremde.

Daniel nickte. In dem eigenartigen Hut spiegelten sich nicht nur Sonnenstrahlen in den bunten Glassplittern sondern auch dunkle Wolken, die vom Norden herüberkamen.

„Mein Name ist Flo“, stellte sich der Fremde vor.

„Flo?“

„Flo.“

„Ist das ein Spitzname?“

Der Fremde spuckte in den Schlick des Watts.

„Wir Klabautermänner haben keine Spitznamen.“

„Klabautermänner?“

Daniel ließ keinen Zweifel daran, dass er aus dem Alter heraus war, in dem man sich von Erwachsenen an der Nase herumführen ließ. Er glaubte weder an Weihnachtsmänner noch an Osterhasen. Und an Klabauteermänner schon gar nicht.

„Ja, Klabauteermänner“, meinte Flo.

Es klang, als wären Klabauteermänner eine Selbstverständlichkeit an der Nordseeküste. So wie Möwen oder Quallen oder eben Wattwürmer.

„Es gibt keine Klabauteermänner“, entgegnete Daniel selbstsicher.

„Dann gibt es mich nicht“, meinte Flo und zwinkerte Daniel zu. „Du hörst wohl nur den Wind säuseln und die Möwen krächzen.“

Daniel sah den merkwürdigen Kauz mit zusammengekniffenen Augen an.

„Wo sollen die denn herkommen? Klabauteermänner.“

Flo grinste. Er entblöße dabei eine Reihe gelblicher Zähne. Diese von einer Pfeife verfärbten Zähne erinnerten Daniel an seinen Großvater, der bei jeder Gelegenheit eine Pfeife im Mundwinkel hatte.

„Wo wir Klabauteermänner herkommen?“, wiederholte Flo die Frage. „Dazu gibt es viele Gerüchte. Eines davon besagt, dass der erste Klabauteermann aus den Wellen, dem Wind und dem vermoderten Holz eines Schiffes entstanden ist. In einer stürmischen Nacht, in der der Himmel übersät war mit Blitzen und die Wellen sich zu Gebirgen auftürmten. Höher als man sie jemals zuvor und jemals danach gesehen hat. Die Geschichte gefällt mir am besten. Nur in so einer Nacht kann der erste Klabauteermann entstanden sein.“

„Wenn du ein Klabauteermann bist, dann musst du zaubern können.“

Flo trat mit einem Stiefelabsatz gegen einen der großen Befestigungssteine der Mole, so als müsste er prüfen, ob der Stein auch wirklich fest saß. Er sah Daniel mit seinen blauen Augen an.

„Was würdest du dir denn von mir wünschen, wenn ich zaubern könnte?“

Daniel zögerte.

„Du könntest meine Eltern auf eine der Inseln zaubern“, sagte er. „Borkum oder Langeoog. Nur für ein paar Stunden.“

Flo lachte.

„Deine Eltern?“

Daniel sah sich um. Seine Mutter winkte ihm erneut zu. Seine Eltern schienen den angeblichen Klabaftermann nicht zu sehen.

„Sie nerven mit ihrem 'Auf-alles-aufpassen' und ihrem 'Alles-so-nervig-gut-meinen'.“

Flo nickte, als hätte er verstanden.

„Wir Klabaftermänner sind keine Zauberer“, sagte er. „Aber wir können Geschichten erzählen. Das können wir sogar sehr gut. Keine Geschichte wird je aus dieser Welt verschwinden, solange es uns Klabaftermänner gibt.“

„Meine Bücherregale zu Hause sind voll mit Geschichten“, meinte Daniel, dabei zeigte er Flo ein Buch, das er bei sich hatte. Er holte es aus der Innentasche seiner Jacke heraus und wedelte damit, als wäre er der einzige Mensch auf der Welt, der ein Buch besaß. „Vor allem lese ich Bücher gerne da, wo die Handlung spielt. In einer alten Burg. Oder am Meer. Dieses hier heißt 'Die Schatzinsel'. Ich lese gerne Bücher, in denen das Meer vorkommt. Zuhause haben wir kein Meer. Nur Weiher und Bäche.“

Vom Meer kam eine Brise heran und zerpte an Daniels Haaren.

„Du hast etwas von einem Schiff gesagt“, fuhr Daniel fort. Er setzte sich dabei neben Flo auf die kantigen Steine. „Ich sehe keins.“

„Mein Schiff ist unsichtbar.“

Ein unsichtbares Schiff?

Es gab weder Klabaftermänner noch unsichtbare Schiffe. Allerdings. Wattwürmer hatte er auch noch nie gesehen und

trotzdem gab es sie wohl.

„Darf ich mir den Hut mal ansehen?“, fragte Daniel.

Flo nahm seinen Hut ab. „Sei vorsichtig mit den Scherben.“

Die Kanten der gläsernen Bruchstücke waren scharf und spitz. Daniel roch an dem alten Leder. Es roch nach Salz und Wind und nach etwas, das weit, sehr weit entfernt war.

