

MICHAEL GRANT



A N G S T

Ravensburger

Ich muss geboren werden – in diesen Worten schwang Schwäche mit. Kam eine Not zum Ausdruck, die über das bloße Verlangen hinausging und sich in purer Angst niederschlug.

Sein Gott war nicht allmächtig. Und das konnte ja nur heißen, dass der Gaiaphage am Ende vielleicht doch noch unterlag. Und was würde dann aus ihm werden? Hatte er einem sterbenden Gott die Treue geschworen?

Am liebsten hätte Drake mit Brittney darüber geredet. Doch das war unmöglich. Sie teilten sich einen Körper, waren aber nie gleichzeitig da. Sobald Brittney an die Oberfläche kam, verlor er das Bewusstsein – und umgekehrt.

So ging das jetzt schon die ganze Zeit: das unablässige Drängen des Gaiaphage, Drakes eigene Ratlosigkeit und Phasen, in denen er in die Leere verbannt war.

Drake vertrieb sich die Zeit mit sadistischen Fantasien und lustvollen Erinnerungen an Situationen, in denen er andere gefoltert hatte. Und am liebsten malte er sich bis ins kleinste Detail die Grausamkeiten aus, die er ihnen noch zufügen würde. Vor allem Astrid und Diana, aber auch der verhassten Brianna.

Eine Schockwelle durchzuckte Drake. Sie ging vom Gaiaphage aus.

Ich spüre ...

»Ja, Meister?«, fragte Drake die grün schimmernden Höhlenwände.

Leg deinen Arm auf mich.

Drake schrak zurück. Er hatte den Gaiaphage ein paarmal berührt. Angenehm war das nie. Bei körperlichem Kontakt wurde die telepathische Verbindung zwischen seinem Meister und ihm noch stärker, grausamer.

Aber Drake brachte nicht die Kraft auf, sich zu widersetzen. Er wickelte den drei Meter langen Tentakel von seiner Hüfte und trat an einen großen Klumpen aus brodelnder grüner Masse heran, der in seiner Vorstellung die Mitte, den Kopf der Kreatur bildete. Vorsichtig legte er seinen Tentakel darauf.

»Aaah!« Der Schmerz war so heftig, dass Drake in die Knie ging. Seine Augen weiteten sich unnatürlich, bis die Haut daneben brannte, als würde sie sich lösen.

In seinem Kopf explodierten Bilder.

Bilder von einem Garten.

Von einem See mit langsam dahingleitenden Booten.

Von einem schönen Mädchen mit schwarzem Haar und ironischem Lächeln.

Bring sie mir!

Drake hatte monatelang kaum ein Wort gesprochen. Seine Kehle war trocken, die Zunge fühlte sich unbeholfen an. Der Name kam als heiseres Flüstern über seine Lippen:

»Diana.«

Quinn hatte kein gutes Gefühl, als er sich an diesem Morgen in die Riemen legte und langsam vom Ufer entfernte, den noch dunklen Horizont im Rücken und den Blick auf die Berge gerichtet, hinter denen gleich die Sonne aufgehen würde.

Keinem seiner Leute ging es gut. Normalerweise herrschte in den Booten gute Laune, sie rissen Witze und zogen sich gegenseitig auf. Davon konnte heute keine Rede sein. Zu hören war nur das Ächzen der Ruder in den Dollen, das rhythmische Planschen, wenn sie ins Wasser tauchten, und das Plätschern der kleinen Wellen gegen den Bug.

Quinns Leute waren wütend. Niemand bestritt, dass Cigar Mist gebaut hatte. Jaden hatte zuerst zugeschlagen. Hätte Cigar sich nicht gewehrt, hätte Jaden wahrscheinlich ihn umgebracht.

Eine Geldstrafe hätten sie fair gefunden. Auch, wenn Cigar eine Zeit lang in den Knast gewandert wäre. Selbst ein paar Minuten mit Penny, um ihm eine Lektion zu erteilen, damit er sich in Zukunft zusammenriss.

Aber ihn einen ganzen Tag lang den Fantasien dieses kranken Mädchens auszusetzen ... das war einfach zu brutal.

Die Boote entfernten sich voneinander. Die Angler ruderten weiter nach Osten. Die mit den Netzen steuerten auf die Barriere zu, wo sie am Vortag einen Schwarm blauer Fledermäuse gesichtet hatten.

Quinn signalisierte seiner Crew anzuhalten und gab Elise mit einer Geste zu verstehen, die Netze bereitzuhalten. An diesem Morgen war er mit ihr, Jonas und Annie draußen. Elise und Annie konnten nicht ganz so kräftig rudern wie er und Jonas, waren dafür aber sehr geschickt im Umgang mit den Netzen. Sie verstanden es, sie so auszuwerfen, dass sie perfekte Kreise bildeten, und hatten ein Gespür dafür entwickelt, wann das Netz nach unten zog und sie die Klappe schließen mussten.

