

ASTRID LANG

LESE
PROBE

Die Reisen des

KAPITÄN DUNKARM



Durch den Spiegel nach Tamarhokk

ROMAN

Originalausgabe 2016

Umwelthinweis: Gedruckt auf säurefreiem,
chlorfrei gebleichtem Papier ohne optische Aufheller

© 2015 by Astrid Lang
© 2016 dieser Ausgabe by Black Flag Records & Books, München
Umschlag-Illustration und -Gestaltung: Ingrid Lang, München
Illustrationen im Innenteil: Ingrid Lang, München
Druck & Bindung: TZ-Verlag & Print GmbH,
Bruchwiesenweg 19, 64380 Roßdorf
Printed in Germany

ISBN: 978-3-00-053214-6

Alle Rechte vorbehalten. Jede Verwendung außerhalb der Freigrenzen des Urheberrechts ist ohne vorherige, schriftliche Genehmigung des Verlages unzulässig. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Bibliographische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek: Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliographie; detaillierte bibliographische Daten sind im Internet über www.d-nb.de abrufbar.

Für Kontakt zu unseren AutorInnen und IllustratorInnen,
Lesungsanfragen und bei Fragen zu unserem Verlags-Programm
wenden Sie sich an:

Black Flag Records & Books • Lang und Lang GbR
Ferdinand-Maria-Str. 24 • 80639 München
www.black-flag-records.de/books/ • books@black-flag-records.de

*Schiffbruch,
Zufall
und ein magisches
Geschenk*



Jgendwo im Indischen Ozean

Dun Karm trieb, an eine Planke geklammert, auf den Wellen, deren monotones Auf und Ab ihn von Zeit zu Zeit in einen unruhigen Schlaf lullte. Ringsum dehnte sich endlos das blaue Meer unter dem helleren Azur des Himmels. Er war in einen fürchterlichen Sturm geraten, in einen Albtraum aus Gischt und brüllender See unter einem bleiernen Himmel, über den wütende Blitze zuckten. Eine Welle hatte ihn gepackt und über Bord geschleudert, dann war die Welt in Schwärze versunken.

Tage waren seither vergangen. Er wusste nicht, wo er sich befand, und auch nicht, ob noch ein Funken Hoffnung auf Rettung bestand. Schlaf, Traum und Wachen glitten ineinander. Plötzlich glaubte er, Gesang zu hören, einen Gesang ohne Worte, von einer Stimme tief und rollend, wie der Gesang der Wellen, die sich an einem einsamen Felsen unter einem schwarzen Himmel brechen.

»Das sind die Träume«, dachte er bei sich, »die die Seeleute träumen, wenn es ans Sterben geht.«

Doch da endete der Gesang. In der plötzlich eintretenden, unwirklichen Stille beschlich Dun Karm ein banges Vorgefühl.

Er hob den Kopf von der feuchten Planke und war mit einem Mal hellwach.

Ein Brausen aus der Tiefe drang an sein Ohr, fern zuerst, doch schnell näher kommend. Das Brausen nahm zu, bis es die ganze Welt auszufüllen schien und das Meer schäumte auf, als sich der glitzernde, geschuppte Leib eines gigantischen Wesens aus den Fluten erhob. Der mächtige, dreigehörnte Schädel blickte zu ihm herab, die schillernden Flügel hatte es vor der Brust gefaltet und sein befiederter Schweif peitschte spielerisch das Wasser, als es langsam näher glitt.

»Es muß ein Trugbild sein«, dachte Dun Karm. »Ich treibe schon zu lange auf dem Meer. Ich beginne, mir Dinge einzubilden«, und er kniff die Augen fest zusammen.

Doch als er sie wieder öffnete, war das Wesen immer noch da, nur etwas näher als zuvor.

An manch lauem Sommerabend hatte er mit einem wohligen Schaudern Erzählungen von fantastischen Ungeheuern aus der Tiefe gelauscht und sie allesamt für maßlose Übertreibungen gehalten, geboren aus der Langeweile einer nächtlichen Deckwache und zuviel Rum. Doch sie blieben alle hinter der Wirklichkeit zurück. Keine wurde der geballten Kraft der mächtigen Muskeln gerecht, die unter den glänzenden Schuppen spielten, dem kalten Blick der leuchtenden Augen, der gigantischen Spannweite der Flügel, die das Wesen nun langsam entfaltetete und die die Sonne zu verdunkeln schienen.