„Wo steht es denn, dein Schiff?“, erkundigte sich Daniel, dabei drehte er den Lederhut in seinen Händen.

Der Klabautermann hatte graues, dünnes Haar, das wie Filz auf seinem Kopf lag.

„Dort drüben“, sagte er. „Einen Steinwurf entfernt. Vorausgesetzt, du bist ein guter Werfer. Wenn die Sonne durchkommt, dann sitzen wir beide im Schatten seiner Takelage. Der Schatten ist allerdings genauso unsichtbar wie das Schiff.“ Daniel sah nichts als das graue Watt. Er betrachtete den Hut näher.

„Wozu sind diese Glassplitter?“

„Sieh sie dir doch näher an“, sagte Flo.

Daniel hielt den Hut ein Stück weiter weg und sah sein Gesicht verzerrt in einem der Bruchstücke. Seine Haut war plötzlich grün. Kein Wunder. Es war ein grünes Stück Glas, in das er blickte. Daniel schloss ein Auge und zog den Hut näher heran. Das geöffnete Auge wurde immer größer. Es war eisgrau und starrte ihn fremd an. Buschige Augenbrauen rankten darüber. Erschrocken ließ Daniel den Hut sinken.

„Wer ist das?“

„Ahab“, sagte Flo, als wäre der Name eine finstere Botschaft.

„Ahab“, wiederholte Daniel.

Er ließ das Wort langsam über seine Zunge rollen.

„Ahab.“

„Ein weißer Wal namens Moby Dick hat ihn zum Krüppel gemacht. Der Wal hat ihm ein Bein abgebissen und jetzt verfolgt Ahab das weiße Ungetüm. Für ihn zählt nur eins:

Rache. Ja, verflucht nochmal. Dieser krankhafte Gedanke an Rache bringt ihn um. Und nicht nur ihn. Ahab überträgt seinen Hass auf seine Mannschaft. Fast alle gehen sie daran zugrunde.“

In dem Glasstück war nun ein Mann aufgetaucht. Er hatte ein Holzbein. Stumm stand er am Bug eines Schiffes namens 'Pequod' und sah auf das Meer hinaus. Daniel betrachtete Ahabs Gesicht, das verbittert war und düster. Er drehte den Hut vorsichtig. In einem weiteren kantigen Stück Glas, das so hell war, dass ihn das Sonnenlicht darin blendete, feuerte ein schwarzes Schiff aus dunklen Kanonenrohren. Die Galionsfigur, eine Hexe mit einer goldenen Nasenspitze, lachte schrill. Dunkler Rauch stieg auf und schwärzte die Oberfläche des Glases. Daniels Daumen wischte über das gläserne Bruchstück und hinterließ eine Spur, als hätte er Ruß von der glatten Oberfläche gewischt. Dort wo sein Daumen eine breite Bahn gezogen hatte, war nun ein anderes Bild zu sehen: dunkles, öliges Wasser, das an ein trostloses Ufer schlug. Nicht weit vom Ufer entfernt erhob sich ein riesiger Gebirgszug.

„Das Sagenland. Hier bekommt es Miriam mit einem Riesen und mit einem gefährlichen Drachen zu tun.“

„Miriam?“

„Miriam Sieben“, erwiderte Flo, während das Schloss und die Gebirge des Sagenlandes langsam verblassten. „Die Geschichten in diesen Glassplittern handeln alle auf die eine oder andere Art vom Meer. Das Meer ist wie das Leben, unruhig und voller Widersprüche. Manchmal seicht und manchmal tief. Aber immer in Bewegung.“

Daniel drehte den Hut in seiner Hand und sah zu, wie der Himmel und die Wolken in den Glasscherben vorüberflogen. Plötzlich verwandelte sich das Blau des Himmels in einem der Bruchstücke in eine dunkle Höhle, in der Fackeln lange Schatten warfen. Eine unruhige Flamme erleuchtete das Gesicht eines Mädchens. Es hatte dunkelblondes Haar, das ihr wirr in die Stirn hing, und nussbraune Augen, die an die

Farbe eines Eichhörnchens erinnerten. Diese Augen waren ängstlich auf etwas gerichtet, das Daniel nicht sah. Das Mädchen hatte eine tiefe Wunde auf der Stirn, aus der Blut über sein Gesicht lief.

„Wer ist das?“

Der Klabautermann kniff die Augen zusammen. Er nickte und sagte eine Weile nichts. Die Erinnerung an etwas, das lange zurücklag, schien seine ganze Aufmerksamkeit in Anspruch zu nehmen.

„Das ist Saga“, antwortete er schließlich. „Saga Samarkand. Bei uns in der Inselwelt kennt sie jeder.“

„In der Inselwelt?“

„Meine Heimat.“

„Wo liegt diese Inselwelt?“

„Wo sie liegt? In diesen Glasscherben. Auch eure Welt steckt in diesen Glasscherben. Mehr kann ich dir auch nicht sagen. Mein Schiff jedenfalls findet den Weg zurück ganz alleine.“

Daniel berührte vorsichtig die Glasscherbe.

