

HEYNE <

Das Buch

Wegen ihres spektakulären Ausblicks auf den Pferdekopfnebel ist Sigma Station das beliebteste Urlaubsziel der gesamten Galaxis. Außerdem ist sie der neue Arbeitsplatz von Hannah Elliot. An ihrem ersten Tag soll die junge Reiseführerin eigentlich nur eine kleine Gruppe von Touristen bei ihrem Rundflug auf der *Red Panda*, einem abgetakelten Ausflugsschiff, begleiten. Doch kaum hat die *Red Panda* den Raumhafen von Sigma Station verlassen, passiert das Unvorstellbare: Aus dem Nichts taucht ein unbekanntes Raumschiff auf und zerstört die Raumstation. Wie durch ein Wunder gelingt es der Pilotin, die *Red Panda* aus der Schusslinie zu halten, doch nun sind die Menschen an Bord mutterseelenalleine in den Weiten des Alls – und auf der Flucht vor den Angreifern ...

Der Autor

Rob Boffard wurde in Johannesburg, Südafrika, geboren und verbringt seine Zeit als Autor zwischen London, Vancouver und Johannesburg. Als Journalist hat er in mehr als zwölf Ländern Artikel veröffentlicht, unter anderem in *The Guardian* und *Wired*. Außerdem ist er regelmäßiger Kolumnist auf diezukunft.de

Mehr über Rob Boffard und seine Romane erfahren Sie auf:

diezukunft.de »

ROB BOFFARD

VERSCHOLLEN

ROMAN

Aus dem Englischen übersetzt
von Bernhard Kempen

WILHELM HEYNE VERLAG
MÜNCHEN

Titel der englischen Originalausgabe
ADRIFT

Der Verlag weist ausdrücklich darauf hin, dass im Text enthaltene externe Links vom Verlag nur bis zum Zeitpunkt der Buchveröffentlichung eingesehen werden konnten. Auf spätere Veränderungen hat der Verlag keinerlei Einfluss. Eine Haftung des Verlags ist daher ausgeschlossen.



Verlagsgruppe Random House FSC®N001967

Deutsche Erstausgabe 10/2019
Redaktion: Rainer Michael Rahn
Copyright © 2018 by Rob Boffard
Copyright © 2019 der deutschsprachigen Ausgabe und der
Übersetzung by Wilhelm Heyne Verlag, München,
in der Verlagsgruppe Random House GmbH,
Neumarkter Straße 28, 81673 München
Printed in Germany
Umschlaggestaltung: DAS ILLUSTRAT, München
Satz: Christine Roithner Verlagsservice, Breitenauich
Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pößneck

ISBN 978-3-453-32007-9

www.diezukunft.de

Für Cat

1

Rainmakers Head-up-Display ist ein Albtraum.

Die Alarmmeldungen kommen schneller herein, als sie sich ausblenden lassen. Verschlusszustandsanzeigen. Annäherungswarnungen. Treibstoffwerte. Sie werden von ihrem Neurochip erstellt und erscheinen genau vor ihren Augen.

Die Welt außerhalb des Cockpits ihres Kampfjets ist ein Gewimmel aus dahinrasenden Raketen und schlingenden Raumschiffen. In der Ferne detoniert ein Atomsprengkopf an einer Fregatte, ein Sonnenbaby, das sich ins Leben kämpft. Dahinter schimmert der Pferdekopfnebel.

Rainmaker reißt ihr Schiff von der Hitzewelle zurück, lässt es mit präzisen, kontrollierten Gedanken tanzen. Dabei erhält sie einen Rundumblick auf die Schlacht: eintausend Scorpion-Kampffäger der Frontier, die sich gegenseitig in einer Arena vernichten, die von den schwerfälligen Fregatten begrenzt wird.

Die Streitkräfte der Kolonie dachten, sie könnten das Gebiet rund um Sigma Orionis halten. Sie wollten die Kontrolle über das Sprungtor übernehmen und jeden Verkehr in diesen Sektor unterbinden. Sie rechneten nicht mit einem frühen Sieg bei Proxima, durch den ein Drittel der Frontier-Flotte verfügbar wurde, und nun werden sie in die Enge getrieben und kämpfen ums nackte Überleben.

Vielleicht ist dies die alles entscheidende Schlacht. Vielleicht können die Kolonien nun endlich gestoppt werden.

Rainmaker hat sich immer weiter von der Hauptkampfzone entfernt und nähert sich dem Rand des Sektors. Ihre Ziel-

systeme spüren einen einsamen Feind auf: einen schwarzen Kampffäger der Kolonien, der auf sie zurast. Sie will feuern, doch dann hält sie inne und unterbricht ihren Gedankengang.

Etwas stimmt hier nicht.

»Zentrale, hier ist Rainmaker.« Trotz des Chaos klingt ihre Stimme ruhig. »Ich habe den Gegner erfasst. Warum ist er allein? Ende.«

Die Antwort kommt abgehackt und drängend. »Rainmaker, hier Frontier-Zentrale: Ausweichkurs, Ausweichkurs. Keine Kampfhandlung! Mehrere Einheiten nähern sich Ihnen von hinten. Sie versuchen Ihnen die Tür vor der Nase zuzuschlagen. Ende.«

Rainmaker verzichtet auf eine Bestätigung. Ihre Radarsysteme wurden zu Anfang der Schlacht beschädigt, und nun muss sie sich darauf verlassen, dass die Zentrale sie vor den Banditen warnt, die sie nicht sehen kann. Sie schaltet die Zielerfassung aus und dreht mit ihrem Kampffäger ab, während immer mehr Warnungen auf ihrer Konsole erblühen. »Twin, Blackbird, irgendwer. Ich habe hier mehrere Gegner und brauche den Abschleppdienst, Ende.«

Die sarkastische Stimme eines Flügelmanns ihres Geschwaders kommt über Funk herein. »Kommst du nicht allein mit ihnen klar? Ich bin enttäuscht.«

»Kein guter Moment, Omen«, antwortet sie und lässt ihre Triebwerke glühen. »Könnt ihr mir helfen oder nicht? Ende.«

»Negativ. Wir haben es hier mit drei Kunden zu tun. Stell dich in die Schlange.«

Eine zweite, ältere Stimme meldet sich über Komm. »Rainmaker, hier ist Blackbird. Wie ist deine Position? Ende.«

Ihr Neurochip versteht die Worte und lässt die Daten auf ihrem Display erscheinen, während sie gleichzeitig an Blackbird geschickt werden. »Quadrant einunddreißig«, stößt sie trotzdem durch die zusammengebissenen Zähne hervor.

»Roger«, sagt Blackbird. »Ich hab sie. Einen Moment noch. Ich werde sie für dich ... Scheiße, ich wurde getroffen! Ich ...«

»Eric!«, ruft Rainmaker ihn bei seinem richtigen Namen. Ihre Stimme ist so laut, dass der Kanal übersteuert wird. Aber Blackbird ist bereits fort. Ein Impactor saust an ihr vorbei, so nahe, dass sie die Brandspuren vom Start auf der Oberfläche erkennen kann.

»Zentrale, Rainmaker«, sagt sie. »Bestätigen Sie Blackbirds Position. Ich habe den Kontakt verloren!«

Die Zentrale antwortet nicht. Es hätte ohnehin keinen Sinn. Diese Leute bekämpfen tausend Brandherde gleichzeitig und geben Empfehlungen an Hunderte von Scorpion-Kampfjägern weiter. Vergiss die Rufzeichen, die auf Anweisung von oben benutzt werden sollen. Blackbird ist nur eine Nummer für sie, genauso wie Rainmaker, und wenn sie nicht sofort etwas unternimmt, wird sie genauso enden wie er.

Sie dreht ab und zwingt die zwei sie verfolgenden Kampfjäger der Kolonien, sich ihr frontal zu stellen. Sie sind eine größere Gefahr als die einzelne Einheit vor ihr. Jetzt nähern sie sich von elf und ein Uhr, nehmen Kurs auf sie und eröffnen bereits das Feuer. Sie beschleunigt das Schiff, zielt auf die winzige Stelle in der Mitte, um rechtzeitig durch die Lücke zu kommen, bevor die Impactors sie ausschalten können.

»Den Faden durchs Nadelöhr«, flüstert sie. »Na los, zieh den Faden durchs ...«

Alles erstarrt.

Die Schlacht verstummt.

Und ein rot blinkender Kasten mit einer Fehlermeldung erscheint über einer Rakete.

»Oh. Ähm.« Hannah Elliots Stimme unterbricht die Stille. »Tut mir leid, meine Damen und Herren. Einen Moment.«

Der Kasten verschwindet – nur um einen Sekundenbruchteil später wieder aufzutauchen, wie eine Fliege, die zu der

Stelle zurücksurrt, wo man nach ihr geschlagen hat. Diesmal gibt die Simulation ein gedämpftes *Pling* von sich, als wäre sie verärgert, dass Hannah das Problem nicht erkennt.

