



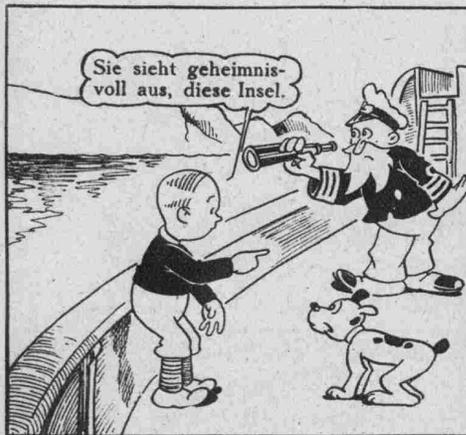
Bald darauf hörte Flix, wie Kapitän Mostertopp von der Kommandobrücke aus mit lauter Stimme Befehle ausgab. Flix eilte die Treppe hinauf und fand den Kapitän in höchster Aufregung. Jetzt erfuhr er endlich, was los war. Das Schiff trieb auf unerklärliche Weise schnurstracks auf eine Felseninsel los, die eben am Horizont aufgetaucht

war. Alle Versuche, es zu steuern, waren vergebens. Und außerdem versagte der Kompaß vollkommen den Dienst. Die Magnetnadel zeigte dauernd in der Richtung, in der das Schiff fuhr, also auf die Insel zu. Große Gefahr bestand, daß das Schiff an der Felsenküste zerschellen würde. Deshalb hatte der Kapitän Gegendampf befohlen.



Aber schon kam der Maschinist gelaufen und meldete, der Gegendampf sei vollkommen wirkungslos. Das Schiff verlangsamte zwar seinen Kurs, aber es lief noch immer direkt auf die Felsenküste zu. Da befahl Kapitän Mostertopp einen letzten Versuch zu machen und den Anker auszuwerfen. Das geschah und wirklich stand das Schiff jetzt

still. Aber noch immer zerrte es an der Ankerkette und schien wie besessen zu sein, an die Insel heranzukommen. Welche geheimnisvollen Kräfte mochten hier wohl am Werk sein? Alle Naturgesetze schienen ja auf einmal umgeworfen zu sein, so sonderbar benahm sich das Schiff, so unbotmäßig.



Welches mochte das Geheimnis dieser Insel sein, die Kapitän Mostertopps Schiff so unwiderstehlich anzuziehen schien. Kapitän Mostertopp holte sein Fernrohr aus dem Futteral und begann, die felsige Küste zu durchforschen. Plötzlich fuhr er zusammen und stieß einen Schrei der Überraschung aus. Er reichte Flix das Fernrohr und auch

dieser geriet, als er es auf eine bestimmte Stelle der Küste richtete, in höchste Aufregung. Er sah in einer Einbuchtung zwischen zwei Felsen ein Haus und vor diesem Haus zwei verummte Gestalten, die ständig zum Schiff herüberblickten und lebhaft zu diskutieren schienen. Was waren das für unheimliche Gesellen?