

Ernst Vlcek

Fathomless

SunQuest Band 1



Ausschnitt aus Kapitel 3

Die Fähre steuerte auf eine Lücke am Pier zu. Dort war bereits eine Kompanie furchteinflößender Gestalten aufmarschiert. Keine Menschen, sondern Wesen mit Tiergesichtern, aufrecht gehenden, zweibeinigen Ebern ähnlich, wie Shanija fand, mit gebogenen Hörnern über der Stirn. Von kleiner, gedrungener Gestalt, jeder wahre Muskelpakete. Sie trugen Helme, Kettenpanzer und Schilde und waren mit Kurzschwertern und Speeren bewaffnet.

»Okkuren!«, entfuhr es As'mala. »Das sind die grausamsten Söldner, die ich kenne.«

Die Fähre fuhr mit stark verlangsamtem Tempo in die Lücke ein.

»Keine falsche Bewegung jetzt«, empfahl Shanija. »Sonst gibt es ein Blutbad. Wir werden uns ergeben und um Anhörung bitten, nur so haben wir eine Chance.«

»Das heißt, du willst mich opfern«, sagte Borschkoj verbittert. »Ist es nicht so?«

Shanija gab keine Antwort.

As'mala sagte an ihrer Stelle: »Wir finden schon einen Ausweg für dich. Nicht wahr, Shanija?«

»Mal sehen«, sagte die Erdgeborene ausweichend.

Die Fähre hatte kaum angelegt, als vor und hinter ihnen je zwei Soldaten an Bord sprangen und ihnen unter Grunzlauten und mit Bewegungen ihrer Speere bedeuteten, an Land zu gehen

»Sind Okkuren nicht des Sprechens mächtig?«, erkundigte sich Shanija, während sie die Fähre als Erste verließ, mit erhobenen leeren Händen.

Borschkoj folgte ihr, und As'mala bildete den Abschluss. Sie wurden sofort von den Söldnern in die Mitte genommen. Die Gruppe verließ die Hafengrotte durch einen Seitengang. Die dunklen Schlackewände waren hier grau marmoriert, an der Decke entlang breiteten sich die grünen Leuchtpilze aus.

»Okkuren können sprechen, sind aber redefaul«, erklärte As'mala.

»Schweig!«, erklang da die raue, bellende Stimme des Okkuren hinter ihr. »Oder du bekommst meine Speerspitze zu spüren.«

Daraufhin ersparte sich As'mala weitere Erklärungen.

Die Söldner trieben sie schnellen Schritts kreuz und quer durch ein Labyrinth von Gängen ins Innere des Monolithen, bis sie vor einer Tür Halt machten. Einer von ihnen betätigte eine Glocke, und kurz darauf sprang die Tür nach außen auf.

Dahinter lag ein mittelgroßer Raum mit niedriger Decke, die von gelben Leuchtpilzen übersät war. In der Mitte stand ein großer, wuchtiger Tisch, hinter dem ein schwergewichtiger Mann lümmelte, die Beine auf die Tischplatte gelegt.

Die Okkuren stießen die drei Gefangenen grob in den Raum. Einer meldete: »Die drei Lebensmüden hier sind ungefragt auf der Fähre aus dem Niemandsland mitgekommen, Hauptmann Fassal.«

Der Angesprochene schwang die Beine auf den Boden und kam um den Tisch herum. Er war bestimmt zwei Meter groß und trug dieselbe Montur wie die Okkuren. Dann nahm er hintereinander drei Stühle, von denen eine ganze Reihe an der Wand standen, und stellte sie vor seinem Tisch auf.

»Bringt sie her und bindet sie fest«, sagte er und deutete auf die Stühle. Er nahm vom Tisch einen Beutel, öffnete ihn und holte ein Tier hervor, das wie ein großer Wurm aussah. Er hielt das Wesen an einem Ende hoch, vermutlich dem Schwanz, und es wand sich heftig in der Luft. Mit einem hässlichen Grinsen fuhr er fort: »Ich möchte, dass ihr beim Verhör still gehalten werdet. Mein kleiner Freund Prixxel wird mich bei der Befragung ein wenig unterstützen.«

Die Okkuren drückten As'mala, Shanija und Borschkoj auf die Stühle und fesselten sie daran. Auf einen Wink von Hauptmann Fassal entfernten sie sich bis auf fünf Posten aus dem Raum.

