

Unverkäufliche Leseprobe aus:

Eve Silver

**Kill**

**Das Spiel 3**

Alle Rechte vorbehalten. Die Verwendung von Text und Bildern, auch auszugsweise, ist ohne schriftliche Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt insbesondere für die Vervielfältigung, Übersetzung oder die Verwendung in elektronischen Systemen.

© S. Fischer Verlag GmbH, Frankfurt am Main



## Kapitel I

Bevor Mom, Sofu – mein Opa – und Oma starben, bevor die Trauer mich in dieses Mädchen verwandelte, das immer alles unter Kontrolle haben muss, bin ich unheimlich gern Achterbahn gefahren. Wenn die Achterbahn aufwärtsfährt, gibt es da diesen besonderen Augenblick, der schier ewig dauert. Dein Herzschlag und deine Atmung beschleunigen, und in deinem Bauch windet sich so ein Schlangenknauel. Deine Vorfreude liegt im Clinch mit dem Drang, den Bügel hochzuschieben, auszusteiigen und dich in Sicherheit zu bringen, ehe der Wagen, in dem du sitzt, den höchsten Punkt erreicht und jede Hoffnung auf Flucht dahin ist.

Dann kommt der Wagen oben an.

Du kannst meilenweit sehen.

Du kannst die Hände heben und den Himmel berühren.

Also tust du das. Du hebst die Hände, und wenn dein Wagen in die lange, steile Sturzfahrt übergeht, öffnest du den Mund und kreischst und kreischst. Ohne das Kreischen macht es nur halb so viel Spaß, vorausgesetzt, du bist der Achterbahn-Typ und es macht dir nichts aus, dass du hier nichts unter Kontrolle hast. Aber falls doch, falls du bloß dort bist, weil dich jemand mitgeschleift hat, dann merkst du spätestens jetzt, dass du das eigentlich nicht tun möchtest. Aber jetzt sitzt du in der Falle, und dann stürzt du in die Tiefe.

Carly hat diese Sturzfahrt immer gehasst.

»Ich will das nicht machen, Miki Jones.« Sie sprach mich dann immer mit vollem Namen an und äffte dabei den Tonfall nach, den meine Mutter hatte, wenn sie böse auf mich war.

»Das macht Spaß, Carly Conner«, erwiderte ich im Brustton der Überzeugung, wie Kinder es eben tun, wenn sie noch nicht alt und reif genug sind, um zu erkennen, dass das, was ihnen selbst gefällt, nicht unbedingt auch allen anderen gefallen muss.

»Dir vielleicht.«

»Uns beiden.«

»Ich muss garantiert kotzen.«

»Du hast noch nie gekotzt.«

»Einmal ist immer das erste Mal. Und wahrscheinlich kotze ich dir auf den Schoß. Würde dir recht geschehen.«

Dann lachte ich, nahm sie an der Hand und zog sie einfach mit. Sobald wir in der Schlange standen, wehrte sie sich nicht mehr groß – vielleicht, weil sie schon immer Carly, mittleres Kind und Friedensstifterin gewesen war, vielleicht aber auch, weil sie wusste, dass es jetzt nicht mehr zu verhindern war. Sie kam jedes Mal mit, mit zugekniffenen Augen, zusammengebissenen Zähnen und einem Ausdruck reiner Panik im Gesicht. Ich weiß das so genau, weil wir uns hinterher immer die Schnappschüsse ansahen, die sie während der Fahrt von einem machen und einem dann viel zu teuer verkaufen wollen. Auf diesen Fotos grinse ich von einem Ohr zum anderen und strecke die Hände in die Luft. Und

Carly sitzt kreidebleich, aber schicksalsergeben neben mir, und ihre Knöchel heben sich weiß vom schwarzgepolsterten Sicherheitsbügel ab.

Was haben wir über diese Fotos gelacht.

Jetzt lache ich nicht mehr. Möglicherweise habe ich nie wieder Gelegenheit, mit Carly zusammen zu lachen.