Sie reißt sich die schlanke Brille vom Kopf. Sie ist nicht an so etwas gewöhnt – nach dem Aufwachen hat sie vergessen, die Linse einzusetzen, was bedeutet, dass sie mit dem antiquierten Back-up-System des VR-Raums vorliebnehmen musste. Eine Strähne ihres langen roten Haars verfängt sich am Riemen, und sie muss sie herauszerren. Dann blickt sie auf die altertümliche Konsole vor ihr.

»Tut mir leid, meine Damen und Herren«, wiederholt sie. »Wird nicht länger als eine Minute dauern.«

Ihr besorgtes Gesicht spiegelt sich im dunklen Bildschirm, und ihre Sommersprossen lassen sie noch jünger erscheinen, als sie tatsächlich ist. Diesmal benutzt sie ihren Finger, drückt auf das Bestätigungsfeld im Kasten auf dem kleinen Zugangsterminal. Im nächsten Moment legt sich eine zweite, identische Fehlermeldung über den ersten Kasten. Dahinter ist ein regloser Impactor durch Rainmakers Cockpitfenster zu erkennen.

»Tut mir leid.« *Hör auf, tut mir leid zu sagen.* Sie versucht es noch einmal, doch es gelingt ihr wieder nicht, das Hauptmenü aufzurufen. »Das ist mein erster Tag.«

Erdrückende Stille. Die zwanzig Touristen im abgedunkelten Raum sind mit ausgefranzten Gurten an die Bewegungssessel geschnallt. Die meisten haben die Augen geschlossen, während ihre persönlichen Linsen immer noch die erstarrte Sim projizieren. Ein paar blinzeln und wirken leicht verärgert. Einer von ihnen, ein älterer Mann mit grau meliertem Bart, wirft Hannah einen finsternen Blick zu.

Sie schaut nach unten auf die Fehlermeldungen. Sie kann die Schrift in den Kästen kaum lesen – durch die Tiefenschärfe der VR werden die Buchstaben so winzig wie die unterste Zeile einer Sehtafel.

Sie sollte die Sim neu starten. Aber wie? Heißt das, dass alles noch einmal von vorn beginnt? Kann sie die Sache vor-spulen? Die Supervisorin, die es ihr am Morgen gezeigt hat, musste sich mit etwa fünfzehn neuen Reiseführern ausein-andersetzen, und ihre Anweisungen liefen darauf hinaus, die Lautstärkeregelung im Blick zu behalten und dafür zu sorgen, dass sich keiner der Touristen übergibt, wenn Rain-maker eine zu scharfe Kurve fliegt.

Hannah klopft versuchsweise gegen den Bildschirm und atmet erleichtert auf, als ein Menü erscheint: eine Dateiliste. Gut. Jetzt muss sie nur noch ...

Aber welche ist es? Die Supervisorin hat die Sim einge-schaltet, aber Hannah hat nicht mitbekommen, welche Datei sie aufgerufen hat. Die Namen sagen ihr nichts.

Sie tippt auf die erste. Lebhaftige Musik erschallt aus den Lautsprechern im Raum, so laut, dass ein paar Touristen zu-sammenzucken. Sie setzt die Brille wieder auf und wird von einer animierten Echse im Raumanzug begrüßt, die mit La-serpistolen auf ein riesiges tentakelbewehrtes Alien feuert. Eine dröhnende Stimme übertönt hallend die Musik. »Aben-teurer! Tretet ein in die Welt von Reptar! Er rettet die Galaxis vor ...«

Hannah stoppt Reptars Rettung der Galaxis. In der folgen-den Stille spürt sie, wie ihre Wangen rot werden.

Sie wirft einen letzten hilflosen Blick auf den Bildschirm und springt auf. Sie wird irgendeine Lösung finden. Man hätte ihr diesen Job nicht gegeben, wenn man ihr nicht zutrauen würde, mit unerwarteten Situationen zurechtzukommen.

»Okay!« Sie klatscht in die Hände. »Entschuldigen Sie die Panne. Ich glaube, da ist irgendwo der Wurm in dieser ur-alten Sim drin.«

Ihr Lachen löst nicht die leiseste Reaktion aus. Sie schluckt und macht unbeirrt weiter.

»Gut. Wie Sie gesehen haben, war das die Schlacht von Sigma Orionis, die vor fünfzehn Jahren stattfand. Das war also ...« Sie denkt angestrengt nach. »2157. Im Raumsektor rund um das Hotel, in dem wir uns befinden. Ich hoffe, unsere historische Simulation hat Ihnen eine gute Vorstellung von der Situation gegeben, mit der unsere Piloten konfrontiert waren. Sie wurde direkt aus der Neurochip-Aufzeichnung einer Kämpferin erstellt.

Zufällig fand die Schlacht fast genau einhundert Jahre nach dem Tag statt, als es uns erstmals gelang, eine Sonde durch ein Wurmloch zu schicken, was, wie Sie zweifellos ... was die Große Expansion auslöste, nachdem wir permanente Langstreckentore einrichten konnten, wie das Tor, durch das Sie hierhergekommen sind.«

»Das wissen wir«, sagt der Mann mit dem grau melierten Bart. Er erinnert Hannah an einen ausgesprochen mürrischen Lehrer an ihrer Highschool. »Es wurde in der Einführung erwähnt, die Sie uns präsentiert haben.«

»Richtig.« Hannah nickt, als hätte er etwas Hochinteressantes gesagt. Sie hat das verdammte Einführungsvideo völlig vergessen. Ihr Jumplag vom Vortag macht ihrem Gedächtnis zu schaffen. Sie kann sich nur an ein Voiceover erinnern, das viel zu fröhlich für ein Thema wie die brutale Schlacht von Sigma Orionis klang.

Sie beschließt, einfach weiterzumachen. »Also ... die Kolonien verloren diesen Kampf, aber der Krieg ging noch fünf Jahre lang weiter, nachdem die Frontier den Raumsektor um Sigma erobern konnte.«

Auch das wissen sie bereits. Warum erzählt sie es ihnen? Sie spürt Hitze, die ihre Wangen hinaufkriecht, eine Empfindung, die sie nach Kräften zu ignorieren versucht.

»Wie auch immer, falls Sie noch irgendwelche Fragen zur Frühzeit der Expansion haben, als wir noch damit beschäf-

tigt waren, die Sprungtore zu konstruieren, dann bin ich die Richtige. Ich habe sogar meine Dissertation über ...«

Eine Bewegung hinter ihr. Sie dreht sich um und sieht einen der anderen Reiseführer, einen großen Kerl mit einem Tribal-Tattoo, das unter dem Kragen seines roten Firmen-T-Shirts hervorlugt.

»Ah, Gott sei Dank«, zischt Hannah ihm zu. »Wissen Sie, wie man die Sim wieder zum Laufen bringt?«

Er geht nicht auf sie ein. »Okay, Leute«, sagt er lässig und laut zu den Anwesenden. »Damit ist unsere VR-Präsentation beendet. Ich hoffe, sie hat Ihnen gefallen, und wenn Sie noch irgendwelche Fragen haben, werde ich sie Ihnen gern beantworten, während unsere nächste Gästegruppe eingewiesen wird.«

Bevor Hannah etwas sagen kann, dreht er sich zu ihr um und lässt sein Lächeln verschwinden. »Das Zeitfenster für Ihre Sim ist seit mehr als fünf Minuten geschlossen. Raus hier.«

Er beugt sich nach unten und tippt mühelos mehrere Befehle ein, mit denen der Simulator neu gestartet wird. Als die Touristen hinausgehen, sieht der bärtige Mann sie an und schüttelt den Kopf.

Hannah kramt in ihrer Gesäßtasche, während sich ihr Gesicht immer noch heiß und kribbelig anfühlt. »Tut mir leid. Die Sim ist wirklich gut, und ich habe mich irgendwie davon mitreißen lassen, also ...« Sie sagt es mit einem Lächeln, das jedoch verblasst, als der Touristenführer sie weiterhin ignoriert.

Sie weiß nicht einmal, was sie eigentlich tut. Die Sim war gar nicht gut, sondern gruselig. Etwas über eine Schlacht zu erfahren ist eine Sache – aber tatsächlich dabei zu sein, zu sehen, wie Menschen in Stücke geschossen werden ...

Seufzend zieht sie ihr zerknittertes Tab aus der Hosentasche und entfaltet es. Getreulich zeigt es ihren Zeitplan, von ihrer

Linse kopiert – eine Gewohnheit, die sie schon als Kind angenommen hat, nachdem die Linse ihrer Mutter eine Macke bekommen hatte und sie einen Schwimmwettbewerb verpassten. »Können Sie mir sagen, wie ich zum Dock komme?«

Der andere Führer wirft einen Blick auf das veraltete Tab, und sein Mund verzieht sich zu einem angewiderten Ausdruck. »Sie müssten einen Plan auf Ihrer Linse haben.«

»Hab sie noch nicht mit der Station synchronisiert.« Es wäre ihr zu peinlich, ihm zu erklären, dass ihre Linse immer noch in der Lösung über ihrem winzigen Waschbecken in ihrem Quartier liegt und sie vergessen hat, zurückzugehen und sie zu holen, bevor ihre Schicht begann.

