

Ruth Anne Byrne, Sabi Kasper, Julia Wagner, Christine Auer

KAPITÄN GRIMMBART

Die Insel der Wünsche



WORTweit

Grimmbart und das mörderische Meervolk

von Ruth Anne Byrne

Nichts wie weg aus Halunkenhafen! Die Begegnung mit dem Einäugigen Erik hat Kapitän Graham Grimmbart, Grusel der sieben Weltmeere, beim besten Willen nicht gebraucht, und seinen Onkel, Ragnar den Rachsüchtigen, zu treffen schon gar nicht. Sicher hat Penelope jetzt einen gehörigen Vorsprung – mit ihrem schnittigen Schiff und dieser viel zu eifrigen Erfinderin an Bord!

Von seinem Onkel hat er wenigstens erfahren, wo er nun weitersuchen kann. Aber muss die Schatzsuche ihn ausgerechnet dorthin führen? Das Ungeheuer im Esperanza-Archipel ist schließlich schon gefährlich genug gewesen.

„Kurs auf die Nebelklippen!“, befiehlt Grimmbart seinem Steuermann.

Severin Seebär erstarrt. „Nicht dein Ernst, Kapitän ...“

„Arrgh, und ob das mein Ernst ist, du mimosenhafte Miesmuschel!“

„Aye, Kapitän!“ Mit zitternden Fingern dreht Severin Seebär am Steuerrad.

In der Abenddämmerung des dritten Tages ihrer Fahrt ziehen Nebelfetzen auf. Bislang sind sie

dem Kurs des Nordsterns gefolgt, doch jetzt ist er kaum noch zu erkennen.

„Segel reffen!“, ruft Grimmbart. Nur nicht versehentlich gegen die Klippen donnern!

Hakennasen-Hugo beugt sich weit aus dem Krähen-nest. Er kneift die Augen zusammen. „Land! Land, schon viel zu nah!“, ruft er kurze Zeit später vom Ausguck herunter.

Grimmbart lässt das Fernrohr fallen und dreht schnell am Steuerrad. Gerade noch kratzt die Callista die Kurve vor den Klippen und kommt in einer Bucht zum Stehen.

“Daf war Mafarbeit, Kapitän.“ Der Zahnlose Zack wischt sich den Schweiß von der Stirn.

“Anker werfen!“, ruft Grimmbart. Nicht weit entfernt von der Callista erkennt er in den Nebelschwaden schemenhaft Penelopes Schiff. Ein Lächeln umspielt seine Lippen.

Von wegen großer Vorsprung! Grimmbart stutzt. Na ja, wer weiß, vielleicht hat sie ja auch schon gefunden, was es hier zu finden gibt. Er rauft sich die Haare. Dass sie immer schneller sein muss!

Er wird jedenfalls auf den nächsten Morgen warten müssen. Die Callista hier bei Nacht und Nebel zu navigieren, wäre einfach zu gefährlich.

Im letzten Licht der Dämmerung geht Grimmbart an der Reling auf und ab. Immer wieder sieht er

durch das Fernrohr auf das Deck des anderen Bootes hinüber.

Wo ist Penelope? Ein Schiff wie die Callista ist doch nicht zu übersehen! Warum ist niemand an Deck? Die Antigonä ist kaum beleuchtet. Eine einzige Laterne schimmert fahl durch den feuchtwarmen Dunst. Irgendetwas scheint nicht in Ordnung zu sein.

Unschlüssig trommelt Grimmbart mit den Fingern auf die Reling. Soll er nachsehen gehen? Ach was, die Prinzessin ist eine starke Frau, eine Kapitänin, die weiß, was sie tut. Das hat sie inzwischen mehrfach bewiesen.

Ein Klopfen ertönt am Rumpf der Callista.

Verdutzt senkt Grimmbart seinen Blick. Klein wie eine Nusschale schwimmt dort ein Beiboot.

Die Erfinderin! Stramme Sturmböe, was tut die hier?

„Grimmbart, Grusel der sieben Weltmeere!“, ruft Elinor herauf. „Kapitänin Penelope wünscht eine Unterredung.“

Sofort steht der Zahnlose Zack neben ihm.

„Penelope klopft an?“

„Wo tropft Schlamm?“, fragt der Schwerhörige Sven.

Im Nu ist Grimmbart von Planken-Peppi, Kombüsen-Kurt und dem Rest seiner Mannschaft umringt. Alle lugen über die Reling hinunter.

„Sie wünscht eine private Unterredung. Unverzüglich!“, ertönt es von unten.

Grimmbart schiebt die Piraten beiseite. „Arrgh! Bringt mir die Strickleiter, ihr neugierigen Narwale!“

Von der letzten Stufe der Leiter steigt Grimmbart in das Boot.