Furcht legte sich auf Dun Karms Herz, sein Atem kam stoßweise und die Luft schien in seinen Lungen zu brennen. All die Geschichten lebten in seiner Erinnerung auf und

überfluteten ihn mit Bildern von Seeleuten, die in die Tiefe gerissen wurden, von Leck geschlagenen Schiffen, die langsam dem Meeresgrund entgegen sanken, aber auch von Städten unter dem Meer, erbaut aus Korallen und Gold, von versunkenen Schätzen, zu denen solche Wesen die Seeleute geführt hatten und von Wunderkräften, die sie ihnen verliehen haben sollten. All das konnte geschehen, oder nichts. In den Geschichten fand sich weder Rat noch Hilfe.

Das Wesen war nun ganz dicht herangekommen und ließ ein unheilschwangeres Grollen vernehmen, das Dun Karm durch Mark und Bein ging. Dann senkte es den Schädel und wiegte ihn bedächtig. Dun Karm begegnete seinem forschenden Blick, hin- und hergerissen zwischen Furcht und Hoffnung, doch die leuchtenden Augen gaben nichts preis. Er konnte den Atem des Wesens auf den nackten Unterarmen und im Gesicht spüren, wie einen lauen Wind, der den Duft von Orangen mit sich trug.

»Nun, wenigstens riecht es sehr angenehm«, sagte er, nur um über sich selbst zu schmunzeln, als ihm die Unsinnigkeit dieses Gedankens bewusst wurde. Ein Lachen sammelte sich in seiner Kehle und stieg auf, laut und befreiend. Und damit löste sich all die Anspannung und Furcht in nichts auf. Ein seltsames Glücksgefühl ergriff von ihm Besitz und immer noch lachend ließ er den Blick schweifen. Das Meer war blau und weit, der Himmel auch, es war gut am Leben zu sein, und was immer auch geschah, er hatte eines der Wunder der Meere mit eigenen Augen gesehen.

Plötzlich, mitten in sein Lachen hinein, sog das Wesen hörbar die Luft durch seine feuchten Nüstern, packte Dun

Karm mit seinen Klauen und riss ihn empor. Und genauso plötzlich, mit einem Röhren und einem Schlag seiner Flügel war es verschwunden.

Dun Karm aber plumpste aus dem Nichts auf einem flachen Strand, wo er sich zweimal überschlug, ehe er still liegen blieb, mit Sand in den Haaren und zwischen den Zähnen.

Als er vorsichtig den Kopf hob, blickte er in ein freundliches, junges Gesicht, mit blitzenden, blauen Augen unter zerzausten, strohblonden Locken, das ihn neugierig musterte.

»Alles wird gut«, sagte das Gesicht. »Willkommen auf der Insel der Behäbigkeit.«

Und das war der schönste Satz, den Dun Karm seit vielen Tagen gehört hatte.

»Du siehst aus«, fügte der junge Mann hinzu und legte den Kopf schief, wie um ihn von allen Seiten zu betrachten, »nun, ich würde sagen, wie ein toter Hering, der zu lange auf dem Verkaufstisch des Fischhändlers gelegen hat.«

Und eine schmale, aber starke Hand streckte sich ihm hilfreich entgegen. Die Hand von Zoldek Parkona.



Die Insel der Behäbigkeit

Die Insel der Behäbigkeit machte ihrem Namen alle Ehre, und eine Zeit lang ließ Dun Karm es sich gut gehen unter den wohllebigem und gutmütigen, wenn auch ein wenig trägen Bewohnern. Die Einheimischen nahmen ihn mit offenen Armen in der einzigen Herberge der kleinen Insel auf und behandelten ihn schon bald wie einen der Ihren.

Vormittags tat man nicht viel auf der Insel, mittags hielt man Siesta und nachmittags trafen sich stets alle im Schankraum der Herberge, im Volksmund Taverne genannt, um Steinbold zu spielen. Dies ist ein Spiel, das nirgendwo sonst auf der Welt gespielt wird, und es geht folgendermaßen: sobald einer »Steinbold« ruft, muss jedermann in der eben innegehabten Position verharren und derjenige, der sich als Erster bewegt, hat verloren, und wenn er auch nur mit einem Augenlid zuckt.