Jetzt würde sie eine Niere abgeben, um zurückgehen zu können, und das nicht nur wegen der Linse. Ihre Personalkabine ist zwar klein genug, um mit ausgestreckten Armen alle vier Wände gleichzeitig berühren zu können, aber sie ist mit einem Bett ausgestattet. Mit einem *Laken*. Auch wenn es kratzig und dünn ist und nach Bleichmittel riecht, ist es eine berauschende Vorstellung, es sich über den Kopf zu ziehen und einfach wegzudriften.

Die nächste Gruppe drängt sich in den VR-Raum, in Zweier- und Dreiergruppen, und bäugt die recht abgenutzt aussehenden Bewegungssessel. Der Reiseführer hat Hannah fast vergessen und marschiert mit einem dröhnenden Willkommensgruß zu den neuen Touristen hinüber.

»Danke für Ihre Unterstützung«, murmelt Hannah, während sie durch die Tür hinausschlüpft.

Das Dock. Sie war doch erst gestern dort, nicht wahr? Als sie mit dem Shuttle angekommen ist. Wie schwer kann es sein, es wiederzufinden? Vor dem VR-Raum geht sie nach rechts, in die Richtung, in der sich ihrer Meinung nach das Atrium der Hauptstation befindet. Laut ihrem Tab ist sie nicht zu spät dran, aber sie läuft dennoch zügig los.

Der weite, leicht gekrümmte Gang wird von einem Fenster begrenzt, das vom Boden bis zur Decke reicht und höher ist als das Haus, in dem Hannah aufgewachsen ist. Hier wimmelt es von weiteren Touristen. Die meisten drängen sich am Scheitelpunkt und bewundern die Aussicht, die vom Pferdekopfnebel beherrscht wird.

Hannah konnte kaum einen Blick darauf werfen, als sie am vergangenen Abend eintrafen. Es ging nur um Sicherheitshinweise und Zimmerzuteilungen und Zeitplanänderungen und Gespräche des Personals in der Kantine, die viel zu laut waren. Sie hatte sich ein Stück abseits an einen Tisch gesetzt und gehofft, dass jemand zu ihr kommt und sich mit ihr unterhält, und gleichzeitig gehofft, dass niemand es tut.

Schließlich war es ihr mit einer gewissen Erleichterung gelungen, sich davonzuschleichen und ein paar Stunden lang unruhig zu schlafen.

Diese Station war früher die schlichte alte Sigma XV, ein großer, langweiliger, industrieller Bergbau-Außenposten, um den die Kolonien und die Frontier während des Krieges kämpften. In diesem Sonnensystem ohne bewohnbare Planeten, aber mit einer Menge rohstoffreicher Asteroiden, wird immer noch Bergbau betrieben – hauptsächlich Helium-3, mit dem Fusionsreaktoren betrieben werden –, doch heutzutage ist das Ganze als Luxushotel Sigma bekannt.

Es hat Hannah immer wieder erstaunt, wie schnell das alles passiert war. Es fühlte sich an, als hätten in der Sekunde, als der Krieg beendet war, die Reiseveranstalter damit begonnen, den Frontier-Senat wegen der Konzessionen zu bedrängen. Jetzt fasst Sigma zehntausend Touristen, die von einem Dutzend verschiedener Welten und Monde durch das große Sprungtor hereinströmen, begeistert, endlich reisen zu können, und in der Hoffnung, einen Blick auf den Nebel werfen zu können.

Als hätte es den Krieg nie gegeben. Als gäbe es nicht weiterhin einhundert verschiedene kleine Konflikte und Splittergruppen, die sich sowohl über die Frontier als auch die Kolonien verteilen. Die Nachbeben des Krieges machen sich weiterhin bemerkbar.

Wobei die Sigma-Station keineswegs ein Einzelfall ist. Es passiert überall – anscheinend gibt es sogar eine Reisegesellschaft, die Besucher von Phobos zum Wrack einer Fregatte der Kolonien bringt, die bislang noch nicht geborgen wurde.

Hannah ist die Vorstellung zwar unangenehm, dass man hier so kurze Zeit nach den Kämpfen ein Hotel eingerichtet hat, aber sie braucht diesen Job. Es war der einzige, den sie mit ihrem nutzlosen Abschluss in Geschichte bekommen hat, und zumindest muss sie jetzt nicht mehr am Tisch in ihrem Elternhaus auf Titan sitzen und sich anhören, wie ihre Schwester vom schnellen Wachstum ihres Unternehmens erzählt.

Der Gang macht eine scharfe Biegung nach rechts, weg von den Fenstern, und öffnet sich auf eine luftige Plaza. Der Raum ist riesig, reicht ganze zehn Decks hinauf. Eine funkelnde Lichtinstallation von der Größe eines Lastwagens hängt an der Decke, und auf dem Boden erhebt sich genau in der Mitte ein großer Springbrunnen. Putten und Drachen aus falschem Marmor speien Wasserstrahlen, die sich in der Luft kreuzen.

Auf der Plaza tummeln sich noch mehr Touristen. Sie spazieren um den Brunnen herum oder plaudern auf den Bänken oder bummeln durch die Läden und Restaurants an den Seiten. Hannah muss langsamer gehen und sich mit gemurmelten Entschuldigungen einen Weg durch die Menge suchen.

Der Schwall der Eindrücke überwältigt sie beinahe, und sie muss wieder an ihr Laken denken. Weiß. Kühl. Leicht genug, um darunterzuschlüpfen und ...

Nein. Reiß dich zusammen! Sei professionell!

Geht es von hier aus nach links, oder ist es auf der anderen Seite des Springbrunnens? Sich an den Grundriss der Station zu erinnern, den sie sich während des Sprungs angesehen hat, ist, als würde man versuchen, etwas in Sanskrit zu entziffern. Dann sieht sie ein Schild über einem der Gänge, die von der Plaza wegführen. *Schiffsdock B*. Das ist es.

Drei Minuten später ist sie da. Das Dock ist klein, eine spartanische Sammelstelle mit vier Gangways, die von der Station zu den Luftschleusen führen. Hier halten sich nicht viele Leute auf, auch wenn ein paar auf den Bänken sitzen. Ein kleines Mädchen schläft dort zusammengerollt, die Hände zwischen Schulter und Wange geklemmt, die Knie bis an die Brust hochgezogen. Ihre Mutter – oder die Person, die Hannah für ihre Mutter hält – sitzt neben ihr und betrachtet blinzelnnd etwas auf ihrer Linse.

Durch das Glas sind vier Ausflugsschiffe zu erkennen, hell erleuchtet vor tiefschwarzem Hintergrund. Hannah hat schon zahlreiche Ausflüge mitgemacht, und sie muss immer wieder daran denken, dass alle diese Schiffe hässlich wie die Nacht waren. Diesen Typ kennt sie. Die Dinger sehen aus wie geplättete und umgedrehte Elefantensklappen mit einer knollenförmigen Vorstülpung über dem Cockpit.

Hannah schiebt eine Hand in ihre Jeanstasche und zieht das Tab hervor. Sie hat den Namen des Schiffs in winzigen Großbuchstaben neben die Startzeit geschrieben: RED PANDA. Ihr Blick wandert zwischen den vier Schiffen hin und her, aber sie braucht einen Moment, um das richtige zu finden. Der Name ist in großen schablonierten Buchstaben an der Seite angebracht, darunter eine Seriennummer in kleinerer Schrift.

Sie blickt zur Gangway, die zur *Panda* führt. Ein anderer Reiseführer geht darauf zu. Er trägt das gleiche rote Hemd wie sie, und er hat eine fantastische Frisur, einen spitzen Irokesen-

schnitt in Purpur, der mindestens dreißig Zentimeter hoch ist.

Sie hält ihr Tab noch in der Hand, als sie auf die Gangway springt. »Hallo!«, sagt sie mit einer Selbstsicherheit, die sie gar nicht empfindet. »Ich bin für diesen Ausflug eingepplant. Gibt es etwas, das ich wissen sollte?«

Der Irokese wirft einen Blick über die Schulter und zeigt den Gesichtsausdruck gelangweilter Verachtung. Er geht weiter, und seine schweren schwarzen Stiefel knallen auf dem Metallgitter.

»Ähm. Hallo?« Hannah holt ihn ein. »Ich glaube, das ist meins.«

Sie versucht sich an ihm vorbeizuschieben, aber er hebt eine fleischige Hand und versperrt ihr den Weg. »Netter Versuch, Kleine«, sagt er, immer noch mit der gelangweilten Miene. »Du hast dich verspätet. Jetzt ist es meine Schicht.«

»Was soll das heißen?« Sie wischt mit dem Finger über ihr Tab und sucht nach der kleinen Uhr.