Während meiner letzten Mission griff das Spiel auf mein richtiges Leben über. Darüber muss ich nachdenken, muss herausfinden, wie es dazu kommen konnte und was es bedeutet, doch nicht jetzt. Jetzt geht mir zu viel anderes durch den Kopf. Die Drow hätten Carly beim Halloweenball beinahe getötet, als das Unvorstellbare geschah und sie aus dem Spiel in die reale Welt eindrangen. In meine Welt. Carly überlebte und erwachte irgendwie völlig unversehrt auf dem Boden ihres Badezimmers, nur um wenige Stunden später wieder zwischen Leben und Tod zu schweben.

Sie und Dad hatten einen Autounfall, verursacht von einem betrunkenen Fahrer.

Sie liegen beide im Krankenhaus, verletzt, bewusstlos, möglicherweise im Sterben.

Aber mir bleibt der Luxus verwehrt, in Gedanken bei ihnen zu sein und mir ganz fest zu wünschen, dass sie wieder gesund werden, denn das Komitee hat sich genau diesen Augenblick ausgesucht, um mich in eine verlassene Fabrik zu schicken, wo ich Drow jagen soll, und deshalb muss ich mich voll und ganz darauf konzentrieren, diese Drow zu finden und zu töten und zu verhindern, dass mein Kon rot wird.

Ich werfe einen Blick auf das schwarze Armband mit dem

rechteckigen Display, über das vielfältige Grüntöne wirbeln. Mein tragbarer Lebensbalken. Wenn mein Kon sich rot färbt, wenn ich im Spiel sterbe, sterbe ich wirklich.

Ich will nicht sterben.

Ich will auch nicht, dass sonst jemand aus meinem Team stirbt: weder Luka noch Tyrone, weder Kendra noch Lien. Noch Jackson, der Junge, der den grauen Nebel meiner Depression durchdrungen und mir ermöglicht hat, wieder zu fühlen, wieder Anteil zu nehmen. Ich liebe ihn, mit allen seinen Qualitäten und Fehlern. Ich habe bloß noch nicht den rechten Augenblick gefunden, um ihn daran zu erinnern. Er kauert direkt vor mir, das Messer in der linken Hand, die Zylinderwaffe in der rechten. Dann beugt er sich vor und streckt den Kopf um die Ecke in den breiten Korridor, der vor uns liegt. Er ist mit den Gedanken zu hundert Prozent beim Spiel.

Sobald der Rest unseres Teams in der Lobby, der baumgesäumten Lichtung, auf der jede unserer Missionen beginnt, erschien, blendete Jackson alles aus, was er garantiert empfand, und wurde zu dem Anführer, der er seit fünf Jahren ist. Auch ich ließ mir nichts anmerken, als wir uns alle ausrüsteten und unsere Punktestände erfuhren. Keiner der anderen ahnt, dass Jackson und ich unterwegs von der realen Welt in die Lobby einen unerwarteten Abstecher gemacht haben. Das kam noch nie vor. Der Ablauf steht fest: richtiges Leben, Lobby, Mission, zurück in die reale Welt.

Aber diesmal war es anders.

Diesmal standen Jackson und ich unvermittelt seiner

Schwester Lizzie gegenüber, in einem gruseligen Kontrollraum voller winziger spinnenähnlicher Nanoagenten, die über ihre Finger wimmelten, welche mit einem Bedienfeld verschmolzen waren. Lizzie hatte uns mit Hilfe jener Nanoagenten und des Bedienfelds ebenso holen können wie sonst das Komitee.

Allerdings ist Lizzie seit fünf Jahren tot.

Wer war also das Mädchen mit Lizzies Gesicht, und was soll ich von ihrer Warnung halten?

*Das Komitee, sagte sie. Trau denen nicht ... Sie sind nicht das, wofür du sie hältst. Ebenso wenig wie die Drow, die Kämpfe, das Spiel.*

Sie sagte, wir dürften dem Komitee nicht trauen, aber wie sollen wir ihr trauen?