„Setz dich, Kapitän! Sicherheitsseile liegen bereit.“

Grimmbart schiebt einen herumliegenden Kübel unter eine enge Pritsche – der einzige Ort, wo es Platz zum Sitzen gibt. So ein schmales Boot hat er noch nie gesehen. Dafür hat es links und rechts große Wasserräder. Er beäugt die beiden Seile neben seinem Sitz. „Ach was, das ist doch lächerlich!“

„Wie du wünschst, Kapitän. Wenn du stattdessen lieber ein Bad nehmen möchtest ...“

Ein Bad? Im Meer?

Jetzt erst fällt Grimmbart auf, dass die Erfinderin sich selbst auch an das Boot gebunden hat. Zähneknirschend ergreift er die Seile und verknotet sie oberhalb seiner Oberschenkel.

Von der Callista hört er zuerst Gemurmel, dann Gelächter.

„Ruhe da oben, ihr nichtsnutzigen Nasenbären!“

Zufrieden nickt Elinor und bläst sich eine Strähne ihrer langen, blonden Haare aus dem Gesicht. Mit zwei kräftigen Bewegungen rudert sie das Boot weg von der Callista, dann tritt sie in ... Pedale? Der kleine Kahn nimmt schnell Fahrt auf, zischt nur so über die Wasseroberfläche – genauso schnell, wie Penelope ihre Klinge schwingt.

Grimmbart greift nach der Pritsche, hält sich krampfhaft daran fest. Wasser spritzt von den Rädern. Wie durch ein Wunder bleibt er trocken. Die Antigona kommt näher, aber dann zieht das kleine Boot mit einem Affenzahn an dem Katamaran vorbei und hält auf die Küste zu.

„Was soll das? Wo bringst du mich hin?“, knurrt Grimmbart.

„Psst!“ Sie legt den Zeigefinger an die Lippen.

Elinor hört auf zu treten. Das Boot gleitet über die glatte Meeresoberfläche, zwischen einigen niedrigen Felsen hindurch. Nebel steigt auf. Jetzt, da die Wasserräder nicht mehr plätschern, ist es unnatürlich still. Wie ein Eindringling kommt Grimmbart sich vor. Er fühlt sich beobachtet.



Nicht fern von ihnen gluckert es. War da ein Munkeln? Oder ein Zischen? Ein kalter Schauer läuft ihm den Rücken hinunter.

Er kneift die Augen zusammen, lässt seinen Blick über das Wasser und die nahen Felsen schweifen. Im spärlich beleuchteten Dunst macht er eine Bewegung aus.

„Meervolk“, haucht die Erfinderin.

Grimmbart stockt der Atem. „Meervolk?!“

Mit letztem Schwung rutscht der Rumpf des Boots den Sandstrand hinauf.

„Nur nicht das Wasser berühren!“, flüstert Elinor und springt mit einer Laterne in der Hand an Land. Nichts anderes hätte er im Sinn gehabt.

„Grimmbart!“ Eine Stimme schwingt kaum hörbar durch den Nebel. Kann das wahr sein? Trotz der Gänsehaut wird ihm warm ums Herz. Penelope.

Er dreht und wendet sich. Doch er kann sie im dichten Dunst nicht entdecken.

Die Erfinderin berührt seinen Arm und zeigt in die diesige Dunkelheit hinaus. Undeutlich ist dort ein flacher Felsen zu erkennen.

„Im Wasser?“, entfährt es ihm viel zu laut.

Schmallippig nickt Elinor. „Sie braucht deine Hilfe. Schnell!“

Wie ein Blitz durchfährt es ihn. „Ist sie gefangen? In den Klauen des Meervolks?“

„Schlimmer“, murmelt die Erfinderin. Grimmbart hört sie kaum noch. Er reißt ihr die Laterne aus der Hand und springt waghalsig vom Strand auf einen der großen Steine, die aus dem seichten Wasser ragen.

Schleimige Schirmqualle, ist es rutschig hier! Die Arme weit ausgestreckt ringt er um Gleichgewicht, springt von einem Stein zum nächsten. Kaum erkennbar ragt neben ihm ein Kopf aus dem Wasser. Dunkles Haar klebt im Gesicht. Grüne Augen sehen zu ihm auf, ängstlich und zugleich hoffnungsvoll.

„Penelope! Was zum Henker tust du hier?“ Er streckt ihr die Hand entgegen, um ihr aus dem Wasser zu helfen.

Penelope dreht sich weg. „Ich kann nicht“, flüstert sie.

„Was soll das heißen? Sie werden dich holen!“

Sie nickt und sieht in die Dunkelheit hinaus. „Ich höre sie. Sie warten auf mich, flüstern mir zu, singen betörende Lieder – in meinen Gedanken. Sie wollen, dass ich mich ihnen anschließe.“