Die meiste Zeit verlor Kapitän Dun Karm. Er war deutlich im Nachteil, denn alle Einheimischen beherrschten die Kunst, sich, stets wenn »Steinbold« gerufen wurde, in einer sehr bequemen Position zu befinden, anders als Dun Karm. Das lag daran, dass das Sich-in-einer-bequemen-Position-befinden auf der Insel der Behäbigkeit als hohe Kunst galt

und bereits von Kindesbeinen an gelehrt, geübt und einstudiert wurde.

Die meiste Zeit bedeutete, Dun Karm verlor genau jedes zweite Mal. Jedes erste Mal verlor Zoldek Parkona. Den jungen Fischer hatte erst vor wenigen Wochen ein Sturm angespült. Er stammte von der Insel Kanakorra und wäre gerne dahin zurückgekehrt, doch der Sturm hatte ihm zwar das Leben gelassen, sein Boot jedoch an der einzigen Klippe der Insel zerschlagen, die die Einheimischen Teufelsfinger nannten.

Laut einem uralten Gesetz musste jeder, dessen Boot am Teufelsfinger zerschellte, von den Einheimischen wie einer der Ihren aufgenommen und bis zu seinem Lebensende versorgt werden, denn der Teufel hatte ihn geprüft und nicht behalten. Also war der Schiffbrüchige ein Mensch, dem alles Schlechte fern lag.

Zoldek wurde mit dem entsprechenden Wohlwollen behandelt, auch wenn viele seiner Gewohnheiten den Einheimischen fremd und seltsam erschienen. So bewegte er sich weit häufiger, als es für den auf der Insel üblichen stündlichen Wechsel der Sitzposition nötig gewesen wäre, und bestand darauf, selbst zu fischen, obwohl er doch nur wie alle anderen die gebratenen Rippchen, Profiterole, Marillenknödel und Zuckerstangen zu pflücken brauchte, die an den Bäumen der Insel reichlich und ganz ohne menschliches Zutun wuchsen.

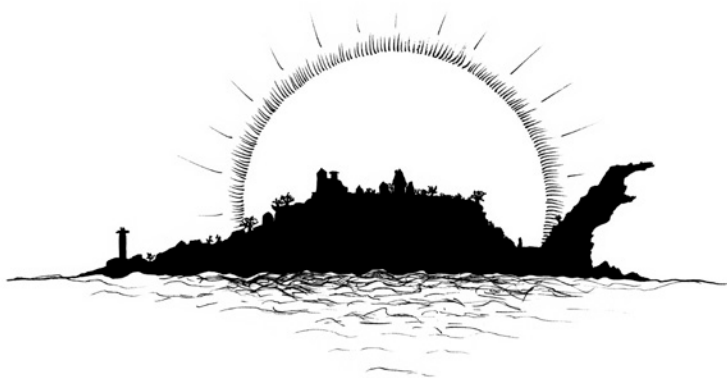
Außerdem weigerte er sich dick zu werden, was ein schlechtes Licht auf seine Gastgeber würfe, sollten Fremde die Insel besuchen. Endlose Diskussionen in der Taverne

hatten jedoch bei den Einheimischen zu der Überzeugung geführt, dies sei ihr geringstes Problem, denn außer Zoldek, Dun Karm und einem angeschwemmten Zahnarzt, waren hier bereits seit über tausend Jahren keine Fremden mehr gesehen worden.

Schlimmer war da schon, dass Zoldek darauf bestand, in der Bucht zu schwimmen und völlig grund- und zwecklos über die Insel zu wandern. Der Anblick all dieser sinnlosen, körperlichen Betätigung löste bei den Bewohnern ein Schauern aus und viele bekreuzigten sich, wenn sie sahen, wie Zoldek sich von der höchsten Spitze des Teufelsfingers ins Meer warf.