Noch mehr Fragen, deren Beantwortung warten muss, denn jetzt rufen erst einmal die dämmerigen Nischen dieser verlassenen Fabrik, in der irgendwo die Drow lauern und auf uns warten. Darauf warten, uns zu töten. Ich muss mich darauf konzentrieren, ihnen zuvorzukommen – wir alle müssen das.

Jacksons Miene ist undurchdringlich; er ist voll konzentriert. Er ist wieder in die Rolle des kaltschnäuzigen, gelassenen, beherrschten Typen geschlüpft, aber ich kann mir nicht vorstellen, dass ihm nicht noch alles Mögliche andere durch den Kopf geht. Das wird er sich niemals anmerken lassen. Seine Miene, seine Handlungen, sein Tonfall ... nichts davon verrät den Druck, der auf ihm lastet. Er ist der Teamleiter und dafür verantwortlich, uns alle lebend hier herauszubringen.

Ich muss seinem Beispiel folgen, in mehr als einer Hinsicht. Ich muss meine Gefühle ausblenden und mich ganz auf das Spiel konzentrieren. Darf nicht an Dad und Carly denken. Darf nicht an den weißen Raum und Lizzie denken, die bis zu den Ellbogen in gruseligen Nanoagenten steckte. Darf an nichts anderes als unsere Mission denken.

Also dann: Bei wem kann ich mich darauf verlassen, dass er mir den Rücken deckt? Ich nehme eine kurze Einschätzung unseres Teams vor. Luka und Tyrone wirken ganz auf das Spiel konzentriert. Lien ebenfalls. Kendra eher nicht. Sie klebt förmlich an Lien; ihre Schultern berühren sich. Sie ist nicht ganz da. Ihre Miene ist ausdruckslos. Innerlich hat sie sich in die Schrecken verirrt, die sie quälen, real wie eingebildet. Oder vielleicht hat sie auch ganz abgeschaltet und denkt an gar nichts. Sie ist für unser Team eher eine Belastung als ein Gewinn.

Ich darf nicht auch noch zur Belastung werden; das können wir uns nicht leisten, sonst sterben wir heute Nacht womöglich alle hier.

So gern ich von dieser Achterbahn herunter möchte, gleich geht die lange, aberwitzige Sturzfahrt los.

Jackson beugt sich zu mir, und seine Lippen streifen mein Ohr, als er flüstert: »Steh das heute durch, Miki.« Sein Standardsatz, seit ich zum ersten Mal geholt wurde, als ob er mir einen Befehl gäbe.

»Ja, Sir«, flüstere ich mit einem Kloß im Hals, und mein Gedächtnis fördert Erinnerungen an die Mission in Detroit zutage, bei der er fast gestorben wäre. »Du auch.«

»Ja, Ma'am«, sagt er mit seinem typischen Lächeln – neunzig Prozent großspurig und zehn Prozent lieb. Eine unwiderstehliche Kombi. Er löst Zeige- und Mittelfinger vom Griff seines Messers, bildet ein V und deutet damit zuerst auf Luka, dann auf die allgegenwärtige undurchdringlich dunkle Sonnenbrille, die seine eigenen Augen verbirgt. Luka schleicht mit gezogener Waffe vor und biegt um die Ecke; Jackson gibt ihm Deckung.

Ich zwinge mich, unbeweglich zu verharren, während die Sekunden verrinnen, kämpfe gegen den Drang an, mich zu bewegen, loszurennen, bis Luka schließlich zurückkehrt, ohne dass ein Schuss gefallen ist. Das bedeutet, die Drow warten nicht hinter dieser Ecke. Aber ich spüre sie irgendwo in der Nähe; die Angst und der Abscheu vor ihnen sind in meine Zellen einprogrammiert – mein genetisches Gedächtnis.

