

ALLAN COLE
CHRIS BUNCH

Die Sten-Chroniken – Stern der Rebellen

Buch

Vulcan ist ein jahrhundertalter Fabrikplanet, hässlich wie die Sünde und gefühllos wie der Tod. Auf Vulcan leben nur zwei Arten von Menschen – die duckmäuserischen und die harten. Sten ist hart.

Als seine ganze Familie bei einem mysteriösen Unfall ausgelöscht wird, lehnt Sten sich auf. Aus den endlosen Metallabyrinthen des Planeten heraus führt er immer wieder neue Nadelstiche gegen die übermächtige Company, der Vulcan gehört. Sten ist kurz davor, in seinem Rachefeldzug umzukommen, als er einem mysteriösen Fremden das Leben rettet. Und damit wenden sich die Kräfteverhältnisse in seinem Kampf gegen die Company beträchtlich...

Autoren

Allan Cole und Chris Bunch sind die Schöpfer des weltweit erfolgreichen Science-Fiction-Zyklus *Die Sten-Chroniken*, einer Science-Fiction-Serie der Superlative; ihr Vietnam-Roman »A Reckoning For Kings« wurde für den Pulitzerpreis nominiert.

Die weiteren Bände der Sten-Chroniken sind in Vorbereitung.

Allan Cole
Chris Bunch

Die Sten-Chroniken

Stern der Rebellen

Aus dem Amerikanischen
von Gerald Jung

blanvalet

Die englische Originalausgabe erschien 1982 unter dem Titel
»Sten« bei Del Rey Books, New York.



Verlagsgruppe Random House FSC® N001967
Das für dieses Buch verwendete FSC®-zertifizierte Papier
Holmen Book Cream liefert Holmen Paper, Hallstavik, Schweden.

1. Auflage

Vollständige Taschenbuchausgabe Juni 2013

Copyright © der Originalausgabe 1982 by Allan Cole und Christopher Bunch
Published in agreement with the authors and Baror International,
Inc., Bedford Hills, New York, U.S.A.

Copyright © der deutschsprachigen Ausgabe 1996
by Wilhelm Goldmann Verlag in der Verlagsgruppe
Random House GmbH, München

Umschlaggestaltung: Melanie Miklitz, Inkcraft, München

Illustration: © Melanie Miklitz, Inkcraft, München

Redaktion: Werner Bauer

UH · Herstellung: sam

Satz: Uhl + Massopust, Aalen

Druck und Einband: GGP Media GmbH, Pößneck

Printed in Germany

ISBN: 978-3-442-26933-4

www.blanvalet.de

Kapitel 1

Der Tod fegte die *Pinte* ohne jede Vorwarnung hinweg.

Der Anzug stank fürchterlich. Drinnen steckte ein Tech und blickte durch die zerkratzte Sichtscheibe auf das Leitungsrohr, das sich um die Außenwand der Freizeitkuppel wand. Dann stieß er eine Reihe von Flüchen aus, die jeden abgebrühten Weltraumtrapper in Verlegenheit gebracht hätten.

Er sehnte sich mehr denn je nach einem großen kalten Narkobier, um die dumpfen Trommelschläge des Katers vom vergangenen Abend in seinem Kopf zum Schweigen zu bringen. Wonach ihm absolut nicht der Sinn stand, war außerhalb von Vulcan im All zu hängen und auf eine fingerdicke Metallleitung zu starren, die sich nicht mehr anschließen lassen wollte.

Er klemmte seine Waldos an den Flansch, stellte das Drehmoment nach Fingerspitzengefühl ein und gab eine weitere Sammlung ausgesuchter Obszönitäten von sich, wobei er diesmal seinen Vorgesetzten mit einbezog, sowie alle stinkenden Migs, die sich dort drin amüsierten, einen Meter und eine ganze Welt von ihm entfernt.

Erledigt. Er zog die Waldos wieder ab und aktivierte die winzige Antriebseinheit des Anzugs. Nicht nur, dass sein Vorgesetzter ein ausgemachter Schwachkopf und ehemaliger Joy-boy war, nein, wegen dieses blöden Auftrags kam er auch noch zu spät für die ersten sechs Runden. Der Tech stellte sein völlig

genulltes Gehirn auf Schongang und ließ sich per Rückstoßdüsen zur Schleuse treiben.