»Er fordert den Teufel heraus«, so sagten sie, »das kann nicht gut gehen. Einmal ist er ihm entwischt, hat er nicht genug für ein ganzes Leben?«

Nicht dass man deswegen uralte Gesetze in Frage gestellt hätte, aber all die Unruhe auf der Insel hatte bei einigen Bewohnern, etwa dem alten Bareppo, schon zu besorgniserregenden Gewichtsverlusten geführt.



Und nun noch dieser Dun Karm. Er war ja ein weitgereister Mann und verstand ein Seemannsgarn zu spinnen. Seine Erzählungen von Seemonstern und verfluchten Helden ließen sich alle bei einem Glas Grog abends in der Taverne gerne auf der Zunge zergehen. Schließlich war das alles beruhigend weit weg von hier geschehen. Doch nun also hatte Dun Karm begonnen, mit Zoldek über die Insel zu wandern und sich vom Teufelsfinger in die Fluten zu stürzen.

Es herrschte definitiv zu viel Unruhe auf der Insel. Einige der Jüngeren waren gesehen worden, wie sie zu Fuß zur Taverne gingen, um ihren allabendlichen Grog zu heben, anstatt sich, wie es von alters her Sitte war, auf ihrem Esel dorthin zu begeben. Es musste dringend etwas geschehen, bevor fremdländische Sitten die Jugend korrumpierten.

Daher waren alle erleichterter als sie es eingestanden hätten, als Dun Karm eines Abends beim Grog das Wort ergriff.

»Meine Freunde«, hub er an, »ich habe schöne und ruhige Tage bei Euch verlebt und selten ein zufriedeneres Volk kennengelernt als das Eure. Jedoch das Heimweh nach meiner geliebten Insel Malta wächst in meinem Herzen von Tag zu Tag. Ich spüre den Ruf meiner Heimat und ja, ich muss es gestehen, auch den Ruf der See.«

Den Gesetzen der Gastfreundschaft wurde durch wiederholte Proteste und Ausrufe wie »Du kannst uns nicht verlassen« und »Du bist einer der Unseren geworden« Genüge getan. Schließlich jedoch ließ man sich überzeugen, Dun Karm ziehen zu lassen. Die Erleichterung kannte keine Grenzen mehr, als sich heraus stellte, dass Dun Karm sich

nicht alleine auf die Reise begeben wollte, sondern in Begleitung seines Freundes Zoldek. Protestiert wurde auch bei dieser Eröffnung, jedoch nur wenig überzeugend und auch nicht sehr oft oder sehr lange.

»Wie aber wollt Ihr von der Insel gelangen?«, verlangte der alte Bareppo zu wissen, der stets ein Haar in den Profiterole fand.

»Wir werden ein Boot bauen«, erklärte Dun Karm, »nur ein kleines Segelboot für zwei Mann, und sehen wie weit wir damit kommen. Welchen Hafen wir auch immer erreichen, wir können immer auf einem Schiff anheuern, das nach Malta segelt.«

Dazu war Holz von Nöten, soviel war sogar den Inselbewohnern klar, die mit Nautik nun wirklich nichts am Hut hatten und jeden für völlig übergeschnappt hielten, der sein Leben freiwillig dem Spiel der Winde und Wellen auslieferte. Und das bedeutete: Bäume mussten gefällt werden. Bäume, an denen Zuckerkringel, Profiterole, gebratene Hammelkeulen und überbackene Makkaroniaufläufe wuchsen.

Die ganze Nacht lang wurde hitzig diskutiert, was zeigte, wie sehr die Bewohner schon von den fremden Sitten verdorben waren, denn hitzige Diskussionen waren ihnen an sich so fremd wie Hungerkuren und Dauerlauf. Alle fielen im Morgengrauen erschöpft in ihre Betten, nur um die Diskussion in der folgenden Nacht fort zu führen. Und in der Nacht darauf. Und der darauf.

Dun Karm und Zoldek saßen derweil auf der höchsten Zinne des Teufelsfingers und blickten hinaus aufs nächtlich schwarze Meer.