Ich bin größtenteils menschlich, aber einen Teil meines Erbguts – und so ist es bei unserem gesamten Team – habe ich mit den Außerirdischen gemeinsam, die vor Tausenden und Abertausenden von Jahren vor dem Angriff der Drow von ihrem Heimatplaneten flohen. Sie kamen zur Erde und integrierten sich hier, gingen als Menschen durch, heirateten Menschen, gründeten Familien. Das kollektive Bewusstsein jener Außerirdischen bildet jetzt das Komitee. Und das Komitee leitet das Spiel, in dem es Jugendliche, die ihre Mischlingsnachkommen sind, gegen die Invasion der Drow kämpfen lässt.

Irgendwo weit unten im Familienstammbaum jedes der Jugendlichen, die für das Spiel rekrutiert wurden, sind die



Samen von ein, zwei Außerirdischen eingestreut. Jackson und ich haben bloß zufälligerweise auf beiden Seiten unserer Familien außerirdische Vorfahren, was bedeutet, dass wir eine Extradosis außerirdisches Erbgut abbekommen haben und dadurch die Fähigkeiten besitzen, die uns zu Teamleitern qualifizieren. Haben wir ein Glück.

Ich sehe auf mein Kon. Keine Karte. Das bedeutet, dass ich diesmal nicht die Teamleiterin bin, und darüber werde ich mich nicht beklagen. Jackson ist derjenige mit den fünf Jahren Erfahrung, und im Moment ist er auch derjenige, der vom Komitee mit Informationen gefüttert wird.

»Alles frei«, flüstert Luka.

Jackson dreht sich zu Kendra und Lien um und deutet dann nach vorn. Das Signal zum Vorrücken. Ich schließe zu ihm auf. Tyrone geht links von mir. Wir drei geben den anderen drei Deckung, die jetzt loslaufen, vorbei an stillen, hochaufragenden Maschinen, deren Schatten auf sie fallen. Sie schleichen um zwei gewaltige Mülltonnen mit Rädern und einen Stapel grauer, mit Gefahrstoffetiketten beschrifteter Metallbehälter herum. Dann geben sie uns ihrerseits Deckung, während wir zu ihnen laufen.

Zumindest Luka und Lien decken uns. Kendra lehnt bloß mit geschlossenen Augen den Kopf an die Wand und zittert am ganzen Körper. Was ich sogar als gutes Zeichen nehme, denn Angst ist besser als der nahezu katatonische Zustand, in dem sie bei den letzten beiden Missionen war.

Aber im Augenblick sind keine Drow zu erschießen, daher ist es egal, ob Kendra uns Deckung gibt oder nicht.

Meine Muskeln fühlen sich schwerfällig an beim Laufen, wie in einem dieser Zeichentrickfilme, in denen eine Figur überhaupt nicht vom Fleck kommt, obwohl ihre Beine wie wild rotieren. Ich strenge mich mehr an, versuche, schneller zu laufen. Als ich die Metallbehälter erreiche, fühle ich mich, als hätte ich eine Meile Treibsand hinter mir.

»Irgendwas stimmt hier nicht«, flüstert Tyrone, als wir uns alle dicht zusammen hinkauern. »Es fühlt sich an, als ob das Spiel laggt.«

»Ja. Stimmt genau.« Luka runzelt die Stirn. »Hast du so was schon mal gehabt?«

»Nein.« Tyrone seufzt. »Nicht so.«

Alle sehen Jackson an.

»Nein«, sagt Jackson, und dann deutet er mit dem Kinn auf Lien. »Du?«

Flüchtig wundere ich mich darüber, dass er sie fragt, aber dann wird mir klar, warum: Während Luka und Tyrone von Anfang an bei Jackson waren, kommen Lien und Kendra aus einem anderen Team. Was bedeutet, dass sie möglicherweise über andere Erfahrungen und Informationen verfügen als wir.