»Und nun zu euch«, sagte der Hauptmann und beugte sich zu Shanija hinunter, die ganz links saß. Dabei hielt er ihr seinen sich schlängelnden »Freund Prixxel« vors Gesicht. »Prixxel ist ein Wahrheitsfinder, müsst ihr wissen. So lange jemand lügt, beißt er kräftig zu und spritzt ein schmerzhaftes Gift. Das Gift verliert erst seine Wirkung, wenn jemand die Wahrheit sagt.« Er sah nun Shanija direkt an. »Was hast du mir für eine Geschichte zu erzählen? Wie kommst du ins Niemandsland zu den Ausgestoßenen?«

Shanija schluckte, als der Prixxel vor ihrem Gesicht zischelte, und entschloss sich für die Wahrheit, so unglaublich sie für einen Mandiri auch klingen mochte.

»Mein Name ist Shanija Ran. Ich bin nicht von dieser Welt, nicht einmal aus diesem Sonnensystem«, begann sie ihre Erzählung, »sondern stamme aus dem Solsystem, das 149 Lichtjahre entfernt ist. Ich war mit meinem Raumschiff auf der Flucht. Um meinen

Verfolgern zu entgehen, steuerte ich eine Sonne an und wollte auf diese Weise einen Distanzsprung erzwingen. Es kam jedoch zu einer unerklärlichen Anomalie, die mich in dieses Drei-Sonnen-System verschlug, das wir unter dem Begriff HD 188753 katalogisiert haben und das für uns als ›Verbotene Zone‹ gilt.«

Shanija unterbrach sich und zuckte zurück, weil Prixxel plötzlich sein Maul so weit aufriss, dass eine Faust hineingepasst hätte. Darin waren vier Reihen kleiner, scharfer Zähne zu sehen. Und zwei längere – vermutlich die Giftzähne.

Fassal nutzte die Gelegenheit, um spöttisch einzuwerfen: »Du hast eine blühende Phantasie. Aber damit regst du Prixxel nur auf. Erinnere dich besser an die Wahrheit.«

Shanija setzte nach kurzem Überlegen ihre Geschichte wahrheitsgemäß fort. Sie schilderte, wie sie nach ihrer Strandung auf Less Asanfirigylwyddinmala, kurz As'mala genannt, kennengelernt hatte, eine Reihe von Abenteuern erlebt und schließlich von einer mit übernatürlichen Fähigkeiten begabten Kreatur ins Niemandsland von Mandiranei verschlagen worden war.

Sie endete mit den Worten: »Wie wir auf der Fähre hierher gekommen sind, ist dir bekannt.«

Prixxel riss sein unglaubliches Maul noch weiter auf, gerade so als wolle er Shanija in sich einsaugen. Die Mundöffnung war bereits so groß, dass Shanijas Kopf hineingepasst hätte – eine beängstigende Vorstellung.

»Und diese Geschichte soll ich dir glauben?«, schrie Fassal zornig. »Schau nur, wie sich Prixxel darüber aufregt. Er soll dich mit seinem Gift an die Wahrheit erinnern ...«

»Nein!«, rief As'mala entsetzt. »Alles, was Shanija sagte, entspricht der Wahrheit!«

Aber es nutzte nichts. Shanija schrie vor Überraschung auf. Prixxel hatte bereits zugeschlagen. Der unheimliche Wurm bohrte seine Zähne in die linke Wange. Dann zog er sich wieder zurück. Die Stelle, wo Prixxels Zahnabdrücke zu erkennen waren, begann sich zuerst bläulich, dann violett zu verfärben. Shanija krümmte sich vor Schmerz und begann leise zu wimmern.

»Deine Freundin hat gelogen«, sagte Fassal zu As'mala. »Prixxel hat das erkannt und ihr das Wahrheitsgift gespritzt.«

»Dein Prixxel ist ein Versager!«, schrie As'mala außer sich vor Zorn. »Kein Wort von dem, was Shanija gesagt hat, war gelogen. Sie hat mir genau dieselbe Geschichte erzählt, und ich habe die Trümmer ihres Schiffes selbst gesehen! Sie haben immer noch geraucht ...«

Plötzlich zuckte Shanijas Körper, als habe der Blitz in sie eingeschlagen. Sie gab ein langgezogenes, unmenschliches Geräusch von sich, das nicht ihrer Kehle zu

entstammen schien. Ihr Kopf mit der violett verfärbten Gesichtshälfte wurde nach hinten geschleudert, so dass das Relieftattoo zu sehen war.

»Pong ...«, flüsterte As'mala entgeistert.

Ausschnitt aus Kapitel 5

Als As'mala das Tor passierte, war es, als dringe sie in eine andere Welt ein. Hier war es nicht so laut und hektisch wie in den oberen Bereichen, und es herrschte ein diffuses, schattenloses Licht, dessen Quelle nicht zu eruieren war.

Eine Gestalt näherte sich ihr von links. Es war kein Mensch, sondern ein skelettartiges Echsenwesen, das sie keinem ihr bekannten Volk zuordnen konnte.