»Hast du keine Linse?«

Diesmal muss sich Hannah viel mehr zusammenreißen, um ruhig zu bleiben. »Da«, sagt sie und zeigt auf ihren Zeitplan. »Ich bin nicht zu spät. Ich soll um elf hier sein, und jetzt ist es ...« Endlich findet sie die Zeitanzeige in einer Ecke des Bildschirms. »Elf Uhr zwei.«

»Meine *Linse* sagt, es ist elf Uhr sechs. Du bist auf jeden Fall zu spät. Ich habe die Schicht übernommen.«

»Was? Nein. Ist das dein Ernst?«

Er beachtet sie nicht weiter und setzt den Weg zur Luftschleuse fort. Nun erinnert sich Hannah an die Worte aus dem Handbuch, das die Firma ihr vor der Abreise von Titan geschickt hat: *Reiseführer, die zu spät zu ihrer Schicht kommen, verlieren die Schicht. Bitte bemühen Sie sich, nicht zu spät zu kommen!!!*

Das kann er nicht machen! So geht das nicht! Aber wem werden die Personalchefs eher glauben? Dem neuen Mädchen? Sie wird schon am ersten Tag eine Schicht verlieren, was bedeutet, dass sie bereits in den Miesen steht, was wiederum bedeutet, dass sie vielleicht nicht über die Probezeit hinaus beschäftigt wird. Ein kostenloser Shuttle-Flug zurück nach Titan, und wir wünschen Ihnen alles Gute für Ihre künftige Laufbahn.

Wut verdrängt ihre Panik. Das ist vielleicht nicht ihr Traumjob, aber es ist Arbeit, und zumindest heißt es, dass sie *irgendetwas* aus ihrem Leben macht. Sie sieht schon die Gesichter ihrer Eltern vor sich, wenn sie ihnen sagt, dass sie ihren Job verloren hat. Aber das wird nicht passieren. Niemals!

»Wachsen dir diese Haare auch aus den Ohren?«, ruft sie. So wütend hat sie sich schon seit langer Zeit nicht mehr gefühlt. »Ich habe gesagt, dass ich *hier* bin. Das ist *meine* Schicht.«

Er dreht sich verdutzt zu ihr um. »Was hast du gerade gesagt?«

Hannah öffnet den Mund, um zurückzufeuern, aber nichts kommt heraus.

Ihre Eltern hätten eine Idee. Callista auf jeden Fall. Ihre ältere Schwester wüsste genau, wie sich die Wellen glätten lassen, wie sie dieses Arschloch überzeugen könnte. Andererseits hätten weder ihre Eltern noch Callie jemals einen solchen Job angenommen und wären demzufolge niemals in eine solche Situation geraten. Aber sie sind nicht hier, und sie können ihr nicht helfen.

»Schon gut, Donnie«, sagt eine Stimme.

Hannah und der Irokesentyp – Donnie – drehen sich zur Supervisorin um, die auf sie zukommt. Sie ist eine junge Frau, kaum älter als Hannah, mit einem gepflegten schwarzen

Bob und einem tadellosen roten Hemd. Hannah erinnert sich, sie gestern Abend für etwa zwei Sekunden gesehen zu haben, aber ihr fällt kein Name dazu ein. Automatisch geht ihr Blick zur Brusttasche der Frau, wo sie erleichtert ein Namensschild findet, auf dem *Atsuke* steht.

»Nein, Chefin«, sagt Donnie. »Sie war zu spät.« Er blickt zu Hannah, und sein Ausdruck verrät ihr, dass er gerade erst angefangen hat.

»Ich glaube mich erinnern zu können, dass auch du dich an deinem ersten Tag verspätet hast.« Atsukes Stimme ist angenehm und gleichmäßig, wie die einer Nachrichtensprecherin.

»Und«, fährt Donnie fort, als hätte Atsuke gar nichts gesagt, »sie hat meinen Iro schlechtgemacht. Ziemlich respektlos. Ich bin schon viel länger hier als sie, und ich verstehe nicht, warum ...«

»Fairerweise sollte man darauf hinweisen, dass deine Frisur wirklich ziemlich albern ist, Donnie. Davon abgesehen, dass sie gegen die Vorschriften verstößt. Das habe ich dir immer wieder gesagt, bestimmt schon zehnmal.«

Donnie starrt sie an, die Schultern angespannt. Atsuke reagiert mit einer hochgezogenen, perfekt geformten Augenbraue.

Er stößt einen angewiderten Seufzer aus, dann schiebt er sich an ihnen vorbei. »Glück gehabt, Kleine«, murmelt er in Hannahs Richtung.

Ihr Brustkorb fühlt sich eingengt an, als wäre sie gerade einen Marathon gelaufen, und sie stößt den Atem aus. »Vielen Dank!«, sagt sie zu Atsuke. »Es tut mir wirklich leid, dass ich mich verspätet habe – ich dachte, ich hätte noch genug Zeit, um ...«

»Hey.« Atsuke legt eine Hand auf ihre Schulter. »Entspann dich. Alles gut.«

Hannah bringt ein mattes Lächeln zustande. Später wird sie Atsuke einen Drink ausgeben. Mehrere Drinks.

»Das ist heute ein einfacher Job«, sagt Atsuke. »Acht Passagiere. Nicht mal ein Drittel der Gesamtkapazität. Ein bisschen über die Station, über den Krieg, den Friedensvertrag, was wir bekommen haben, was die Kolonien bekommen haben, welche Rolle Sigma bei allem spielte. Dann lass sie den Nebel begaffen ... In zwanzig Minuten hin und zurück. Alles klar?«

Sie betrachtet Hannahs Tab und blickt mit gerunzelter Stirn auf.

»Meine Linse ist beschädigt«, sagt Hannah.

»Verstehe.« Diesmal scheint sich Atsuke nicht ganz sicher zu sein. Sie greift in ihre Hemdtasche und reicht Hannah ein kleines Mikro zum Anstecken. »Hier. Es verlinkt sich automatisch mit dem Schiff. Eigentlich kannst du direkt mit den Erklärungen loslegen. Und noch etwas: Bleib einfach cool. Mach diesen Job, und wenn du zurück bist, wartet ein Kaffee auf dich.«

Vergiss den Drink. Sie sollte einen weiteren Kredit aufnehmen und für Atsuke ein paar Anteile am Reiseunternehmen kaufen. »Das werde ich tun. Ich meine, ja. Völlig richtig.«

Atsuke deutet auf die Luftschleuse am Ende der Gangway. »Los jetzt. Und falls Volkova dir irgendwelchen Stress macht, ignorier sie einfach. Viel Spaß!«

Hannah will nachfragen, wer Volkova ist, aber Atsuke hat sich bereits auf den Weg gemacht, und Hannah wagt es nicht, ihr zu folgen. Sie dreht sich um und marschiert zur Luftschleuse der *Red Panda*, so schnell sie kann.

2

»Mom, guck mal, der Stern!«

Corey Livingstone hat sich weit zurückgebeugt und zeigt durch die Sichtkuppel des Ausflugsschiffs genau nach oben. Es ist ein einsamer roter Stern in einer schwarzen Leere, die von Tausenden matter weißer Pünktchen erfüllt ist. Er steht knapp hinter den anderen Schiffen, die über ihrer Andockstation kreuzen.

Dort kann Corey auch sich selbst sehen, als Spiegelung im Glas, und das Logo von *Apex Space* auf seinem weißen T-Shirt ist gerade noch zu erkennen. Und er kann von oben auf den Kopf seiner Mutter blicken, was bedeutet, dass sie ihn entweder nicht gehört hat oder so tut, als hätte sie ihn nicht gehört.

»Das ist kein Stern.« Malik klingt gelangweilt, während sein Blick auf das Hologramm genau vor ihm gerichtet ist.

»Das ist nur ein Bergbauschiff.«

»Woher weiß du das? Du hast nicht mal hingeguckt.«

Malik zuckt mit den Schultern. Wie immer hat er im Holo das Filmschnittprogramm geöffnet. Corey sieht eine Aufnahme ihres Vaters auf dem Sprungbrett des Hotelpools, die lautlos in einer dreisekündigen Schleife wiederholt wird. Sein Fuß hat kaum das Brett verlassen, als er auch schon wieder an der Kante steht, den rechten Fuß nach vorn geschoben, um zu springen, immer und immer wieder.

Corey rümpft die Nase. Malik ist fünfzehn, nur fünf Jahre älter als er, aber manchmal benimmt er sich, als wäre er dreißig. Und natürlich glaubt er, er wäre so cool, weil er veraltete

Technik wie diese tragbare Holokamera benutzt, einen Stab aus schwarzem Kunststoff, über dem ein großes Holodisplay schwebt. Er behauptet, sie hätte eine bessere Bildqualität als seine Linse, was nicht stimmt. Malik macht es nur, weil Shanti Evans es zuerst in der Schule gemacht hat.