Lien schüttelt den Kopf. »Nein, und das ist mir unheimlich.«

»Amen«, sagt Tyrone.

Jackson sucht, immer wachsam, unsere Umgebung ab. Ich folge seinem Beispiel, sehe aber nichts. Was die Drow auch planen mögen, sie scheinen noch nicht so weit zu sein, es in die Tat umzusetzen. Was mich nur umso mehr beunruhigt.

»Und was jetzt?«, fragt Luka.

»Wir unterhalten uns kurz«, sagt Jackson. »Legen unseren Plan fest.«

Tyrone schnaubt. Lukas Augenbrauen schießen in die Höhe. »Strategiebesprechung? Nicht so richtig dein Stil.«

»Keine Strategiebesprechung«, widerspricht Jackson. »Eher ein Strategiediktat.«

»So kennt man dich«, sagt Tyrone, und im selben Augenblick sagt Luka: »Ach so, du redest, und wir hören zu.«

Es ist schon ziemlich unheimlich, wie Jackson sie mit einem Blick zum Schweigen bringt, obwohl seine Augen hinter der verspiegelten Brille verborgen sind.

Tyrone sieht mich an. »Du bist sehr still.«

Ich würde so gerne mit allem herausplatzen, ihm von Dad und Carly und dem Autounfall erzählen. Er würde es begreifen. Er würde es verstehen. Tyrone weiß Bescheid über Trauer und Verlust. Aber es ist nicht nur das. Ich würde ihm auch gern von Lizzie erzählen. Von dem weißen Raum und den Nanoagenten und dass sie uns abfing, bevor wir in der Lobby landeten. Am liebsten würde ich es allen erzählen.

Aber dann führe ich mir vor Augen, wie viele Fragen sie mir stellen würden und wie lange es dauern würde, die ganze Geschichte zu erzählen, und da weiß ich, dass es dafür weder die richtige Zeit ist noch der richtige Ort. Ich bezweifle, dass die Drow so lange stillhalten, bis ich den Rest des Teams ins Bild gesetzt habe – außerdem will ich nicht eine Sekunde länger als nötig hier bleiben. Ich muss zurück ins Krankenhaus.

Vielleicht spare ich mir die Lizzie-Geschichte für das nächste Mal auf, wenn wir in der Lobby auf unsere Punktestände warten, für diesen Moment der Ruhe zwischen dem Transfer in die Lobby und dem ins Kampfgebiet. Wir haben ja nicht gerade häufig Gelegenheit zur offenen Aussprache. Ich zucke die Achseln. »Jackson redet, und wir sollen zuhören. Neuer Tag, das alte Spiel.«

Lien lacht kurz auf.

Tyrone runzelt die Stirn, aber er bedrängt mich nicht.

Luka beobachtet mich mit eigenartiger Miene – angespannt, verwirrt und zugleich irgendwie geistesabwesend. Da fällt mir auf, dass er keinen Ton über Dad oder Carly zu mir gesagt hat. Weder als er in der Lobby ankam, noch beim Ausrüsten oder Betrachten der Punktestände. Kein Wort. Er hat nicht gefragt, wie es ihnen geht. Hat den Unfall überhaupt nicht erwähnt. Aber Luka weiß davon, im Gegensatz zu den anderen im Team, die nicht wissen können, was passiert ist. Denn er war bei Jackson, als sie an Dads zerkratschtem Auto vorbeifuhren. Jackson hat mir das im Krankenhaus erzählt. Er sagte, es sei Luka gewesen, der unseren Explorer erkannt hat.

Sein Blick gleitet davon. Es ist nicht das erste Mal, dass sich jemand mir gegenüber eigenartig verhält, wenn es um so etwas geht. Als Mom krank war, taten viele Leute in der Schule so, als hätten sie nichts davon gehört, weil sie nicht wussten, was sie sagen sollten. Vielleicht geht es Luka gerade genauso. Aber ich hatte irgendwie mehr von ihm erwartet.