Natürlich hatte er nicht ganz das korrekte Drehmoment erwischt. Das wäre nicht so schlimm gewesen, wäre durch diese Leitung nicht ausgerechnet Fluor gepumpt worden, und das unter Hochdruck.

Das überdrehte Kupplungsstück riss, und nach und nach fraß sich das reine Fluor nach außen durch. Mehrere Schichten lang sprühte ein dünner Faden harmlos ins All hinaus, doch als sich der Riss verbreiterte, klatschte der Strahl direkt gegen die Außenhülle der *Pinte*, fraß sich durch die Isolierung und allmählich bis zur Innenverkleidung durch.

Zuerst war das Loch kaum größer als ein Stecknadelkopf. Der daraus resultierende Druckabfall im Innern der Kuppel war nicht einmal so dramatisch, dass die Überwachungsanlage in der Kontrollkapsel hoch über der *Pinte* angesprungen wäre.

Die *Pinte* sah aus wie irgendein x-beliebiger Rotlichtbezirk auf irgendeinem der eine Million Pionierplaneten; firmeneigene Joygirls und Joyboys drängten sich durch die Massen der Migs, stets auf der Suche nach einem dieser ungelerten Migrationsarbeiter, der noch ein paar Credits auf seiner Karte guthatte.

Lange Reihen von Spielecomputern versuchten die vorübergehenden Arbeiter mit verführerischen Aufforderungen zum Spiel zu verlocken und ließen ein leises Maschinengurren verlauten, wenn sie wieder ein einfältiges Opfer gefunden hatten.

Die *Pinte* war eines der firmeneigenen Erholungszentren, ganz auf die »grundlegenden Bedürfnisse« der Migs zugeschnitten. »Glücklich ist der Mig, der kräftig feiert«, hatte ein Psychologe der Company einmal gesagt. Was er nicht erwähnt hatte – und auch nicht eigens erwähnen musste –, war die Tatsache, dass ein feiernder Mig auch jede Menge Credits ausgab

und dabei seine Karte in den meisten Fällen überzog. Jedes Minus auf der Karte aber bedeutete zusätzliche Stunden bis zur Erfüllung des Arbeitsvertrags.

Aus diesem Grunde war die Stimmung in der *Pinte* trotz der Musik und des lauten Lachens eher gereizt und gedrückt.

Vor dem Eingang zur *Pinte* lungerten zwei muskelbepackte Männer von der Soziopatrouille her. Der ältere der beiden Wachmänner nickte drei lärmenden Migs zu, die von einer Schluckbude zur nächsten torkelten, und wandte sich dann an seinen Partner: »Wenn du jedes Mal zusammenzuckst, wenn dich einer von denen anstarrt, Kumpel, dann wird es nicht lang dauern, bis einer dieser Migs ausprobiert, was du wirklich draufhast.«

Der Neue legte die Hand auf seinen Betäubungsknüppel: »Das würde ich ihnen nur zu gerne mal zeigen.«

Der Ältere seufzte und blickte den Korridor hinunter. »Oh je. Ärger.«

Sein Partner wäre vor Aufregung fast aus seiner Uniform gehüpft. »Wo? Wo?«

Sein Blick folgte dem Finger des Älteren. Ein Stück weiter hinten verließ Amos Sten gerade das Gleitband und kam auf die *Pinte* zu. Der Neuling musste beim Anblick dieses unteretzten Mannes mittleren Alters unwillkürlich lachen, bis er die Muskelstränge bemerkte, die sich über Amos' Nacken und an seinen Armen wölbten – und die Fäuste, die wie zwei Vorschlagshämmer aussahen.

Sein älterer Partner lehnte sich jedoch gleich wieder mit einem Seufzer der Erleichterung zurück an den Eisenträger.

»Alles in Ordnung, Kleiner. Er hat seine Familie dabei.«

Eine müde aussehende Frau und zwei Kinder sprangen vom Gleitband und trotteten hinter Amos her.