Das Bild des Mädchens verblasste. Ein elfenbeinfarbener Turm tauchte auf, der sich nach oben hin verjüngte und in den Wolken verschwand. Der Turm hatte Risse in seiner glatten Mauer, überall brachen Gesteinsbrocken heraus und fielen in die Tiefe.

„Der Turm von Lysan“, sagte der Klabautermann nachdenklich. „Für uns Klabautermänner ist er ein Heiligtum.“

Flo deutete mit dem Zeigefinger auf Daniel. Der Finger erinnerte Daniel an einen krummen Nagel.

„Man nennt ihn auch den 'Turm der Wahrheit'. Er ist stabil gebaut, wie alles, was wir Klabautermänner errichten. Leider ist er nicht unzerstörbar.“

Daniels Zweifel, es mit einem richtigen Klabautermann zu tun zu haben, waren wie weggeblasen. Noch immer wusste er nicht, was ein Klabautermann genau war, doch Flo war kein Wesen aus seiner Welt, soviel stand fest.

Genauso wenig wie der Hut ein normaler Lederhut war, und die Bruchstücke darauf einfach nur Bruchstücke aus Glas.

Er gab dem Klabaftermann den Hut zurück.

„Erzählst du mir diese Geschichte?“

Flo nickte.

„Deshalb bin ich hier.“

„Du hast auf mich gewartet?“

Der Klabaftermann antwortete nicht auf Daniels Frage, stattdessen beobachtete er die in den Scherben aufblitzende Sonne.

„Wo beginnt eine Geschichte?“, fragte Flo nach längerem Schweigen.

„Am Anfang. Wo sollte eine Geschichte sonst beginnen?“

„Gar nicht so einfach“, erwiderte Flo. „Jede Geschichte hat viele Anfänge. Diese Geschichte hier könnte im Königreich Antarka beginnen, oder auf Konedugu, aber auch in der Höhle eines Dämons. Wo soll ich anfangen?“

Daniel schwankte zwischen der Höhle des Dämons und Konedugu, ein Name, der ihm gefiel.

„Konedugu“, sagte er schließlich, weil sich das Wort gut anfühlte und weil er es gerne aussprechen wollte.

„Also Konedugu“, wiederholte Flo.

„Aber du musst dich beeilen“, unterbrach ihn Daniel und warf einen Blick in Richtung seiner Eltern. „Viel Zeit haben wir wohl nicht.“ „Mach dir darüber keine Gedanken“, meinte Flo. „Ein Klabaftermann hat immer so viel Zeit wie er für seine Geschichten braucht.“

Daniel zog die Sandalen aus und grub seine Zehen in den kühlen Schlick des Watts. Der Klabaftermann setzte seinen Hut wieder auf.

„Die Geschichte beruht übrigens auf einer wahren Begebenheit. Aber das trifft schließlich auf alle Geschichten zu.“

„Nicht auf alle“, stellte Daniel nachdrücklich fest, während seine Zehen lustvoll in den sandigen, feuchten Brei eintauchten. „Geschichten, in denen Feen oder Zwerge

vorkommen können nicht wahr sein. Es gibt keine Feen und keine Zwerge, und es hat auch nie welche gegeben.“

„Auf die eine oder andere Weise sind sie alle wahr, unsere Geschichten“, widersprach Flo. „Lass dir nichts anderes weismachen. Wahrscheinlich hat man dir auch erzählt, dass es keine Klabautermänner gibt, oder?“

Flo hatte Recht. Das hatte man ihm erzählt.

„Wie heißt die Geschichte?“, fragte Daniel.

Der Klabautermann blickte auf seine schmutzigen Füße. „Eine Geschichte hat so viele Namen wie sie Wörter hat.“

Daniel fragte sich, weshalb der Klabautermann immer alles verkomplizieren musste.

„Jede Geschichte hat einen Namen, unter dem man sie kennt“, protestierte er. „Sonst könnte man die vielen Geschichten, die es gibt, gar nicht voneinander unterscheiden.“

Flo fuhr sich über die grauen Barthaare und sah Daniel an.

„In der Gegend um Konedugu nennt man sie *Die Geschichte von Saga und Sam*. Oben in Antarka heißt sie *Prinz Toivo*. Doch wir Klabautermänner, wir nennen sie: *Die Legende von Anderland*.“

„Anderland?“

„Das Land der Hoffnung.“

Eine Weile herrschte eine Stille, die selbst die Möwen und der Wind nicht stören wollten.

„Wo liegt Anderland?“, fragte Daniel.

„Du willst wohl alles ganz genau wissen.“

„Leben da viele Menschen“, ließ Daniel nicht locker.

Der Klabautermann richtete seinen Oberkörper auf. Er blickte in die Ferne und in seinem Gesicht tauchten, obwohl kaum Platz dafür war, noch weitere Falten auf.

„Nein“, sagte er. „In Anderland herrscht gewissermaßen Grabesruhe.“

Daniel kratzte sich an der Nase.