»Du bist neu hier?«, zischelte die Echse. »Yoscan kann dich führen. Zu allen verbotenen Freuden, die du suchst.«

»Ich suche jemanden«, sagte As'mala, ohne lange zu überlegen. »Sein Name ist Borschkoj. Er ist Mensch. Ein Mann.«

»Yoscan wird ihn für dich finden«, versicherte die Echse. »Komm mit ... folge mir...«

Yoscan ging voran, ohne sich nach As'mala umzusehen. Diese Selbstsicherheit, die schon an Überheblichkeit grenzte, überraschte sie. Aber sie dachte nicht daran, dem Fremden blindlings zu folgen.

»Wir vereinbaren einen Treffpunkt«, rief sie der Echse nach. »Was wäre ein beliebter Sammelplatz?«

Yoscan blieb stehen und drehte sich um. Er zischte verwundert, sagte aber zuerst nichts. »Barberors Elysium«, kam es dann verhalten aus seinem halb geöffneten Echsenmund. »Ich bringe dich hin.«

Yoscan ging wieder voran, und diesmal folgte ihm As'mala. Wenn er sie jedoch in irgendwelche dunkle Winkel verschleppen wollte, würde sie nicht mitmachen. Doch das hatte Yoscan nicht vor.

Sie kamen in ein großes Gewölbe, aus dem etliche Gänge führten. Daneben gab es mehrere größere Zugänge zu Lokalen. Einer davon trug die rote Leuchtschrift »Barberors Elysium«.

»Yoscan kommt wieder«, sagte die Echse, »und bringt für fünf Sonnen Nachricht über Borschkoj.«

»Drei Sonnen.«

»Vier!«

»Abgemacht!«

Yoscan verschwand, und As'mala betrat das Barberors Elysium. Im vorderen Teil herrschte normaler Betrieb, im hinteren wurde auf Teufel komm raus gezockt. As'mala bekam einen Platz an einem Kartentisch, nachdem sie ihre Barschaft gezeigt hatte.

Das Spiel lief schlecht für sie, weil an diesem Tisch eindeutig falsch gespielt wurde. As'mala hütete sich jedoch, dies laut auszusprechen. Sie wollte stattdessen aufhören, um nicht alles zu verlieren.

»Du kannst nicht einfach aufhören und damit unsere Runde sprengen«, sagte einer der Spieler, ein Bulle von einem Mann, dessen Gesicht von Schwarzen Pigmenten übersät war. »Finde einen Ersatzmann, dann kannst du gehen.«

As'mala hatte keine andere Wahl, als zu bleiben. Obwohl sie ihre Einsätze äußerst niedrig hielt und kein Risiko einging, verlor sie weiterhin.

Glücklicherweise tauchte endlich Yoscan auf und raunte ihr ins Ohr: »Habe Borschkoj gefunden. Folge mir.«

»Ich habe eine wichtige Verabredung mit Borschkoj«, sagte As'mala, den Namen in der Hoffnung besonders betonend, dass er in diesen Kreisen nicht unbekannt war, und erhob sich.

»Borschkoj, sagst du?«, fragte Schrotkorn-Gesicht nach.

»Kein anderer!«

»In Ordnung. Kannst gehen.«

Das zeigte, dass Borschkoj hier unten jemand war, dem man Respekt zollte.

As'mala machte, dass sie so schnell wie möglich wegkam. Vor der Spielhölle stieß sie auf Yoscan, der ihr zuerst die vier Sonnen abknöpfte und sie dann durch ein Labyrinth von Gängen führte, aus dem sie allein nie mehr herausgefunden hätte.

Sie kamen schließlich zu einer Tür, an die Yoscan in einem bestimmten Rhythmus klopfte. Die Tür wurde von einem zwergenhaften Mann geöffnet. Er wechselte mit Yoscan einen kurzen Blick, und als dieser nickte, winkte er As'mala herein. Die Tür fiel hinter ihr ins Schloss, sie war von absoluter Dunkelheit umgeben. Gleich darauf verspürte sie an ihrer Rechten den Druck einer kleinen, schwitzenden Hand, die sie mit sich zog. Sie konnte diese Hand, die sie nur widerwillig hielt, aber nicht einfach abschütteln, denn sie war auf ihre Führung angewiesen.

Nicht einmal der winzigste Lichtstrahl blinkte auf. Es herrschte absolute Finsternis. Und ihr ekelte vor der Schweißhand des stummen Zwerges.

»Wohin bringst du mich?«, fragte sie.

Keine Antwort

Es ging ein paar Stufen in die Tiefe, dann nach links. Der Zwerg blieb stehen, und sie lief auf ihn auf.

»Vorwärts«, krächzte der Zwerg und gab As'mala einen Stoß. Sie stolperte mit vorgehaltenen Armen durch die Dunkelheit. Hinter ihr fiel eine Tür ins Schloss.

As'mala war gefangen.