»Was zum Teufel...«, sagte der junge Mann. »Dieser Zwerg

kommt mir nicht gerade wie ein besonders harter Brocken vor.«

»Du kennst Amos nicht. Andernfalls hättest du dir gleich die Hosen vollgemacht – vor allem, wenn Amos gerade der Sinn nach einer lustigen kleinen Schlägerei gestanden hätte.«

Jeder der vier Migs hielt ein kleines, weißes Rechteck gegen ein Lesegerät, und Vulcans Zentralrechner speicherte sofort ab, dass MIG STEN, AMOS; MIG STEN, FREED; MIG-ANGEHÖRIGER STEN, AHD; MIG-ANGEHÖRIGE STEN, JOHS die *Pinte* betreten.

Als Familie Sten an den beiden Wachmännern vorüberging, lächelte der ältere und nickte Amos knapp zu. Sein Partner bemühte sich weiterhin um einen finsternen Gesichtsausdruck. Amos ignorierte beide und dirigierte seine Familie auf die Eingangsschleuse zu.

»Dieser Mig prügelt sich also gerne, hm? So was nennt man nicht gerade firmentreues Sozialverhalten.«

»Söhnchen, wenn wir jedem Mig, der in der *Pinte* Rabatz macht, eins über die Rübe ziehen würden, hätten wir bald Mangel an Arbeitskräften.«

»Vielleicht sollten wir ihn etwas zurechtstutzen.«

»Meinst du wirklich, dass du der richtige Mann für diese Aufgabe bist?«

Der junge Wachmann nickte: »Warum nicht? Ich schnapp' ihn mir hinter einer Narkobude und verpass ihm ein ordentliches Ding.«

Der Ältere lächelte und strich sich unwillkürlich über die lange, leuchtende Narbe am rechten Arm. »Das haben schon ganz andere versucht; bessere als du. Aber vielleicht täusche ich mich, und du bist derjenige, der es schafft. Eins darfst du allerdings nie vergessen: Amos ist nicht irgendein blöder Mig.«

»Was ist denn so Besonderes an ihm?«

»Dort, wo er herkommt, fressen sie kleine Jungs wie dich zum Frühstück.« Der Wachmann hatte plötzlich genug von seinem neuen Partner und der ganzen Unterhaltung.

Verärgert starrte der junge Mann wieder mit finsterem Blick vor sich hin. Dann fiel ihm ein, dass ihm sein Kollege trotz seines Bierbauchs noch immer zwanzig Kilo und fünfzehn Jahre voraus hatte. Er drehte sich um und richtete seinen missmutigen Blick auf eine ältere Frau, die angeheitert aus der *Pinte* herausgewankt kam. Sie schaute ihn an, grinste zahnlos und spuckte genau zwischen den Beinen des Probanden auf den Fußboden.

»Verfluchte Migs!«

Amos schob seine Karte durch den Scanner am Eingang des Theaters, und der Computer erweiterte seinen Arbeitsvertrag automatisch um eine Stunde. Die vier betraten das Foyer, und Amos blickte sich um.

»Ich sehe den Jungen nicht.«

»Karl hat gesagt, er muss in der Schule nachsitzen«, erinnerte ihn Freed, seine Frau.

Amos zuckte die Achseln.

»Viel verpasst er sowieso nicht. Ein Kumpel aus meiner Schicht war kürzlich hier; hat erzählt, die erste Vorstellung ist irgendein Mist über einen Manag, der sich in ein Joygirl verliebt und sie dann ganz zu sich nimmt, mit hinauf ins Auge.«

Aus dem Theater plärrte Musik nach draußen.

»Komm schon, Paps, wir gehen rein.«

Amos folgte seiner Familie in den Saal.

Stens Finger flogen über die Computertastatur. Schließlich drückte er die Taste für JOB INPUT. Der Bildschirm flackerte auf und wurde dann leer und grau. Sten zuckte zusammen. Wie sollte er es auf diese Weise noch rechtzeitig zum Treff-

punkt mit seiner Familie schaffen? Das veraltete Computersystem seiner Schule war einfach nicht auf so viele Schüler eingerichtet, wie sich in Stens Unterrichtsschicht eingeschrieben hatten.