Flo war manchmal etwas sparsam mit Informationen. Also musste er sich gedulden.

„Um die Ereignisse von damals herum sind viele Geschichten entstanden“, fuhr der Klabautermann fort. „Es wird also immer etwas unerwähnt bleiben, wenn ich dir jetzt die *Legende von Anderland* erzähle.“

„Du hast gesagt, du hättest soviel Zeit, wie du brauchst.“

Flo nickte und ein Grinsen schob seine Falten enger zusammen.

„Jede Geschichte ist nur ein Tropfen aus einem Ozean“, sagte er. „Daran können selbst wir Klabautermänner nichts ändern. Fangen wir auf Konedugu an, bei Saga Samarkand, ihren Eltern und ihrem Freund Sam Samuel ... Aber zuvor sollten wir vielleicht doch einen Blick auf ein Schiff werfen, das sich weit in den Süden der Inselwelt verirrt hat. Die 'Doragoll', ein Kriegsschiff, das auf der Suche nach einem jungen Mann war, den die Bürger Antarkas für einen Verräter hielten. Für einen Lumpen, der den König - seinen eigenen Vater - stürzen wollte.“

2. Krieger aus Antarka

Wasser strömte von den hölzernen Klappen, mit denen die Kanonendecks verschlossen waren, während sich der Bug des Kriegsschiffes im Rhythmus des Meeres hob und senkte. Die Segel leuchteten blutrot in der Sonne. An den Rahen und Wanten des Viermasters hingen Seemänner wie Käfer, um die 'Doragoll' in Fahrt zu halten. Wendige, kräftige Männer und Frauen, die sich auf Zuruf miteinander verständigten.

Der runde Ausschnitt des Fernrohres zog den Horizont dicht an Kapitän Brahms Auge heran. Unruhig flackerte die verwaschene Trennlinie zwischen Meer und Horizont vor ihm. Nichts. Nicht die Spur eines Schiffes. Rothar Brahm setzte das Fernrohr ab und betrachtete die Seekarte, die auf einem hölzernen Tisch, mit Steinen beschwert, vor ihm lag, sodass der beständige Wind sie nicht vom Tisch fegen konnte.

„Südlich von uns liegt Batjah“, sagte Jonna, eine junge Frau im Rang des ersten Offiziers. „Einer der wichtigsten Handelsplätze hier im Süden.“

Jonna war das, was man eine derbe Schönheit nennen könnte. Sie war groß und hatte breite Schultern. In ihrem hübschen Gesicht störten nur eine etwas zu große Nase und die strengen Augen.

„Er kann sich überall verkrochen haben“, murmelte der Kapitän.

Brahm wollte über das Schanzkleid spucken, aber das bisschen Speichel, das er in seinem Mund sammeln konnte, behielt er dann doch lieber, um seinen Gaumen feucht zu halten. Hier im Süden war es unerträglich heiß. Solche Temperaturen waren er und seine Besatzung nicht gewohnt. Seine Fellmütze und seinen Fellumhang hatte Kapitän Brahm bereits, wie der Rest der Besatzung, im Lagerraum verstaut. Die eiserne Brustwehr allerdings durfte kein

Krieger und keine Kriegerin ablegen, ebenso wenig die mit Baumwolle gefütterten, dicken Schutzwesten, was zu einigem Unmut unter den neu rekrutierten Männern und Frauen führte. Das Volk von Antarka, diese Bergleute, Fischer und Bauern, mussten noch zu echten Kämpfern geschmiedet werden, dachte Brahm. Deshalb wollte er sie eine Weile schwitzen lassen. Die Zeit des großen Krieges rückte schließlich näher.

„Irgendwo auf diesem weiten Meer werden wir eine Spur von ihm finden“, meinte Jonna hart. „Wir sind Tharos einen Erfolg schuldig.“

Rothar Brahm grinste mit einigem Spott auf den Lippen. Ja, Tharos, dachte er. Jonna glaubte noch an Tharos. Wie leicht sie zu täuschen waren. Sie alle. Das ganze Volk. Niemand ahnte, dass König Tharos tot war, und dass Calma in der Gestalt des alten Königs die Macht auf Antarka übernommen hatte. Rothar Brahm war stolz darauf, Calma, dem mächtigsten Dämon der Inselwelt, zu dienen.

„Wenn wir einmal eine Spur von diesem Verräter Toivo haben“, fuhr Brahm fort, „werden wir wie die Bluthunde sein.“ Er ließ einige Sekunden verstreichen, um die Anspannung, die in der Luft lag, zu genießen, dann fügte er hinzu: „Tharos hat mir befohlen, den Verräter zu töten. Und ich werde diesen Befehl ohne zu zögern ausführen.“

Jonna sah ihren Kapitän erstaunt an. Sie kannte Tharos und Prinz Toivo persönlich, da ihre Mutter eng mit dem König befreundet war.