Er blickt wieder durch die Kuppel hoch. »Mom, siehst du es?«

»Einen Moment noch, Schatz«, sagt Anita Livingstone, ohne ihn anzuschauen. Sie und sein Vater Everett streiten sich wegen der Rückflugtickets. Wieder einmal. Es wirkt unheimlich, wenn sie leise miteinander reden, ohne sich in die Augen zu blicken. Sie berühren sich mit den Zeigefingern, wodurch sie ihre Linsen verlinken, was sie überhaupt nicht tun müssten, wenn sie sich alle mit Neurochips ausstatten lassen würden, wie es jeder macht. Während der dreißigtägigen Probephase im letzten Jahr hatte seine Mutter behauptet, sie würde davon Kopfschmerzen bekommen, und damit war *diese* Diskussion erledigt.

»Nein, ernsthaft, schau mal«, sagt Corey. »Ist das Alpha Orionis? Es könnte sein, aber ich weiß nicht, ob ...«

»Dad«, sagt Malik, ohne aufzublicken. »Könntest du ihm bitte sagen, dass er jemand anderen nerven soll?«

»Aber, Dad, schau mal, das ist ...«

»Sehr schön, Corey«, sagt sein Vater und blickt vielleicht für eine Drittelsekunde zur Kuppel hinauf. Wie immer trägt er ein altes Jeanshemd und eine verblasste Jeanshose, auch wenn er wenigstens darauf verzichtet hat, seine scheußlichen Arbeitsschuhe auf diese Reise mitzunehmen, die mit den Spritzern von Reaktor-Dichtungsmittel drauf. Er blinzelt, schaut sich stirnrunzelnd etwas auf seiner Linse an. »Sie sollten eigentlich hier sein«, sagt er. »Sie müssten in der Cloud der Station sein.«

»Aber da sind sie offensichtlich nicht.« Seine Mutter löst

ihren Zeigefinger von seinem. Sie trägt ein offenes grünes Hemd über einem Tanktop und einer dünnen Hose.

»Aber sie waren da, als wir eingecheckt haben. Ich habe sogar gesagt ...«

Coreys Finger schwankt und sinkt dann herab. Er sackt im Schalensitz zusammen, eine Person von einem knappen Dutzend auf dem Hauptdeck des Ausflugsschiffs.

Sein Blick wandert zu den Schiffen, die über ihnen vorbeifliegen. *Ein Kreuzer vom Typ Antares D6, Kaltfusionsantrieb, Kapazität dreihundert Besatzungsmitglieder. KI-gesteuert, minimale Reichweite.* Ein großer Frachter gleitet in sein Sichtfeld, und für eine Sekunde ist Corey ratlos, bis die Antwort kommt. Natürlich kommt sie, denn er ist links oben in der Ecke auf dem großen Poster zu Hause an seiner Wand dargestellt, neben allen anderen bedeutenden Frontier-Schiffstypen. *Vector Leviathan. Der Frachtraum ist groß genug, um eine komplette Schwadron von Scorpion-Kampffägern aufzunehmen.*

In seiner Vorstellung sieht er einen stillen Frachtraum, wo die Kampffjets wie Spielzeug gestapelt sind und Piloten in Fluganzügen stumm auf ihr Startsignal warten. Sehr unwahrscheinlich. Heutzutage dürften sie höchstens Asteroidenschlacke durch die Gegend schipperm oder so. Das ist mit vielen der alten Truppentransporter passiert – sie wurden als Frachter an die großen Firmen vermietet. Corey findet das irgendwie traurig, auch wenn es schon ziemlich krass ist, einen aus der Nähe zu sehen.

Am Rand der Aussichtskuppel kann er gerade noch die Spitze des Pferdekopfnebels erkennen, eine dichte Sternengruppe, die wie eine Handvoll Diamanten strahlt. Corey betrachtet sie eine Weile, bis er sich wieder dem Frachter zuwendet.

Der Nebel ist fantastisch, aber nachdem man ihn eine

ganze Woche lang gesehen hat, kommt man sozusagen darüber hinweg. Und sie hatten sich langsam dem Moment genähert, an dem sich die Attraktionen dieser lahmen Reise erschöpft hatten.

Mann, wie er sich auf die Rückkehr zur Erde freut!

Sigma war ziemlich cool – zumindest zu Anfang. Hier ist die einzige Stelle in der gesamten Frontier, wo man tatsächlich einen guten Blick auf den Nebel hat, und der Flug hierher hat sich wie ein richtiges Abenteuer angefühlt. Es gibt nur ein einziges Sprungtor – das andere war im Krieg gesprengt worden –, und es hat eine Menge Geld gekostet, so weit zu reisen. Schon verrückt, dass Menschen etwas so Erstaunliches wie ein Sprungtornetzwerk erfinden können, um dann fast dreißig Jahre lang darum zu kämpfen und es zu zerstören, aber wie auch immer.

Sie waren schwimmen gegangen, hatten in einigen recht guten Restaurants gegessen und – natürlich – Stunden damit zugebracht, sich den Nebel aus jedem erdenklichen Winkel anzuschauen. Nur ein einziges Mal war es wirklich langweilig geworden, als ihre Eltern sie zu irgendeinem blöden Kinderabend schickten, wo ein Teil des Personals dieses total peinliche Stück mit Zuschauerbeteiligung aufführte.

Fast hätten sie Corey zum Mitmachen aufgefordert, aber wenn der Wachstumsschub, der Malik auf fast einen Meter achtzig katapultiert hat, einen Vorteil hat, dann den, dass Corey sich leicht hinter ihm verstecken kann, wenn es sein muss. Er kann es gar nicht abwarten, dass er selbst wächst, denn er hasst seinen Körper, seine pummelige Anderthalb-Meter-Figur und sein blödes Haar, in das er keine Cornrows flechten darf, obwohl seine Mutter es Malik erlaubt hat.

Er wollte gar nicht zu diesem Kinderkram gehen – er sieht sich selbst nicht mehr als Kind –, aber seine Eltern sagten, sie wollten eine Zeit lang miteinander allein sein. Normalerweise

bedeutet das S-e-x, aber als sie ins Zimmer zurückkehrten, roch es dort gar nicht nach S-e-x. Es roch nach gar nichts.

Was wäre, wenn sich *doch* ein oder zwei Kampffäger im Vector befinden? Maschinen, die noch nicht ausgemustert waren? Wenn er nett zu Mom und Dad ist, erlauben sie ihm vielleicht, danach zu fragen. Vielleicht würde der Besitzer des Vector ihm die Möglichkeit geben, sich ins Cockpit eines Scorpion-Kampffägers zu setzen – das hat er schon einmal gemacht, im Frontier-Kriegsmuseum auf Europa, und es war atemberaubend. Total krass.

Und was wäre, wenn die Station von Aliens angegriffen würde oder so? Irgendwie müsste man sie abwehren, und er kann auf jeden Fall einen Scorpion fliegen, wenn es sein müsste. Natürlich würde man ihn nicht fliegen lassen, zumindest nicht sofort, aber wenn alle anderen Piloten abgeschossen wurden und nur noch ein Schiff übrig ist ... Er schmunzelt, als er sich vorstellt, wie sein Bruder ihn dabei filmt und hin und her schwenkt. Viel besser als ihr Vater auf einem blöden Sprungbrett.

Er muss den richtigen Zeitpunkt abwarten. Es hat keinen Sinn, seine Eltern zu fragen, wenn sie so drauf sind. Vielleicht später, wenn sie wieder in ihrem Hotelzimmer sind ...

Das Schiff ruckelt und reißt ihn aus seinen Gedanken. Er rückt sich auf dem unbequemen Sitz zurecht, verschränkt die Arme und blickt wieder zum roten Stern hinauf. Malik hatte recht (nicht, dass er es jemals zugeben würde – lieber würde er bei einem Kinderabend mitmachen). Es ist tatsächlich ein Schiff, das allmählich Form annimmt, während es der Station näher kommt. Wahrscheinlich nur ein weiterer Antares.

Das Ausflugschiff, in dem sie sitzen, ist alt. *Richtig* alt. Sie haben es durch die Luftschleuse in der Bar auf dem unteren Deck bestiegen, und die meisten Lichter waren aus; seine

Mutter hätte auf der Treppe fast das Gleichgewicht verloren. Corey versteht das nicht. Sie waren schon auf mehreren dieser Schiffe, und alle sind identisch konstruiert. Die gleiche Bar, die gleiche Treppe, die zu einem Hauptdeck auf der oberen Ebene führt, die gleichen schmutzigen Wände. Die gleichen Reihen zerkratzter und eingedellter Schalensitze aus Plastik, die am Boden festgeschraubt sind. Jede Reihe ist mit dem Rücken zur nächsten angebracht, was nervig ist, weil man immer gegen den Kopf von jemandem stößt, wenn man nach oben blickt. Es gibt keine Sicherheitsgurte an den Sitzen, obwohl Corey die vorgesehenen Befestigungen erkennen kann. Entweder hat man sie abgenommen oder gar nicht erst angebracht.

Ohne nachzudenken, kann Corey sich vorstellen, wie es im Rest des Schiffs aussieht. Das Cockpit vor dem Hauptdeck, dazwischen ein kleiner Durchgang. Die Toilette unter der Treppe in der Bar. Der Rest des unteren Decks wird von der Astronautik und dem Fusionstriebwerk beansprucht. Durch die Bar kommt man nicht dorthin, aber es gibt eine Falltür im Boden des Hauptdecks, gleich rechts von ihm.