Quinn setzte sich ins Heck, um das Boot mithilfe eines Ruders und des Steuerruders stabil zu halten, während Jonas und die Mädchen zwei blaue Fledermäuse und einen zehn Zentimeter langen unscheinbaren Fisch einholten.

Das war anstrengend, doch Quinn hatte den Dreh längst raus und handhabte die beiden Ruder ganz automatisch. Sein Blick wanderte zu den anderen Booten, die gerade ihre Positionen einnahmen.

Als er ein Platschen hörte, wandte er den Kopf und sah einen fliegenden Fisch vor der Barriere aus dem Wasser schießen und wieder eintauchen.

Das war es aber nicht, was ihn die Augen zusammenkneifen und gegen die Morgensonne blinzeln ließ.

Elise und Annie wollten das Netz gerade wieder auswerfen.

»Wartet«, sagte Quinn.

»Was denn?«, fragte Elise sauer. So früh am Tag war sie immer schlecht gelaunt.

Heute noch mehr als sonst.

»Jonas, ans Ruder!«, befahl Quinn.

Während Elise das Netz entwirrte und von kleinen Algenstücken säuberte, glitt das Boot langsam zur Barriere. Als sie bis auf sechs Meter herangekommen waren, holten sie die Ruder ein.

Entsetzt fragte Jonas: »Was ist das?«

Alle vier starrten zur Barriere. Richtete man den Blick nach oben, täuschte sie einen Himmel vor. Sah man sie jedoch direkt an, war sie normalerweise perlmuttgrau.

Doch jetzt war die Barriere über der Wasseroberfläche nicht mehr grau, sondern schwarz. Wie ein schwarzer Schatten, der aus dem Wasser stieg und Wellen schlug.

»Sie hat sich verändert«, sagte Quinn fassungslos.

Er zog sich das Hemd über den Kopf und ließ es auf die Bank fallen. Dann kramte er in der Holzkiste nach einer Taucherbrille, spuckte darauf, verschmierte den Speichel mit den Fingern, setzte sie auf und sprang ohne ein weiteres Wort ins Wasser. Die Kälte vertrieb den letzten Rest Müdigkeit aus seinem Kopf.

Er schwamm zur Barriere, achtete darauf, nicht mit ihr in Berührung zu kommen, und tauchte ab. Zwei Meter tiefer war sie immer noch schwarz.

Quinn kehrte zurück zur Oberfläche, holte Luft und tauchte noch einmal ab. Er musste gegen den Auftrieb seines Körpers ankämpfen, wünschte sich sehnlichst Gummiflossen herbei, gelangte aber immerhin gut sechs Meter nach unten. Dann ließ er sich wieder hochtreiben und Jonas half ihm ins Boot.

»Sieht so aus, als wäre sie unter Wasser überall schwarz.«

Die vier wechselten beunruhigte Blicke.

»Und was jetzt?«, fragte Elise schließlich. »Auf uns wartet Arbeit. Die Fische fangen sich nicht von allein.«

Quinn überlegte. Er musste es jemandem sagen. Caine? Albert? Eigentlich wollte er mit keinem von beiden mehr als nötig zu tun haben. Außerdem tummelten sich unter dem Boot die blauen Fledermäuse und warteten nur darauf, ins Netz zu gehen.

Wie würden Caine und Albert reagieren? Würden sie ihm vorwerfen, dass er sich vor der Arbeit drückte, nur um ihnen etwas von schwarzen Flecken zu erzählen, die womöglich gar nichts zu bedeuten hatten?

Er wünschte sich nicht zum ersten Mal, dass Sam noch hier wäre und er ihm Bericht erstatten müsste. Am liebsten hätte er es aber Astrid erzählt. Bloß wusste niemand, wo sie steckte. Vielleicht war sie längst tot. Astrid wäre die Einzige, die sich das hier ansehen und versuchen würde, der Sache auf den Grund zu gehen.

»Okay, zurück an die Arbeit«, sagte Quinn. »Wir sehen später noch einmal nach, ob es sich weiter verändert hat.«

Vier

50 Stunden

Pete Ellison hatte fünf Jahre im Inneren seines verkorksten Gehirns verbracht. Sein ganzes Leben lang. Doch damit war es jetzt vorbei.

Er hatte seinen sterbenden, von Krankheit und Fieber verwüsteten Körper zerstört.

Puff.

Weg damit.

Er hatte sich aus diesem Gehirn befreit, das Farben zum Kreischen brachte und jedes Geräusch in dröhnende Beckenschläge verwandelte. Und war jetzt ... wo eigentlich? Er wusste kein Wort dafür.

Er schwebte dahin. An einem herrlich stillen Ort. Keine lauten Geräusche mehr. Keine grellen Farben. Keine überreizten Empfindungen. Nichts, was ihn überforderte. Keine blonde Schwester mit schrillen gelben Haaren und stechenden blauen Augen.