Sten blickte sich um. Niemand beobachtete ihn. Er drückte auf BASIS FUNKTION und dann eine rasche Tastenkombination. Er hatte herausgefunden, wie man sich in eine Hauptdatenbank des Zentralcomputers einklinken konnte. Natürlich entsprach das nicht ganz den Gepflogenheiten der Schule, doch wie jeder andere Siebzehnjährige überließ Sten die Sorgen von morgen getrost der Zukunft.

Nachdem die Verbindung hergestellt war, schob er seine Aufgabenkarte ein und stöhnte auf, als sein Auftrag auf dem Schirm erschien. Es war eine Cybrolathe-Übung zur Fertigung von L-Trägern.

Es würde ewig dauern, bis die Schweißnaht fertig war, und er konnte sich jetzt schon ausrechnen, dass durch die hier verlangte Technik, die sogar nach Schulstandard bemessen veraltet war, drei Mikrometer von der Verbindungsstelle entfernt eine Bruchnaht entstehen würde.

Plötzlich zog sich ein Grinsen über Stens Gesicht. Da er sich ohnehin schon auf verbotenem Terrain bewegte...

Er malte mit dem Lichtgriffel zwei Stäbe aus Stahllegierung auf den Schirm und änderte die Inputfunktion zu JOB PROGRAMM. Dann schaltete er die Funktion des Stifts auf SCHWEISSEN um. Ein paar rasche Bewegungen, und irgendwo auf Vulcan wurden zwei Metallstäbe miteinander verschweißt.

Vielleicht war es ohnehin nur eine simulierte Übung.

Der Bildschirm wurde gelöscht, und Sten wartete voller Spannung, bis er wieder aufflackerte und die Mitteilung AUFGABE ZUFRIEDENSTELLEND GELÖST einblendete. Er war fer-

tig. Noch einmal flitzten Stens Finger über die Tastatur. In Win-
deseile kappte er sämtliche illegalen Verbindungen, klinkte sich
wieder in den Schulcomputer ein, der sich gerade erschöpft ins
WARTEPROGRAMM retten wollte, und rief das AUFGABE
ZUFRIEDENSTELLEND GELÖST aus dem Speicher seines
Terminals ab. Dann schaltete er alles aus. Aufspringen und zur
Tür hinausstürzen war eins.

»Ehrlich gesagt, meine Herren«, verkündete Baron Thoresen,
»mache ich mir eher Sorgen um die Gesundheit unserer Com-
pany, als um irgendwelche Verstöße des R&D-Programms ge-
gen irgendwelche eingebildeten ethischen Grundsätze des Im-
periums.«

Eigentlich hatte es nur eine Routinesitzung des Aufsichts-
rats sein sollen, ein ganz gewöhnliches Treffen des sechsköp-
figen Gremiums, das die Schicksale von beinahe einer Milliarde
Menschen lenkte. Dann hatte der alte Lester jedoch ganz bei-
läufig seine Frage losgelassen.

Thoresen hatte sich erhoben und marschierte jetzt plötzlich
auf und ab. Die Aufmerksamkeit der Mitglieder wurde ebenso
von der stämmigen Gestalt des Direktors wie auch von seiner
polternden Stimme und seiner Autorität in Bann gehalten.

»Es tut mir leid, wenn meine Äußerungen unpatriotisch
klingen, aber ich bin Geschäftsmann, kein Diplomat. Wie
schon mein Großvater vor mir glaube ich an nichts anderes als
an die Company.«

Nur einer seiner Zuhörer zeigte sich nicht beeindruckt.
Lester. Vertraue niemals einem alten Dieb, dachte der Baron.
Der Kerl hat seine Schäfchen bereits im Trockenen und kann
sich erlauben, den Ehrenmann rauszuhängen.