Am Ende des Hauptdecks befindet sich eine Rettungskapsel mit einer Tür voller roter Warnhinweise. Eine hochverdichtete, gekrümmte Gravitationssenke überzieht die gesamte Unterseite des Schiffs und hält es wie in einer offenen Hand. Es ist das standardmäßige Maverick-Ausflugsraumschiff mit einer Kapazität von vierundzwanzig Passagieren und einer dreiköpfigen Besatzung.

Allerdings ist kaum jemand an Bord. Ganz vorn ein junges Pärchen. Beide tragen Lederjacken, und das lange braune Haar der Frau hängt in einem Pferdeschwanz auf ihren Rücken. Der Mann ist riesig, bestimmt ein Meter fünfundneunzig, mit Schultern wie Stahlträger, über denen sich das Leder spannt. Sein linker Arm und die Hand sind aus Metall,

was irgendwie seltsam ist, weil die meisten Leute sich ihre Prothesen mit einem hautähnlichen Material überziehen lassen, damit es realistischer aussieht. Aber nicht dieser Kerl.

Gibt es ein Geräusch, wenn er sich im Bett umdreht? Oder wenn die beiden S-e-x haben? Wie auch immer, Corey ist jedenfalls ein bisschen neidisch. Nur ein klein wenig, denn es würde keinen Spaß machen, einen Arm zu verlieren, nur um Antworten auf diese Fragen zu bekommen. Aber er hat diese Serie über Leute mit Prothesen gesehen, die im Ring gegen einen Droiden kämpfen. Das war gar nicht schlecht, auch wenn meistens die Droiden gewonnen haben.

Vielleicht ist *das* der Grund, warum der Kerl einen Ersatzarm hat. Selbst Droidenkämpfer brauchen ab und zu Urlaub.

Links von ihnen sitzt eine alte Frau in einem dicken grauen Trainingsanzug mit einer riesigen, abgeschnallten Bauchtasche auf dem Schoß. Sie bemerkt, dass Corey sie beobachtet, und lächelt. Die dunkle Haut um die Augen runzelt sich. Corey lächelt zurück.

Die letzte Person ist ein Mann in grünem Polohemd und Anzugjacke. Er sieht ein bisschen wie Terio Smith aus, der Point Guard der Austin Djinns zu Hause in Texas. Er hat die gleiche Gesichtsform und die gleichen breiten Schultern. Er starrt ins Leere und verdreht geistesabwesend den Saum seines Hemds mit den Fingern.

Wie aufregend wäre es, wenn dieser Mann *wirklich* Terio Smith wäre?

Der Mann wirft einen Blick zu Corey und wendet sich mit heruntergezogenen Mundwinkeln wieder ab. Corey schaut auf seine Schuhe und ärgert sich über sich selbst. Der Mann ist viel älter als Terio, etwa Ende dreißig. Außerdem hat er schon eine Halbglatze. Und falls Terio Smith tatsächlich hier

wäre, würde er nie im Leben eine so beschissene Tour mitmachen.

Vielleicht ist der Mann mit Terio Smith *verwandt*. Immerhin sieht er ihm durchaus ähnlich. Er könnte allen erzählen, er hätte Terios Cousin getroffen. Vielleicht könnte er ein Foto machen oder ...

Er seufzt und tritt mit den Füßen gegen die Sitzhalterung.

Nur noch einen Tag. Dann werden sie sich auf den Weg zum Tor machen und durch das Wurmloch zurück nach Hause springen. Dann hätte er noch eine ganze Woche, um mit Jamie und Allie herumzualbern, bevor die Schule wieder losgeht. Vielleicht hat Jamie es endlich geschafft, mit diesem neuen Triebwerksmodell fertig zu werden – es wäre nützlich, wenn sie bald ihre eigenen Schiffe bauen.

Jamie würde sie entwerfen, Allie würde alle geschäftlichen Sachen regeln, und Corey würde sie fliegen, bis zur Sigma-Station und darüber hinaus, weiter als sich bislang irgendjemand vorgewagt hat. Sie haben sich bereits einen Namen für ihre Firma ausgesucht: 866 Industries, nach den ersten drei Ziffern der Universellen Positionskoordinaten für Austin.

Natürlich müsste er zuerst zur Flotte. Er ist nicht scharf auf die ganze Ausbildungsgeschichte, aber wenn er ein Frontier-Soldat ist, wird er *richtig* fliegen lernen, auch wenn die Flotte kaum noch in Kämpfe verwickelt wird. Aber wer weiß, was für Geheimtechnik dort benutzt wird? Sachen, die nur die Top-Piloten zu sehen bekommen.

Ein leises Klicken ist zu hören, und eine Männerstimme dringt aus einem Lautsprecher in seiner Nähe. Eine Aufzeichnung, laut und lebhaft: »Vielen Dank, dass Sie sich für Sigma Destination Tours entschieden haben. Ihr Wohlergehen liegt uns am Herzen. Dieses komfortable, geräumige Schiff bietet Ihnen alle Annehmlichkeiten, die Sie während Ihres Abenteuers benötigen. Wir hoffen, dass ...«

Die Worte werden abrupt durch eine andere Stimme unterbrochen. Es ist keine Aufzeichnung, und es ist eine Frau, die in zutiefst gelangweiltem Tonfall spricht, und Corey hat noch nie zuvor jemanden mit so starkem russischem Akzent gehört.

»Meine Damen und Herren, willkommen an Bord der *Red Panda*. Ich bin Captain Jana Volkova, und ich bin heute Ihre Pilotin bei unserer Besichtigungstour der Sigma-Station. Die Reiseführerin hat sich erheblich verspätet, aber sie wird bald eintreffen. Also werde ich Ihnen einiges über dieses Schiff erzählen. Die Toiletten finden Sie ...«

Es folgt eine längere Pause, als wäre das Mikrofon ausgeschaltet worden. Dann ist ihre Stimme wieder zu hören. »... unter der Treppe in der Nähe der Bar. Nachdem unsere Tour begonnen hat, wird unser Mitarbeiter Barrington Ihnen gern verschiedene Getr... oh, Entschuldigung, ich habe mir gerade den Dienstplan angesehen. Er ist heute nicht zur Arbeit gekommen, und wir leiden unter Personalknappheit, also bleibt die Bar heute geschlossen. Ich bitte erneut um Entschuldigung. Sicherheitshinweis: Sollte die Gravitations-senke ausfallen, finden Sie Handgriffe an den Streben, die durch den Aussichtsbereich verlaufen ...«

Coreys Mutter starrt ins Leere, was bedeutet, dass sie an ihren Berichten arbeitet. Schon wieder.

Auch sein Vater bemerkt es. »Eigentlich machen wir gerade Urlaub, Nita. Das hatten wir doch schon besprochen.«

»Jetzt spielt es doch gar keine Rolle«, sagt sie blinzeln. »Du hast gehört, was der Captain gesagt hat. Wir müssen noch warten.«

»Trotzdem. Wir sind hier, um uns zu entspannen.«

»Ich hole lediglich mein Pensum nach«, erwidert sie, ohne zu bemerken, dass Coreys Lippen stumm ihre Worte mitsprechen.

Er kann nachfühlen, dass sein Vater sauer ist. Schließlich kann seine Mutter ihre Notizen nicht ans Büro senden – und selbst wenn sie es könnte, würde es viele, viele Jahre dauern, bis sie dort eintreffen.

Normalerweise ist ihre Linse direkt mit den Servern der Frontier-Regierung verbunden. Was hier so weit draußen aber nicht funktioniert. Deshalb musste sie alles herunterladen, bevor sie losgeflogen sind. Wie immer hat sie ihre Handtasche dabei, einen riesigen Beutel aus grün schimmerndem Stoff, den sie praktisch überallhin mitnimmt. Corey konnte einmal einen Blick hineinwerfen. Darin befinden sich nur seltsame Cremes und Packungen mit Schmerztabletten und vier oder fünf Sonnenbrillen. Außerdem ein paar langweilige Bücher über Politik, die sie problemlos auf ihrer Linse lesen könnte, doch sie behauptet, dass sie sie lieber in der Hand hält.

Er kann sich an keine Reise erinnern, auf der sie *nicht* irgendetwas gelesen oder Notizen gemacht oder Gesetzentwürfe ausgearbeitet hat. Das einzige Mal, als sie deswegen auch nur ansatzweise ein schlechtes Gewissen hatte, war der Moment gewesen, als Corey sie in einem Restaurant auf Titan dabei beobachtet hat, wie ihre Augen nach links und rechts zuckten, während Malik und sein Vater über Basketball gesprochen hatten. Oder über Filme. Er kann sich nicht mehr genau erinnern.