Nur die Dunkelheit war noch da.

Immer noch auf der Suche nach ihm.

Immer noch flüsternd: *Komm zu mir.*

Seit der Terror in seinem Kopf verstummt war, konnte Pete die Dunkelheit viel deutlicher sehen. Sie bildete einen schimmernden Klumpen auf dem Grund eines riesigen Balls.

Das war sein Ball.

Als ihm das bewusst wurde, war er erst einmal verblüfft. Aber jetzt erinnerte er sich: an den Lärm, die schreienden Menschen, seinen in Panik geratenen Vater und wie das alles wie glühend heiße Lava in seinen Schädel geflossen war.

Obwohl er zu dem Zeitpunkt nichts begriffen hatte, hatte er deutlich gesehen, was die Panik ausgelöst hatte: eine grüne Ranke, die sich nach den langen leuchtenden Stäben ausstreckte, sie berührte und voller Gier streichelte. Und dann war der Arm der Dunkelheit in Köpfe eingedrungen – in die schwachen, manipulierbaren – und hatte von ihnen verlangt, dass sie ihn mit der Energie dieser Stäbe fütterten.

Das hätte alle möglichen Arten von Licht freigesetzt, und bis auf die Dunkelheit wären alle verbrannt.

Kernschmelze. Das war das Wort dafür.

Sie hatte bereits eingesetzt, und zu dem Zeitpunkt, als Petes Vater außer sich herumrannte und Pete stöhnend hin und her schaukelte, war es bereits zu spät gewesen, um sie noch aufzuhalten.

Zu spät, um die Kernreaktion und die Schmelze zu stoppen. Mit normalen Mitteln.
Daher hatte Pete den Ball geschaffen.

Hatte er gewusst, was er tat? Nein. Wenn er sich jetzt daran erinnerte, kam es ihm vor wie ein Wunder. Er war einem Impuls gefolgt, hatte in Panik reagiert.

Vieles von dem, was seither passiert war, hatte er nicht gewollt.

Petes Welt war voller Schmerz und Krankheit und Trauer. Aber war die alte Welt nicht auch so gewesen?

Er hatte keinen Gameboy mehr. Er hatte keinen Körper mehr. Sein zerrüttetes Gehirn war weg und er balancierte auch nicht länger auf der Glaskante.

Pete vermisste sein altes Spiel. Es war das Einzige, was ihm je gehört hatte.

Jetzt schwebte er in einer Art Dunstschleier, einer aus Dämpfen und unzusammenhängenden Bildern und Träumen bestehenden Welt. In der es still war.

Pete mochte die Stille. Hier sagte ihm niemand, es sei Zeit, dies oder jenes zu tun, dahin zu gehen oder sich dorthin zu beeilen.

Keine Schwester mit schrillen gelben Haaren und stechenden blauen Augen.

Doch mit der Zeit – und er war überzeugt, dass die Zeit verging, wenn nicht hier, dann woanders – schien sich das Bild seiner Schwester zu wandeln. Es wirkte weniger beunruhigend.

Auch das überraschte ihn. Er konnte sich den Tag im Kraftwerk ins Gedächtnis rufen und sich die Verwirrung, die gellenden Sirenen und die Todesangst der Menschen vor Augen führen, ohne dabei selbst in Panik zu geraten. Es war immer noch zu viel, viel zu viel, aber nicht mehr so, dass er die Kontrolle über sich verlor.

Konnte es sein, dass die Erinnerungen nicht mehr so laut waren? Oder hatte sich etwas in ihm verändert?

Wahrscheinlich, denn sein Verstand fühlte sich anders an als früher. Außerdem hatte er das Gefühl, zum ersten Mal in seinem Leben über sich selbst nachdenken zu können. Er konnte sich fragen, wo er war und sogar wer er war.

Eine Sache wusste er mit Sicherheit: dass ihn diese abgekoppelte Existenz langweilte. Damals war er nur dann zur Ruhe gekommen, wenn er sich in die Welt seines Gameboy zurückziehen konnte. Damit zu spielen, war sein einziges Vergnügen gewesen. Aber hier gab es kein Spiel. Dabei hatte er sich ein Spiel gewünscht.

Er hatte sich auf die Suche gemacht, gehofft, so etwas wie seinen alten Gameboy zu finden. Doch außer den Avataren, die an ihm vorbeizudriften schienen, gab es hier nichts. Avatare. Symbole mit Spiralen im Inneren. Sie bildeten Gruppen oder Bündel. Ab und zu entfernten sie sich auch voneinander.

Er ahnte, dass das ein Spiel sein konnte. Nur wie sollte er es ohne Konsole spielen? Er hatte sie viele Male beobachtet und manchmal war ihm, als sähen sie ihn an.