„Prinz Toivo töten?“

„Wir brauchen nur eine Spur von diesem Bastard“, flüsterte der Kapitän. „Eine winzige Spur.“

Jonna spürte, wie sich eine eigenartige Kälte um Rothar Brahm ausbreitete, trotz der drückenden Hitze, die in diesen Breitengraden herrschte. Es dauerte lange, ehe sie den Gedanken, dass König Tharos befohlen hatte seinen eigenen Sohn zu töten, wirklich fassen konnte.

Flo verschränkte die Finger, so dass sie aussahen wie die ineinander verwachsene Äste eines alten Baumes.

„Zu diesem Zeitpunkt wusste Saga noch nicht, dass sie sehr bald schon in diese Auseinandersetzung hineingezogen würde. In Ereignisse, bei denen es nicht nur um ihr eigenes Schicksal ging, sondern um das Schicksal der gesamten Inselwelt. Während jenseits des Horizonts die 'Doragoll' den Ozean durchpflügte, auf der Suche nach Prinz Toivo, saß Saga Samarkand am Ufer und sah auf das Meer hinaus, das Konedugu umgab. Um sie herum das leise Rauschen der Wellen.“

3. Das Meer

Saga liebte das Meer. Sie liebte es für seine salzigen Wassertropfen, für seine grenzenlose Weite und für das Rauschen der Wellen am Ufer. Sie liebte es für die Algen und Muscheln, die sein unruhiger Geist zurückließ. Und sie liebte das Meer, weil es der einzige Weg war, um von der altbekannten Insel, der altbekannten Stadt und dem altbekannten Gut Samarkand wegzukommen.

Natürlich fand Saga, dass ihre Heimat Konedugu eine sehr schöne Insel war. Grün, mit Wäldern, Hügeln und zwei kleinen Seen. Auch die Stadt Altenburg und der Gutshof ihrer Eltern waren herrliche Plätze, an denen es sich leben ließ. Saga hätte an keinem anderen Ort der Inselwelt aufwachsen wollen. Die Menschen auf Konedugu waren freundlich, wenn man von einigen Ausnahmen absah, die Sonne schien häufig, und auf dem Gutshof Samarkand gab es Platz genug, um mit allen Einwohnern der Insel gleichzeitig ein Fest zu feiern. Doch jedes Mal, wenn Saga aufs Meer hinaussah fragte sie sich, was für Inseln es wohl noch gab, jenseits des Horizonts. Große Inseln, gegen die ihre Heimat ein winziger Flecken war, Inseln mit gewaltigen Bergen und Schluchten, auf denen die merkwürdigsten Tiere lebten. Inseln abseits jeder Handelsroute, mit Buchten, die im Schatten uriger Bäume davon träumten, dass einmal ein Schiff in ihnen vor Anker ging. Inseln, die so weit entfernt waren, dass man Monate auf dem Meer verbringen musste, um sie zu erreichen. Vielleicht gab es sogar Inseln, die nie ein Mensch zuvor besucht hatte. Sie hatte große Lust, ein solches Stück Land zu finden, ihren Fuß auf den Strand zu setzen und zu wissen, dass sie der erste Mensch war, der dort eine Spur hinterließ.

Daniel warf einen Stein in das Watt. Der kantige Brocken blieb im Schlick liegen und rührte sich nicht mehr.

„Gibt es wirklich noch unentdeckte Inseln in der Inselwelt?“

Flo nickte.

„Ich selbst habe in den zurückliegenden Jahrhunderten einige entdeckt und bin dort merkwürdigen Menschen begegnet.“

Als der Klabauteermann nicht weitersprach regte sich Daniels Neugierde.

„Welchen Menschen?“, fragte er.

„Zum Beispiel den Flachköpfen“, brummte Flo.

„Flachköpfe?“

„So habe ich sie genannt.“

Daniel musste an einen großen Stein denken, der nach jeder Umdrehung liegenblieb, während er einen Berg hinabrollte. So kam ihm der Klabauteermann vor. Dauernd musste er ihm alles aus der Nase ziehen.

„Wieso hast du sie so genannt? Flachköpfe.“

„Die Einwohner haben ihren Kindern nach der Geburt Bretter auf die Stirn gebunden, um Flachköpfe aus ihnen zu machen. Die Stirn passte sich im Laufe der Zeit dem Brett an. Ich hoffe, sie haben irgendwann damit aufgehört.“

„Dann sind die Eltern aber auch Flachköpfe“, meinte Daniel.

„Davon kannst du ausgehen“, grinste Flo „Verflixt nochmal, das sind sie. Und was für Flachköpfe. Von diesen Flachköpfen könnte ich dir auch ein paar Geschichten erzählen. Aber - die gehören jetzt nicht hierher. Über Konedugu gibt es kaum etwas zu sagen. Das Leben dort ist nicht gerade abwechslungsreich und wenn einmal ein fremdes Schiff im Hafen von Altenburg anlegt, dann laufen auch heute noch die Menschen am Kai zusammen, als gäbe es ein Weltwunder zu bestaunen.“

Daniel versuchte erneut, sich ein Schiff aus der Inselwelt vorzustellen, das nicht weit von ihm entfernt im Watt stand,

aber da war nur glitzernder, grauer Schlick.