Anita Livingstone arbeitet für einen Senator der Frontier. Sie ist Gesetzgebungsabgeordnete, was ein ziemlich hoher Posten ist, wie Corey weiß. Manchmal fragt er sich, wie sie mit seinem Vater zusammengekommen ist, der sein Büro in einem Industriegebiet in Austin hat und die meiste Zeit damit beschäftigt ist, hin und her zu fahren und Heimfusionsreaktoren zu installieren. Er hat sie einmal danach gefragt, worauf sie sich mit einem sehr seltsamen Blick angesehen haben, als

würden sich ihre Erinnerungen daran ein wenig unterscheiden. »Einfach am College«, sagte sein Vater, was eine recht langweilige Antwort war.

Er tritt weiter mit den Füßen gegen die Sitzhalterung, während der Captain eintönig weiterredet, und blickt auf das Hologramm, das über der Handkamera seines Bruders schwebt. Malik justiert den Tracker mit dem Daumen und fügt einen Spezialeffekt hinzu: eine Zeichentrickexplosion zu Everetts Füßen, während er sich vom Sprungbrett löst.

Ein Klacken kommt von der Luftschleuse unter ihnen, dann sind schnelle Schritte zu hören. Einige Sekunden später schnellte eine Frau aus dem Treppenschacht wie ein Korken aus einer Flasche.

Sie ist jung, Anfang zwanzig, und ihre Arme und Beine erinnern Corey an die dünnen Gliedmaßen von Konstruktionsrobotern. Sie wirkt gehetzt. Sie trägt ein rotes T-Shirt, das viel zu groß für sie ist, mit dem strahlend weißen Logo der Reisegesellschaft auf dem Rücken – der seltsam geformte Umriss eines Raumschiffs, das durch die Worte SIGMA DESTINATION TOURS saust. In einer Hand hält sie ein zerknittertes Tab. Corey blinzelt. Maliks Holo ist schon alt, aber richtige Tabs sind prähistorisch.

Captain Volkovas Stimme dröhnt durch das Hauptdeck. »Okay, wie ich sehe, ist die Reiseführerin eingetroffen, also können wir jetzt mit dem Rundflug beginnen.«

Mit einem *Klonk* erzittert das Schiff und löst sich vom Dock. Der Ausblick durch die Kuppel ändert sich langsam, alles verschiebt sich nach rechts. Die Reiseführerin lässt ihr Tab fallen. Sie bückt sich nervös, versucht es aufzuheben und muss zurückweichen, als sie fast mit dem Kopf der männlichen Hälfte des Pärchens ganz vorn zusammenstößt. Malik hält sein Holo bereits hoch und filmt den Zwischenfall.

Corey blickt wieder zur Kuppel hinauf. Das rote Schiff ist verschwunden.

»Also gut«, sagt die Reiseführerin. Ein winziges Mikro am Kragen ihres T-Shirts überträgt ihre Stimme an die Schiffs-lautsprecher. Es klingt knisternd und verzerrt. »Tut mir leid, dass ich mich ein wenig verspätet habe, meine Damen und Herren, aber wir können jetzt loslegen. Mein Name ist Hannah, und ich bin Ihre Reiseführerin für diese Tour rund um die Sigma-Station. Wie Sie vermutlich längst wissen, ist die Station nicht nur ein Luxushotel, sondern ein aktives Bergbauzentrum, das mindestens zwanzig Mill...«

Sie hält inne und blickt auf ihr Tab, tippt vorsichtig dagegen. Corey fragt sich, warum sie nicht einfach ihre Linse benutzt. »Ja. Zwanzig Millionen Tonnen Helium-3 werden hier pro Jahr verarbeitet, obwohl Sigma gleichzeitig ein beliebtes Touristenziel ist, das ... aber ich denke, auch das wissen Sie bereits, und sie hatten wahrscheinlich schon einen guten Blick auf den Pferdekopfnebel, den wir hier einfach nur den ›Nebel‹ nennen.«

Sie lacht verlegen. Jeder Satz, den sie spricht, steigt in der Tonhöhe an, bis er in der Mitte wieder nach unten sackt und auf einer tiefen Note endet. Das erweckt in Corey den Wunsch, sich die Ohren mit den Händen zuzuhalten.

»Und wenn Sie jetzt durch die Kuppel blicken«, sagt Hannah, »müsste jeden Moment die Station selbst in Sicht kommen.«

Corey schaut hoch, und sein Mund klappt auf.

Sie haben die Station schon einmal von außen gesehen, als sie mit ihrem Transportschiff ankamen. (*Diablo F400, nadel-förmiger Bug, zweifaches Fusionstriebwerk.*) Aber das war nur ein flüchtiger Blick, und die Station war nicht mehr als ein dunkler, undefinierbarer Schatten. Von hier aus zeichnet sie sich als Silhouette vor der leuchtenden Weite des Pferdekopf-

nebels ab, und Corey kann nicht fassen, wie groß sie ist. Dutzende zylindrischer Module, jedes so groß wie ein Häuserblock, mit bestimmt einer Million blinkender Lichter. Der riesige Kommandobereich hängt wie ein Regenschirm über der Station. Ein Dutzend Schiffe sind sichtbar, die langsam durch den Weltraum gleiten, sich dem riesigen Dock der Station nähern oder davon abfliegen.

Corey ist nicht der Einzige, der starrt. Alle anderen Passagiere, sogar Nicht-Terio-Smith, recken den Hals, um es zu sehen.

In diesem Moment findet Corey das rote Schiff wieder. Nur dass es gar nicht rot ist. Das Licht des Nebels hat es aus der Ferne so aussehen lassen, aber in Wirklichkeit ist es in einem matten Orange lackiert. Den Umriss kann er nicht einordnen – er ist spitzer und stromlinienförmiger als ein Vector oder ein Antares. Es ist immer noch nicht nahe genug, dass Corey Einzelheiten ausmachen konnte.

Was auch immer es ist, es bewegt sich aberwitzig schnell. Es muss hundert Kilometer entfernt gewesen sein, als er es zum ersten Mal sah, doch nun ist es fast bei ihnen.

»Und als der Krieg vor zehn Jahren endete«, liest Hannah von ihren Notizen ab, »gestattete das Belarus-Friedensabkommen den Kolonien, zehn Planeten rund um den Talos-Kern zu behalten, während sie die übrigen sechsundneunzig besetzten Planeten und Außenposten an die Frontier abtreten mussten, einschließlich dieser Station.«

Sie hebt ihr Tab und tippt auf etwas. »Die Station fasst permanent etwa zehntausend Menschen, und für gewöhnlich sind zwischen fünfzig und hundert Bergbauschiffe am Dock oder im Orbit. Sie treffen über das Sigma-Sprungtor ein, das zu weit entfernt ist, als dass wir es von hier aus sehen könnten, aber wahrscheinlich haben Sie längst ... Ja?«

Die alte Frau mit dem grauen Haar hebt eine zitternde

Hand. »Ich habe gelesen, die Frontier wäre bei diesem Abkommen benachteiligt worden.«

»O nein, Ma'am«, sagt Hannah lächelnd. »Das ist ein weitverbreiteter Irrglaube. Es stimmt, dass die Kolonien einige wertvolle Bergbau-Außenposten behalten durften, aber die Frontier hat ein viel größeres Gebiet bekommen, abgesehen von der Kontrolle über das Sprungtornetzwerk. Und wenn Sie bedenken, dass der Krieg nur deswegen begann, weil die Kolonien beschlossen, die Rohstoffe, die sie fördern sollten, zu behalten, statt sie durch die Tore zu schicken, wie es ursprünglich gedacht war, würde ich sagen, dass es ein guter Kompromiss war. Jeder bekam, was er haben wollte. Im Wesentlichen. Ist Ihre Frage damit beantwortet, Ma'am?«

»Oh, bitte nennen Sie mich nicht Ma'am«, sagt die alte Frau und erwidert Hannahs Lächeln. »Und ja, vielen Dank.«

Corey wirft einen Blick zu seiner Mutter – Anita Livingstone erdolcht Hanna mit ihren Blicken, und er weiß genau, warum. Sie hat sich die vergangenen zwei Jahre darum bemüht, die Bedingungen des Friedensvertrags zu ändern, mit dem Argument, dass die Frontier tatsächlich benachteiligt wurde. Corey betet, dass sie kein Streitgespräch mit der Reiseführerin beginnt ...

Die *Red Panda* dreht sich, und das orangefarbene Schiff gleitet aus ihrem Blickfeld. Sie entfernen sich weiter von der Station und kommen an den Ladedocks vorbei, wobei sie einen weiten Bogen um die anlegenden Schiffe machen. D6-Kreuzer glänzen im Licht des Nebels.

»Und hier ist ein bisschen Angeberwissen, von dem Sie vielleicht noch nicht gehört haben«, sagt die Reiseführerin. »Als wir damit begannen, permanente Tore zu bauen – solche, durch die wir tatsächlich Menschen schicken können –, war dies eins der ersten, die fertiggestellt wurden. Das bedeutete, dass wir viel mehr Freiwillige hatten, die die Erde

verlassen wollten, was, wie Sie wissen, ein wichtiger Punkt war, als der Meeresspiegel anstieg. Und das heißt, als Sie auf Ihrer Reise nach Sigma durch das Tor gesprungen sind, sind Sie durch ein Stück Geschichte gesprungen!«

Sie strahlt ihr Publikum an und löst damit nicht die leiseste Reaktion aus.