»Sehr eindrucksvoll«, sagte Lester. »Doch wir – die Mit-
glieder des Aufsichtsrats – haben Sie nicht nach einem Treue-

schwur gefragt. Wir wollten etwas über die weiteren Kosten von Projekt Bravo erfahren. Sie haben sich geweigert, uns Genaueres über Sinn und Zweck Ihrer Experimente mitzuteilen, verlangen aber ein ums andere Mal zusätzliche Finanzmittel. Ich habe mich nur erkundigt, ob es womöglich eine militärische Verwendung gibt, um vielleicht an die eine oder andere Subvention aus den Töpfen der imperialen Programme heranzukommen.«

Der Baron sah Lester nachdenklich, aber unbeeindruckt an. Letztendlich war Thoresen der Mann mit sämtlichen Karten in der Hand. Doch er hütete sich davor, dem mit allen Wassern gewaschenen Nahkämpfer auch nur die kleinste Lücke in seiner Deckung zu gewähren. Er wusste auch, dass er mit Drohungen nicht weit kam. Lester hatte zu viel mitgemacht, um sich noch vor irgendetwas zu fürchten.

»Ich bin für Ihre Anstrengung überaus dankbar, ebenso wie über Ihre Sorge hinsichtlich der notwendigen Ausgaben. Trotzdem ist dieses Projekt für unsere Zukunft viel zu wichtig, als dass ich eine undichte Stelle riskieren könnte.«

»Höre ich da so etwas wie Misstrauen heraus?«

»Nicht Ihnen gegenüber, meine Herren, seien Sie nicht albern. Doch wenn unsere Konkurrenten etwas von den Zielen des Projekts Bravo erfahren, können nicht einmal meine engen Verbindungen zum Imperator sie davon abhalten, uns die Früchte unserer Arbeit wegzunehmen – und uns damit zu ruinieren.«

»Selbst wenn es eine undichte Stelle gäbe«, hakte ein anderes Mitglied nach, »hätten wir immer noch die Option, den Nachschub an AM₂ zu drosseln.«

»Jedenfalls wenn Sie Ihre engen, persönlichen Verbindungen zum Imperator spielen lassen«, ergänzte Lester glattzünftig.

Der Baron lächelte gequält.

»Nicht einmal ich würde mich derart auf eine Freundschaft verlassen. AM₂ ist die Energiequelle, durch die das Imperium und der Imperator selbst blühen und gedeihen. Sonst niemand.«

Stille. Sogar Lester schwieg. Der Geist des Ewigen Imperators beendete die Unterhaltung. Der Baron warf noch einen Blick in die Runde und fuhr in seinem üblichen gelangweilten Tonfall fort.

»Wenn es keine weiteren Einwände gibt, vermerke ich die zusätzliche Finanzierung als gesichert. Jetzt aber zu einer weniger komplizierten Angelegenheit. Glücklicherweise darf ich Ihnen verkünden, dass die Ausgaben für Instandsetzungsaufgaben auf Vulcans Raumhafenanlagen um fünfzehn Prozent gesunken sind. Das betrifft nicht nur die innerbetrieblichen Liegeplätze, sondern auch die Containerversiegelungsanlagen. Trotzdem bin ich noch nicht zufrieden. Es wäre wesentlich besser, wenn...«

Als die Vorstellung zu Ende war und die Lichter wieder angingen, riss Amos die Augen auf. Soweit er die Handlung verfolgt hatte, waren der Manag und sein Joygirl nach dem Umzug ins Auge auf einen Pionierplaneten geflogen und dort von was auch immer angegriffen worden.

Er gähnte. Amos hielt nicht viel von Live-Vorführungen, doch hin und wieder kam ihm ein ruhiges Schläfchen ganz gelegen.

Ahd stieß ihn an. »Wenn ich mal groß bin, will ich auch Manag werden.«

Amos schüttelte sich und war plötzlich hellwach. »Wieso das denn, mein Junge?«

»Weil sie viele Abenteuer erleben und Geld kriegen und Medaillen und ... und ... und alle meine Freunde wollen auch Manags werden.«

»Das schlag dir mal gleich wieder aus dem Kopf«, fauchte Freed. »Unsereiner hat mit Manags nichts am Hut.«

Der Junge ließ den Kopf hängen. Amos klopfte ihm auf die Schulter. »Glaub nicht, dass du nicht gut genug dafür bist, Junge. Meine Fresse, jeder Stein ist sechs von diesen Scheiß...«

