

Due mondi [Tsunax Reader]

Ein langer Weg

Von glücklichen

Kapitel 54: Gefesselt

Im Nachhinein ist es dir ein wenig peinlich, für wie aussichtslos du die Situation gehalten hast. Gut, du warst in Panik, du hattest vor allem Angst um Tsunaxs Leben, und ein bisschen auch um dein eigenes, da kann man schon einmal den Kopf verlieren. Hauptsache, du hast ihn wiedergefunden. Und jetzt ist es fast lächerlich einfach.

Wäre Squalo in deiner Situation, hätte er sich jetzt sicherlich furchtbar aufgeregt, was für Idioten eure Gegner tatsächlich sind, und was für ein Rufmord es ist, dass ihr euch so von ihnen habt zusetzen lassen. Aber glücklicherweise ist er nicht hier, sondern du, und du bist einfach nur erleichtert, dass es nicht halb so wild ist, wie du zuerst angenommen hast.

In der Varia gibt es eine feste Routine für Geiselnahmen.

Immer die Tür abschließen.

Immer genug fähige Wachen davor aufstellen.

Immer die Schlüssel an einem Ort aufbewahren, an den man nicht einfach so rankommt.

Immer eine Kamerabewachung installieren.

Bei heiklen »Gästen« immer jemanden mit ihnen im Raum haben.

Immer die Fesseln mit den Stühlen und die Stühle mit dem Boden verbinden.

Immer mit Kabelbindern fesseln – auf gar keinen Fall mit Seilen.

Immer entwaffnen, und das gilt nicht nur für Schuss- und Stichwaffen, sondern auch für alles, mit dem man würgen, kratzen oder schlagen kann.

Und nie – auf gar keinen Fall, niemals! – zwei Geiseln im selben Raum halten.

Eure Geiselnnehmer haben gegen fast jede Regel verstoßen. Dir ist aufgefallen, dass der Muskelprotz die Tür nicht hinter sich abgeschlossen hat; wahrscheinlich hält er sich für stark genug, euch einfach entgegenzutreten, oder er erwartet nicht, dass ihr die Fesseln loswerdet. Die Sache mit der fähigen Wache und dem Schlüssel wäre somit auch erledigt. Die Kamera in der Ecke hast du schon vor einer Weile entdeckt; das heißt bloß, dass ihr nicht viel Zeit habt, aber davon bist du sowieso nie ausgegangen.

Man hat dich zwar deiner Schusswaffe und des Messers entledigt, doch das macht nichts. Denn du hast ein Seil und einen Stuhl. Die Fesseln waren ein Witz – klar, der Knoten war fest und kompliziert, wie das eben so üblich ist. Aber du bist in der verdammten Varia aufgewachsen. Du kannst Knoten blind binden und lösen. Das zählte zum Training, jeder von euch muss sich von solchen Fesseln befreien können – außerdem bist du mit Bel befreundet, der hat dich manchmal einfach aus Spaß

irgendwo gefesselt zurückgelassen und du konntest sehen, wie du klarkamst. Sobald du die Fesseln von deinen Armen entfernt hattest, konntest du auch deine Füße lösen, die mit dem Stuhl verbunden waren. Der Stuhl war nicht mit dem Boden verbunden. Und somit haben du und Tsuna jeweils eine Waffe zum Niederschlagen und drei Waffen zum Würgen.

Da, wo du herkommst, hätten diese Leute hier nicht einen Tag lang überlebt.

Tsuna kommt gerade wankend auf die Füße, er scheint immer noch nicht so ganz glauben zu können, was hier passiert. Du wirfst dir die gelösten Seile über die Schulter und greifst deinen Stuhl, während du Richtung Tür läufst. »Wir haben nicht viel Zeit«, sagst du währenddessen, das Adrenalin der plötzlichen Flucht in deinem gesamten Körper spürbar. »Bereite dich darauf vor, zu rennen.«

Tsuna antwortet nicht, aber du wirst ihn zur Not ganz einfach mitziehen.

Du reißt die Tür auf, die Wache davor wirbelt herum und starrt dich dümmlich an, als du mit dem Stuhl bis hinter deinen Kopf ausholst und ihn dann kraftvoll durch die Luft wirbelst, um das robuste Holz direkt mit dem Gesicht deines Gegenübers kollidieren zu lassen. Der Mann geht zu Boden, du machst einen Schritt auf seinen breiten Bauch und donnerst den Stuhl ein weiteres Mal gegen seinen Kopf, um sicherzugehen, dass er ausgeknockt ist. Er bleibt reglos liegen und du ziehst mit einem zufriedenen Grinsen die Handfeuerwaffe aus seinem Gürtel.

Bevor es jedoch weitergeht, wirfst du einen Blick über die Schulter und stellst fest, dass Tsuna dicht hinter dir ist und dich mit großen Augen ansieht. Du gluckst. »Komm, noch sind wir nicht draußen.«

Tatsächlich aber dauert es nicht mehr lang. Du trittst einfach die erste Tür zu deiner Linken ein, drei absolut überraschte Gesichter starren dich über Computermonitore hinweg an, du schießt allen dreien in den Kopf und verbrauchst zwei weitere Kugeln, um ein schönes, großes Loch in die Fensterscheibe zu schießen. Nachdem du die größten unteren Scherben entsorgt hast, hilfst du Tsuna nach draußen, der beim Anblick der Leichen ein wenig grün um die Nase geworden ist, und kletterst hinterher. Ihr findet euch auf einem ummauerten Feld wieder, du hörst Sirenen und aufgeregte Stimmen und bleibst nicht stehen. Tsuna läuft keuchend neben dir her und starrt mit einem Ausdruck völliger Verzweiflung die nahende Mauer an, doch mit deiner Sammlung an Seilen ist es auch kein Problem, die zu erklimmen. Du musst Tsuna zwar ein bisschen helfen, aber das ist ja auch nicht das erste Mal.

Ihr rennt, bis ihr absolut nicht mehr könnt. Deine Kehle, dein Brustkorb und deine Seiten schmerzen, dein Kopf brummt von der Aufregung und dein Herz scheint irgendwo zwischen deinen Ohren zu klopfen, und nicht da, wo es hingehört, Tsuna sieht aus wie ein ausgesprochen erschöpfter Zombie und ihr seid noch längst nicht zu Hause, und doch kannst du das Grinsen nicht aus deinem Gesicht wischen.

Ja, du bist stolz auf dich. Denn wer dich gefesselt zurücklässt, schaufelt sich bloß sein eigenes Grab.