„Konedugu ist nicht sehr groß“, fuhr Flo fort. „Ich war erst vor kurzem wieder dort. Genau genommen vor etwa hundert Jahren. Geändert hat sich nicht viel seit den Zeiten von Saga und Sam. Die Insel besteht auch heute noch fast nur aus Wäldern, Wiesen und Feldern. Altenburg ist die einzige Ortschaft. Dazu noch das Gut Samarkand mit seinem Gutshaus, den Scheunen und Stallungen und den Wohnungen für die Bediensteten. Ansonsten gibt es nur kleine Gehöfte auf der Insel. Saga hatte eine schöne Kindheit auf Konedugu, daran besteht kein Zweifel, doch je älter sie wurde, desto neugieriger wurde sie. Und die Neugierde, das weißt du ja selbst, ist verflucht nochmal eine mächtige Sache. Mächtiger als der Verstand. Saga saß also oft an ihrem Lieblingsplatz, nicht weit vom Pferdestall entfernt, am Ufer und sah auf das Meer hinaus. Die Füße hatte sie auf die steinerne Uferbefestigung gestützt, so wie wir beide hier auf der Mole. Wieder und wieder landete ein Stein im Wasser, den sie gegen die Wellen schleuderte.

*

Vor zwei Tagen hatten die Schulferien begonnen. Saga dachte daran, dass diese Ferien die letzten ihres Leben sein würden. Auf der 'Kleinen Handelsschule' die sie bald besuchen würde, gab es keine Ferien. Diesen Sommer hatte sie also ein letztes Mal viel Zeit, um über die Insel zu streunen, zusammen mit Sam. Ausreiten, lange schlafen. Und dennoch - Saga wurde das Gefühl nicht los, dass etwas passieren musste. Irgendetwas.

„Saga - “

Was das sanfte Rauschen der Wellen übertönte, war eine vertraute Stimme.

„SAga - “

Auch der Tonfall war nicht neu.

„SAGA! “

Es war Mary Samarkand, die hinter ihrer Tochter stand. Eine dünne, hochgewachsene Frau, die sich immer Sorgen um Saga machte, die allerdings auch sehr energisch sein konnte.

„Das Essen steht seit einer halben Stunde auf dem Tisch.“

Saga warf erneut einen Stein ins Meer, dann raunzte sie:

„Warum hast du es nicht mitgebracht?“

„Das Essen? Ich trag dir doch dein Mittagessen nicht hinterher.“

Saga stand auf und wischte sich die Hände an der alten Reithose ab.

„Was gibt's denn?“

„Bohnen mit Speck und Weißbrot.“

Speck. Ausgerechnet. Der Tag war endgültig verloren.

Sagas Vater aß wie immer Unmengen. Er konnte essen wie ein Pferd - und so sah er auch aus. Groß und kräftig, mit muskulösen Armen und schwarzen Haaren, die wie eine Pferdemaähne herunterhingen. Ein Pferdegesicht hatte er allerdings nicht. Sein Gesicht war eher rund und von einem kräftigen Bart eingerahmt.

„Lang zu“, sagte Wehrfried, als er sah, dass seine Tochter nur zögerlich aß. „Sonst bleibt nichts mehr übrig für dich. Ich war zusammen mit Rolf den ganzen Vormittag auf der Weide. Wir haben Zäune ausgebessert und die Pferde versorgt. Mein Magen ist leer wie ein Heuschaber im Frühling.“

„Ich hab keinen Hunger“, sagte Saga.

Das kleine Esszimmer des Gutshauses war schlicht eingerichtet. Ein Tisch, dazu ein Schrank für gutes Geschirr. An den Wänden hingen Ölbilder, die Sagas Mutter gemalt hatte. Sie malte Stillleben. Ausschließlich Stillleben, die etwas mit Essen zu tun hatten. Äpfel und Birnen, die in einer Schale auf einem Tisch standen; ein Braten, aus dem Messer und Gabel ragten; geschälte Kartoffeln; ungeschälte Kartoffeln; halb geschälte Kartoffeln; ein Teller mit

dampfender Suppe; ein gebratenes Huhn; ein Laib Brot, neben dem ein Töpfchen Marmelade stand. Ein Töpfchen Marmelade, neben dem eine Scheibe Brot lag. Mary Samarkand hatte schon mehr Bilder gemalt, als in den Häusern auf Konedugu Platz hatten. Deshalb hatte Wehrfried einige Kisten davon zur Nachbarinsel Batjah verfrachten lassen, um sie auch dort zu verschenken.

„Du bist heute ziemlich unzufrieden“, meinte Mary vorwurfsvoll und sah ihre Tochter stirnrunzelnd an.

Wehrfried Samarkand musterte Saga nun ebenfalls aufmerksam.