»Amos!«

»Entschuldigung. Von diesen Leuten, wollte ich sagen.« Dann verbesserte er sich erneut. »Zum Teufel noch mal. Was ist denn so schlimm daran, wenn man Manags Scheißkerle nennt? Schließlich sind das alles Scheißkerle. Wie auch immer, Ahd, diese Manags sind keine Helden. Das sind ganz üble Burschen. Die gehen über Leichen, um ihr Soll zu erfüllen. Und dann prellen sie noch die Hinterbliebenen um die Gratifikation bei Todesfall. Wenn du ein Manag wärst, würdest du mich und deine Mama nicht gerade stolz machen; und dich auch nicht.«

Dann kam sein Töchterchen an die Reihe.

»Ich möchte ein Joygirl werden«, verkündete sie.

Amos sah, wie Freed anderthalb Meter in die Luft sprang, und verbarg sein Grinsen. Damit sollte sie sich gefälligst auseinandersetzen.

Nachdem die Leitung unter dem zunehmenden Druck geplatzt war, wurde sie von dem austretenden Gas direkt in das Loch gepresst, das das Fluor bereits in die Freizeitkuppel gefressen hatte.

Als Erster starb ein alter Mig, der sich wenige Zentimeter von der plötzlichen Öffnung entfernt an die gewölbte Außenwand der Kuppel lehnte. Vielleicht konnte er noch zusehen, wie sich das Fluor durch sein Fleisch und seinen Brustkorb fraß und die roten, pulsierenden Lungen blanklegte, bevor er starb.

In der Kontrollkapsel der *Pinte* sah eine Gruppe gelangweilter Techs einem abgebrannten Mig dabei zu, wie er versuchte, ein Joygirl zu einer Party mit ermäßigter Gebühr zu überreden. Einer der Techs wollte wetten, doch niemand hielt dagegen. Joygirls gewährten keine Sondertarife.

Als der Druck schließlich unter den kritischen Wert sank, ging der Alarm los. Deshalb geriet niemand gleich in Panik. Zusammenbrüche und Alarmer gehörten auf Vulcan zum Alltag und kamen beinahe in jeder Schicht vor.

Der Cheftechniker schlenderte lässig zum Hauptcomputer, tippte auf der Tastatur herum und stellte das *Bong-Bong-Bong* sowie die zuckenden Alarmlichter ab.

»Mal sehen, was jetzt schon wieder los ist.«

Die Antwort flammte kurz darauf auf den Bildschirm.

»Hmm. Sieht ja ziemlich knifflig aus. Sehen Sie sich das mal an.«

Sein Assistent blickte ihm über die Schulter.

»Da strömt irgendeine Chemikalie in die Kuppel. Ich versuch's mal ein bisschen einzugrenzen.« Der Tech hämmerte erneut auf der Tastatur herum und hangelte sich ein Stück weiter durch die Datenbanken.

VERLUST VON ATEMLUFT GEMELDET; GIFTIGE SUBSTANZ FESTGESTELLT; POTENZIELLE LEBENS-GEFAHR; ALARMSTUFE ROT.

Jetzt endlich zeigte der Cheftechniker eine andere Reaktion als blanke Langeweile.

»Diese Idioten von der Instandsetzung und ihre verfluchten undichten Leitungen! Die glauben wohl, wir hätten nichts Besseres zu tun, als ständig hinter ihnen aufzuwischen! Am liebsten würde ich mich dermaßen über diese hirnlosen Blödmänner beschweren, dass ihnen ...«

»Äh, Sir?«

»Stören Sie mich nicht beim Fluchen! Was ist denn?«

»Sollte das nicht schleunigst repariert werden?«

»Doch, doch. Wenn ich nur rauskriegen würde, wo ... die meisten dieser verdammten Sensoren sind kaputt, oder jemand hat Bier hineingeschüttet. Wenn ich jedes Mal einen Credit kriegen würde, wenn jemand ...«

Seine Stimme wurde immer leiser, während er versuchte, das Leck zu lokalisieren. Die Suche per Computer brachte ihn immer näher heran, Rohr für Rohr, Leitung für Leitung.