»Ihr seid ja nun schon fast keine Einheimischen mehr«, so hatte sie der alte Bareppo wissen lassen, »und ihr werdet die Folgen unserer Entscheidung nach eurem Weggang nicht mehr mit ausbaden müssen. Also wartet ruhig ab, bis wir euch rufen, um euch den Ratschluss der treuen und ständigen Bewohner unseres geliebten Eilandes mitzuteilen.«

Dun Karm und Zoldek fassten sich also in Geduld, doch das Warten zog sich mittlerweile über Gebühr in die Länge und Dun Karm geriet langsam in Versuchung, heimlich an einem abgelegenen Strand einen ganz kleinen Baum zu fällen und daraus ein ganz kleines Boot zu bauen. Natürlich hätte nur eine Notlage solch ein Vorgehen gerechtfertigt. Doch war dies etwas keine Notlage? Sein innerer Disput zu dieser Frage führte jedoch zu keinem eindeutigen Ergebnis. Also beschloss Dun Karm noch einen Tag, beziehungsweise eine Nacht Geduld zu haben.

Als sich nach der siebten Nacht die Sonne rot aus dem Meer erhob, wandte sich Zoldek plötzlich an Dun Karm und sagte: »Weißt du, Dun Karm, mittlerweile habe ich diese Insel voller verfressener Faulenzer, die sich in sieben Nächten nicht zu einer einfachen Entscheidung einen schlichten Baum betreffend durchringen können, so satt, ich denke, wenn sich nicht bald etwas tut, werde ich einfach vom Felsen springen und los schwimmen.«

»Daran habe ich auch schon gedacht«, meinte Dun Karm lachend. »Aber es wird wohl doch nicht nötig sein. Schau.«

Und richtig, auf der Zinne des Teufelsfingers, einem unter normalen Umständen für ihn völlig undenkbareren Aufenthaltsort, erschien der alte Bareppo, und hub mit gewichtiger

Stimme an: »Verehrter Kapitän Dun Karm und geschätzter Zoldek Parkona, die ihr uns nun bald zu unserem großen Bedauern verlassen werdet, obwohl ihr zwei der Unseren geworden seid in den vergangenen Monaten.«

Die Rede hatte Bareppo extra vorbereitet und er ließ sich Zeit, zum eigentlichen Thema zu kommen, denn er wollte seiner Ankündigung die nötige Schwere verleihen, um solch eine lange Beratung zu rechtfertigen.

»Lange haben wir beraten«, fuhr er inbrünstig fort, »und wir haben schließlich die weiseste Lösung gefunden.«

Von der langen Rede in Verbindung mit dem ungewohnten Aufstieg war er allerdings so außer Atem geraten, dass er sich erst einmal setzen musste. Recht würdelos ließ er sich auf seinen Allerwertesten plumpsen, wischte sich mit dem traditionellen, gepunkteten Taschentuch den Schweiß ab und stieß dann hervor: »Hackt den Zuckerkringelbaum um. Von den blöden Dingen bekommt man ohnehin nur Karies und der einzige Zahnarzt auf der Insel ist vorvorigen Herbst an verdorbenem Magen verstorben, war kein Einheimischer, wisst ihr, und hat sich nie so recht an unsere Kost gewöhnt. Ist also wohl besser so, weil wenn die Dinger schon von den Ästen hängen, dann isst man sie ja doch, Karies hin, Karies her. Und dann baut euer verdammtes Boot, wenn ihr nicht wisst, was gut für euch ist und seis drum.«

Diese Rede hatte Bareppo nun schließlich so erschöpft, dass er auf dem Fleck einschief. Dun Karm und Zoldek trugen ihn nach Hause und legten ihn zu Bett, dann gingen sie den Zuckerkringelbaum fällen.

Vier Tage später war das Boot fertig. Im Morgengrauen

ließen sie es zu Wasser. Die Bewohner der Insel waren vollzählig erschienen und winkten ihnen nach, bis sie am Horizont verschwunden waren. Und obwohl sich alle darauf gefreut hatten, dass wieder die alte, gewohnte Ruhe einkehrte, kullerte doch manchem eine Abschiedsträne aus dem Augenwinkel. Steinbold würde nie wieder soviel Spaß machen ohne die ewigen beiden Verlierer. Jede Runde würde wieder Tage dauern und damit enden, dass alle einschliefen und einer vom Stuhl fiel. Und der Grog würde auch nicht mehr so gut schmecken ohne das Seemannsgarn des Kapitäns.