„In den Ferien war ich immer bestens aufgelegt“, sagte er. „Außer, wenn man mich zum Pauken verdonnert hatte.“

„Ich möchte weg“, platzte es aus Saga heraus. „Ich kann auch keine Ölbilder mehr sehen beim Essen.“

Wehrfried hätte sich fast an den Bohnen verschluckt, und Mary sah verwundert erst ihre Bilder und dann ihre Tochter an.

„Ist dir langweilig?“ fragte sie.

„Todlangweilig.“

„Niemand auf der ganzen Insel hat so viele Möglichkeiten wie du, Saga. Du kannst ausreiten, wann immer du dazu Lust hast.“

„Wie jedes Jahr“, erwiderte Saga mit einer Wut in der Stimme, die sie lieber unter Kontrolle gehabt hätte.

„Du kannst deine Freunde treffen“, fuhr ihre Mutter fort. „Auch auf der ‘Sommerwind’, wenn du willst. Zur Hafenparty. Wie letztes Jahr.“

„Wie jedes Jahr“, verbesserte Saga ihre Mutter.

„Wo willst du denn hin?“, fragte Wehrfried.

Saga zuckte mit den Schultern.

„Aufs Meer“, sagte sie etwas ratlos.

Sagas Vater deutete mit dem Löffel auf seine Frau.

„Saga hat Recht. Man muss auch mal raus aus dem Trott. Bei nächster Gelegenheit machen wir einen Ausflug nach Langeland. Nächste - nein. Vielleicht übernächste Woche.“

Das war klar. Langeland. Natürlich Langeland. Langeland war die Insel, die alle Koneduguaner mindestens einmal im Jahr besuchen mussten. Pflichtprogramm für Babys, Kinder, Jugendliche, deren Eltern, Großeltern und Urgroßeltern. Nicht selten sogar Ururgroßeltern. Auch wenn Besucher von anderen Inseln nach Konedugu kamen, wurden sie gerne nach Langeland verschleppt. Saga war natürlich schon häufiger auf Langeland gewesen. Dort gab es mehr Touristen als Seehunde, und wo man ging oder stand, traf man jemanden, den man kannte. Bei ihrem letzten Besuch auf der Ferieninsel hatte sie den ganzen Tag mit ihrer Lehrerin und der halben Schulklasse verbracht. Sie hatten sich alle zufällig auf Langeland getroffen.

Saga holte einmal tief Luft. Ihr fehlten die Worte.

„Es ist schon eine Weile her, dass wir auf Langeland waren“, meinte ihr Vater und stopfte wieder Bohnen in seinen Mund.

„Ich hasse Langeland“, meinte Saga überraschend ruhig, so als wäre diese Erkenntnis gerade erst über sie gekommen. „Ich kann Langeland nicht mehr ertragen.“

Wehrfried wollte etwas sagen, konnte aber mit dem vollen Mund nicht sprechen.

„Was hast du gegen Langeland?“, fragte Sagas Mutter. „Bei etwas Wind ist man in gut zwei Stunden da.“

„Wir haben jetzt keine Zeit länger wegzufahren“, meinte Wehrfried, als er wieder sprechen konnte. „Wenn du Ferien hast, heißt das noch lange nicht, dass wir auch Ferien haben. Das Meer ist im Übrigen nicht ganz ungefährlich. Deine Mutter und ich, wir sind einmal in einen Sturm geraten. Unser Schiff wäre fast untergegangen. Der Mast ist gebrochen und zwei Mann sind über Bord gegangen. Einer davon war Gustav.“

Davon hatten Sagas Eltern noch nie etwas erzählt.

„Gustav?“, fragte sie erstaunt.

Gustav hatte schon für ihre Eltern gearbeitet, als Saga noch gar nicht auf der Welt war.

„Wir haben ihn mit einem Seil wieder herausgefischt“, fuhr Wehrfried fort. „Ein Wunder, dass wir es geschafft haben. Immer wieder kamen neue Brecher über das Schanzkleid.“

„Immanuel ist ertrunken“, fuhr Mary fort und in ihrer Stimme lag etwas sehr Sonderbares, das Saga fremd war. „Ein junger Mann aus Batjah, der damals als Buchhalter für uns gearbeitet hat“, fuhr Sagas Mutter fort. „Der arme Kerl. Er hatte immer Angst vor dem Meer.“ Mary machte eine kleine Pause, die so schwer war, dass Saga das Gefühl hatte, das ganze Esszimmer würde unter einem unsichtbaren Gewicht zerdrückt. „Ich habe ihn sehr gemocht.“

„Ja. Immanuel war ein netter Kerl“, brummte Wehrfried und er schien es zu bereuen, das Thema angesprochen zu haben.

Danach lag plötzlich etwas zwischen Wehrfried und Mary, das Saga noch nie gespürt hatte. Eine Erinnerung, die sie miteinander teilten, die sie aber nicht miteinander verband.