»Mist. Um da ranzukommen, müssen wir uns umziehen. Das läuft um diese Laboratoriumskuppel herum – ach du Schreck!«

Das Diagramm, das er gerade durchging, ließ sich nicht weiterbewegen. Rote Buchstaben blinkten auf: JEDEN ZWISCHENFALL IN VERBINDUNG MIT PROJEKT BRAVO DIREKT AN THORESEN WEITERLEITEN.

»Aber warum macht es jetzt ...«, wunderte sich sein Assistent, unterbrach sich dann jedoch, als er merkte, dass ihn der Cheftechniker ignorierte.

»Diese blöden Manags. Wegen jedem Dreck wollen sie persönlich um Rat gefragt werden ...« Er holte das Verzeichnis auf den Schirm, fand Thoresens Kode, drückte auf die Eingabe-Taste und lehnte sich abwartend im Stuhl zurück.

Als sie den Raum verließen, schüttelte der Baron jedem einzelnen seiner Aufsichtsratsmitglieder die Hand, schlug ein gemeinsames Abendessen vor oder lobte einen besonders guten Vorschlag. Bis Lester an die Reihe kam.

»Ich bin froh, Sie dabeizuhaben, Lester, auch wenn Sie es nicht glauben. Ihre Klugheit übt unbestritten einen wegweisenden Einfluss auf den weiteren Kurs unseres ...«

»Ziemlich gutes Ausweichmanöver, Thoresen. Hätte ich auch nicht besser hingekriegt.«

»Aber ich bin Ihnen doch nicht ausgewichen, mein Bester. Ich habe nur...«

»Selbstverständlich haben Sie nur. Heben Sie sich die Schmeicheleien für die anderen Narren auf. Wir beide wissen unsere Positionen besser einzuschätzen.«

»Schmeicheleien?«

»Schon gut.« Lester schob sich an ihm vorbei, drehte sich jedoch noch einmal um. »Ich hoffe, Sie nehmen es nicht persönlich, Thoresen. Genau wie Ihnen liegt mir nur das Wohlergehen *unserer* Company am Herzen.«

Der Baron nickte. »Ich würde niemals etwas anderes von Ihnen erwarten.«

Thoresen sah dem alten Mann nach, wie er davonhinkte. Alte Halunken werden kindisch, dachte er. Was war denn noch persönlicher als Macht?

Als hinter ihm ein diskretes Summen erklang, drehte er sich zur Quelle des Geräusches um und streckte den Zeigefinger aus. Sechs Regale mit offensichtlich antiken Büchern schoben sich zur Seite und gaben eine Computerkonsole frei.

Mit drei gemächlichen Schritten stand er davor und nahm den eingehenden Ruf entgegen. Auf dem Bildschirm wurde der Cheftechniker sichtbar. »Wir haben ein Problem, Sir, hier in FK 26.«

»Berichten Sie«, sagte der Baron nickend.

Der Cheftechniker tippte auf seiner Tastatur herum, der Bildschirm teilte sich, und die Details des Lecks in der *Pinte* scrollten über die eine Hälfte. Der Baron verstand sofort. Den Berechnungen des Computers zufolge würde das tödliche Gas die Freizeitskuppel innerhalb der nächsten fünfzehn Minuten ausfüllen.

»Warum bringen Sie das nicht in Ordnung, Techniker?«

»Weil der blöde Computer mir ständig ›Projekt Bravo, Projekt Bravo‹ signalisiert«, knurrte der Cheftechniker. »Sobald

ich Ihre Zustimmung habe, ist das Ding in Nullkommanix repariert, das merkt keine ... Ich meine, ich würde es sofort reparieren lassen.«

Der Baron dachte einen Augenblick nach.

»Kommen Sie denn wirklich nicht auf einem anderen Weg an das Leck heran – außer durch das Projektlabor? Warum schicken Sie keinen Instandsetzungstechniker im Anzug raus?«

»Bringt nichts. Die Leitung ist so verzogen, dass wir sie sofort abkoppeln müssen. Wir müssen in dieses Labor.«

»Dann kann ich Ihnen auch nicht weiterhelfen.«

Der Cheftechniker erstarrte.