»Okay, meine Damen und Herren«, sagt die Pilotin. »Jetzt folgt eine leichte Beschleunigung. Also halten Sie sich bitte an Ihren Sitzen fest und laufen Sie nicht im Schiff herum. Vielen Dank.«

Es rumpelt, als das Triebwerk der *Red Panda* stärker beansprucht wird. Dabei kommt das orangefarbene Schiff wieder in Sicht.

Jetzt ist es viel näher – nahe genug, dass Corey endlich ein paar Details erkennen kann. Das Schiff ist riesig, fast so groß wie ein Antares, mit einer aggressiv zugespitzten Nase und dünnen, fast nadelartigen Finnen. Es verlangsamt, während die Triebwerke in Flugrichtung zeigen und weiße Gasströme ausstoßen, und driftet dann über die Station hinweg.

Ein kalter Schauer läuft Corey über den Rücken. Er dachte, er würde so ziemlich jeden Schiffstyp kennen, den es gibt, aber was war das? So etwas hat er noch nie zuvor gesehen.

Auch die anderen Passagiere haben es bemerkt. Sein Vater wirft der alten Frau einen Blick zu und zuckt lächelnd mit den Schultern. Das Pärchen weiter vorn fragt die Reiseführerin nach dem Schiff.

»Ich bin mir nicht sicher«, sagt Hannah. »Wahrscheinlich ist es nur irgendein Bergbaufrachter.«

Eine winzige Öffnung bildet sich in der Seite des orangefarbenen Schiffs. Dann sausen kleine Metallkugeln heraus und zerstreuen sich im Vakuum. Jede scheint etwa so groß zu sein wie ein kleineres Hovercar.

Aus zwei Kugeln werden drei, dann ein Dutzend, dann

zwei Dutzend, die wie ein Fliegenschwarm dahintreiben. Düsen aktivieren sich an den Kugeln, eine nach der anderen, und bringen sie auf gekrümmte Flugbahnen, die auf die Station zielen.

»Was ist das?«, fragt sein Vater und zeigt auf die Kugeln.

Die übrigen Passagiere sind genauso verwirrt und recken den Hals, um durch die Kuppel zu blicken.

Corey kann sich nicht von der Stelle rühren. Er ist außerstande, den Blick vom Schwarm der Kugeln abzuwenden. Eine ändert den Kurs, entfernt sich rasend schnell von den anderen und kollidiert mit einem Kreuzer in der Nähe des Stationsdocks.

Eine Wolke aus lautlosen Flammen breitet sich aus, und der Rumpf des Kreuzers wird entzweigerissen. Coreys Augen werden immer größer, und die alte Frau schnappt entsetzt nach Luft.

»Ähm ...«, sagt Hannah.

Dann erreichen die übrigen Kugeln ihre Ziele, und ohne jedes Geräusch explodiert die Sigma-Station.

3

Hannah Elliot hat jede Gedankentätigkeit eingestellt.

Die Station wird vor ihren Augen in Stücke gerissen. Lautlose Feuerbälle zerfetzen die Module, das Kommandozentrum zerbricht in zwei Hälften. Frachtkreuzer drehen ab, versuchen zu fliehen und werden von den Metallkugeln gejagt. Einem besonders großen Schiff wird der Bauch aufgerissen, und winzige silbrige Partikel glitzern – Lebensmittelcontainer, die wahrscheinlich für die Restaurants der Station bestimmt waren.

Hannah befindet sich immer noch in der Simulation. Es kann gar nicht anders sein. Sie ist eingeschlafen, und ihr vom Jumplag beeinträchtigtes Gehirn ist in einen schrecklichen Klartraum hineingeraten. Sie ist definitiv nicht hier, nicht in einem Touristenschiff, das die Form eines umgedrehten Scheißhaufens hat, und sie schaut auch nicht zu, wie eine komplette Raumstation in die Luft gejagt wird.

Atsuke ist noch dort. Genauso wie Donnie. Und der tätowierte Kerl im VR-Raum. Und das kleine Mädchen auf der Bank im Dock. Alle.

Die Leute auf dem Hauptdeck des Ausflugsschiffs schreien.

Die Familie ganz hinten dreht durch. Die Eltern zerren an ihren Jungs, versuchen sie abzuschirmen, als könnte eine dieser Kugeln durch die Aussichtskuppel schießen. Die alte Frau sitzt immer noch, sie hat sich zusammengerollt wie ein Hundertfüßler, drückt die Bauchtasche an sich. Ihr Mund bewegt sich, flüstert etwas, hektisch und panisch – vielleicht ein Gebet. Der Mann in dem Polohemd und der Anzugjacke

ist aufgesprungen. »Ooooh mein Gott!«, ruft er. »Ooooh! Ooooooh nein!« Jedes Wort ist eine schreckliche Wehklage. In Hannahs Ohren klingt es, als würde er nach Luft schnappen. Zwischen den Rufen bleibt ihm kaum Zeit, wieder Atem zu holen. Seine Augen sind riesengroß, gebannt vom Chaos außerhalb des Schiffs.

»Himmel, Arsch und Zwirn«, sagt eine bestürzte Stimme rechts von Hannah. Es ist der Mann in der Lederjacke. Er hat einen irischen Akzent, und auch er ist auf den Beinen. Die Frau hat die Hand vor dem Mund und starrt entsetzt auf das Geschehen.

Hannah kann sich nicht rühren. Nicht denken. Das orangefarbene Schiff ist gerade noch zu erkennen, und das Loch im Rumpf spuckt weiterhin diese Kugeln aus. Es sind Hunderte, die davonschwirren, auf dem Weg zu verschiedenen Teilen der Station.

»Wir müssen von hier verschwinden«, sagt der Mann mit der Anzugjacke. Als Hannah nicht reagiert, brüllt er sie an. »Haben Sie gehört? Wir müssen sofort abhauen!«

Hannah öffnet den Mund, aber sie bringt kein Wort heraus. Sie schluckt und versucht es noch einmal. »Wenn bitte alle einfach ruhig bleiben ...«

Captain Volkovas Stimme schallt klar und eindringlich aus den Lautsprechern. »Okay, alle auf dem Hauptdeck hinsetzen und festhalten!«

Hannah verliert fast den Halt, als die *Red Panda* wendet und die Trägheitsdämpfung überfordert. Das Wummern des Triebwerks wird intensiver, während die Pilotin scharf abdrehet. Hannah greift nach einem Plastiksitz, um sich zu stabilisieren, aber ihre schweißfeuchten Finger rutschen daran ab. Sie findet keinen Halt. Ihr rechtes Knie knallt auf das Deck, und sie fängt sich mit ausgestreckten Händen auf. Sie hat einen seltsamen metallischen Geschmack im Mund.

Ein Schatten zieht über die Aussichtskuppel. Hannah blickt auf und sieht, wie ein Schiff genau auf sie zuhält.

Es ist ein Schlepper. Die Kabine ist zerstört, die hintere Hälfte sauber abgeschnitten. Jemand – der Vater der zwei Jungen, glaubt sie – stößt ein wütendes Gebrüll aus, als könnte er das Ding damit verjagen. Das Schiff kommt näher, und nun erkennt Hannah eine verbrannte Gestalt mit menschlichen Umrissen in einem der Pilotensitze.

Die *Red Panda* dreht erneut ab, lässt den zerstörten Schlepper nach links gleiten und verfehlt ihn nur knapp. Hannahs Schultern zittern unter ihrem übergroßen T-Shirt. Als sie wieder auf die Beine kommt, schießt eine Kugel an der Kuppel vorbei und lässt sie zusammenzucken. Ihre eigenen Worte hallen in ihrem Kopf nach: *Die Station fasst permanent etwa zehntausend Menschen.*

»Was können wir tun?«, fragt die Mutter der Jungen. Ihr Gesicht ist weiß, ihre Stimme fast ein Kreischen. Jetzt ist das Gebet der alten Frau zu hören, stockend leiert sie irgendetwas auf Spanisch herunter. Alle Passagiere, selbst die alte Frau, sehen Hannah an. Sie spürt, wie Bestürzung und Schrecken von ihnen ausstrahlen – es erinnert sie an den Hitzeschwall, der einem entgegenschlägt, wenn man einen heißen Ofen öffnet.

Sie starren sie an, weil sie das Sagen hat. Sie steht vor ihnen, hält die Notizen in der Hand und trägt das offizielle T-Shirt, und sie wollen, dass sie ihnen sagt, was sie tun sollen.

»Ähm«, sagt Hannah, während sie sich kaum bewusst ist, dass sie spricht. »Vielleicht ...«

Dann dreht sie sich um und rennt.

Im nächsten Moment ist sie im engen Korridor, der zum Cockpit führt, und schiebt sich durch die schmutzige Tür. Hinter ihr schreien die Passagiere vor Überraschung und