„Das war auf der ‘Sommerwind’“, meinte Wehrfried nach einer Weile und räusperte sich. „Der beste Kutter der Welt.“

Die ‘Sommerwind’ war ein Segelkutter mit einem Mast und einer Schratbesegelung, sowie einem waagrechten Bugspriet. Auf dem alten Kutter, der im Hafen des Gutshofes vor Anker lag, hatte Saga zusammen mit Sam häufig ‘Kapitän’ gespielt – vor langer Zeit, als sie beide noch Kinder waren. Sie hatten die ‘Sommerwind’ damals kurzerhand in ein Piratenschiff verwandelt, mit einer Piratenflagge und Enterhaken aus Tannenzapfen, die an Seilen hingen, und armdicken Ästen als Kanonen.

„Ich war froh, als dein Vater sich entschlossen hat sich nach dem Tod deiner Großeltern nur noch um den Gutshof zu kümmern und das Handelsgeschäft Gustav zu überlassen“, sagte Mary. Die Erinnerung an ‘Immanuel’ schien sich verflüchtigt zu haben. „Die vielen Reisen. Ich habe das nie gemocht.“

„Wir haben ja jetzt unsere Seeleute“, warf Wehrfried ein. „Wenn du alt genug bist, um in das Geschäft einzusteigen, dann kannst du noch oft genug nach Batjah segeln. So oft, dass dir eines Tages die Lust auf Seereisen vergehen wird.“

Auf Batjah hatten Wehrfrieds Großeltern die ersten Waren gekauft, mit denen sie angefangen hatten, ihren Überseehandel aufzubauen. Bis dahin hatten sie nur Möhren und Salat auf Konedugu verkauft. Auf Batjah gab es jede Menge Kaufleute - Geschäftsleute, die seit Generationen Handel trieben. In der Region um Konedugu und Batjah gehörte der alte Spruch: 'Der ist geldgierig wie ein Geschäftsmann aus Batjah' zu den üblichen Bezeichnungen für Leute, die einen übers Ohr hauen wollten. Auf Batjah befand sich zudem der älteste Handelsposten des Gutshofes, die 'Samarkand-Handels-Gesellschaft', die von Gustav geleitet wurde.

„Das sind ja wohl noch ein paar Jahre bis ich ins Geschäft einsteige“, warf Saga ein. „Eine Ewigkeit.“

„Jetzt meckere nicht herum“, meinte Mary schroff.

Saga konnte solche Sätze ihrer Mutter nur schwer ertragen.

„Und außerdem: Ein echtes Abenteuer wären Handelsreisen nun auch wieder nicht“, erwiderte sie deshalb nicht weniger schroff.

„Dein Urgroßvater Max war einmal auf Palawan“, erzählte Wehrfried, wohl um das Thema zu wechseln. „Dort wollten ihm Eingeborene seinen Kopf abkaufen.“

„Seinen Kopf?“, fragte Saga belustigt.

„Die Einwohner von Palawan haben damals Schrumpfköpfe gesammelt“, fuhr Sagas Vater fort. „In ihrer Kultur waren Schrumpfköpfe eine Art Nippes, mit dem man seine Hütte verschönerte. Sie boten Max für seinen Kopf mit den langen blonden Haaren Glasperlen an. Vielleicht dachten sie, er könnte die Perlen mitnehmen ins Jenseits. Dein Urgroßvater hat sich natürlich sofort aus dem Staub gemacht.“

„Er war ein unruhiger Geist“, sagte Mary nachdenklich.

„Max Samarkand“, fuhr Wehrfried fort, „hat sich viel herumgetrieben. Häufig ist er auch zusammen mit einem Freund namens Flo auf Reisen gegangen. Ein merkwürdiger Kauz. Angeblich ein Klabaftermann. - “

*

Daniel sah Flo verdutzt an. Der Klabaftermann kratzte sich mit einem seiner krummen Finger an der Nase.

„Ja, ich war mit Sagas Urgroßvater Max befreundet. Wir haben viel zusammen erlebt, bis der arme Max alt und gebrechlich wurde und sich auf sein Gut zurückgezogen hat.“ Flo nahm seinen Schlapput herunter und ließ die gläsernen Bruchstücke im Licht der Sonne aufblitzen. „Er ist dann friedlich im Bett gestorben, mit mehr als neunzig Jahren“, fuhr der Klabaftermann fort: „'Siehst du', hat Max mir in seiner letzten Stunde gesagt, 'es gibt keinen gefährlicheren Ort auf der Welt, als das Bett'. Dann hat er gelacht und es klang, als hätte er Nägel in seinem Brustkasten.“ Auf Flos schmalen, rauen Lippen erschien die Andeutung eines Lächelns, das aber sofort wieder verschwand. „Verflixt nochmal, das ist in der Inselwelt nicht anders als bei euch“, fuhr er fort. „Die Menschen kommen und gehen. Nur wir Klabaftermänner bleiben, um eure Geschichten zu erzählen.“

Flo setzte seinen Hut wieder auf und reckte das Kinn nach vorne. Eine Weile sah er über das Watt in die Ferne. Dann fuhr er fort:

*

Saga allerdings glaubte nicht an Klabaftermänner. Damals noch nicht.

„Ein Klabaftermann? Erzähl mir keine Märchen“, sagte sie deshalb zu ihrem Vater.