»Aber ... dieses Leck wird sich nicht auf FK 26 beschränken. Das verdammte Fluor reagiert mit allem Möglichen und frisst sich dann durch alles bis auf Glaswände.«

»Dann weg mit Sechszwanzig.«

»Aber ... da sind an die vierzehnhundert Leute ...«

»Befolgen Sie Ihre Befehle.«

Der Cheftechniker starrte Thoresen ungläubig an. Dann nickte er und schaltete ab.

Der Baron seufzte. Er durfte nicht vergessen, der Personalabteilung mitzuteilen, den Anwerbungsquotienten für ungelernete Arbeiter hochzusetzen. Dann überdachte er die Geschichte noch einmal, um sicherzugehen, dass er nichts übersehen hatte.

Es gab ein Sicherheitsproblem. Der Cheftechniker – und natürlich auch seine Assistenten. Er könnte die Männer versetzen, oder, was noch einfacher war ... Thoresen wischte das Problem zur Seite. Auf dem Bildschirm flammte die Speisekarte für sein Abendessen auf.

Der Cheftechniker pffte tonlos vor sich hin und trommelte leise mit dem Fingernagel auf den Bildschirm. Sein Assistent stand unschlüssig neben ihm.

»Äh, müssen wir denn nicht ...?«

Der Cheftechniker sah ihn an, sagte dann aber lieber doch nichts. Er drehte sich vom Terminal weg und entriegelte mit raschen Handgriffen das grellrote Tastenfeld mit der Aufschrift NOTMASSNAHMEN.

Sten setzte über einen wütenden Tech hinweg und rannte weiter durch den Korridor. Kurz vor dem Eingang zur *Pinte*, wo er seine Karte aus der Tasche zog, stellte sich ihm der junge Wachmann in den Weg.

»Ich habe das genau beobachtet, Bursche!«

»Was denn?«

»Was du mit dem Tech gemacht hast. Hat man dir keine Manieren beigebracht?«

»Meine Güte, Sir, er ist ausgerutscht. Da muss jemand was auf dem Gleitband verschüttet haben. Das ist von hier aus nicht so gut zu sehen. Besonders für einen älteren Mann.«

Er sah aus, als könnte er kein Wässerchen trüben.

Der Wachmann wollte gerade ausholen, da hielt ihn sein Partner am Handgelenk fest. »Schon gut. Das ist Stens Junge.«

»Trotzdem müssen wir ... Ach, geh schon. Mig. Geh rein!«

»Vielen Dank, Sir.«

Sten trat vor die Schleuse und streckte seine Karte dem Lesegerät entgegen.

»Mach nur so weiter, Bursche. Weißt du, was dann passiert?«

Sten wartete.

»Du wirst davonlaufen. Zu den Delinqs. Und dann jagen wir dich. Weißt du, was wir mit denjenigen machen, die wir schnappen? Wir löschen ihre Gehirne.«

Der Wachmann grinste.

»Dann sind sie ganz zahm. Manchmal überlassen sie uns die Mädchen für ein paar Schichten ... bevor sie sie auf die Gleitbänder rausstellen.«

Plötzlich kreischte die Hydraulik verborgener Mechanismen auf, und die Schotten zur Kuppel sausten krachend vor die Eingangstür. Sten hechtete zur Seite und ging zu Boden.

Er sah die beiden Wachmänner an, wollte etwas sagen... Dann folgte er ihren Blicken zu den roten Blinklichtern über dem Eingang:

EINGANG VERSCHLOSSEN... NOTFALL...

Langsam erhob er sich. »Meine Eltern«, sagte Sten wie betäubt. »Sie sind da drin!«

Dann trommelte er gegen die soliden Stahltüren, bis ihn der ältere der beiden Wachmänner wegzog.

An sechs Segmenten der Kuppel lösten sich die Hochdruckbolzen. Im Brüllen des Sturms, den die ins All entweichende Luft entfachte, war ihr helles Klicken kaum zu hören.

Der Sog erfasste die Trinkbuden der *Pinte* und die Leute darin fast wie in Zeitlupe und spie sie durch die Löcher hinaus in die endlose Schwärze.

Dann erstarb das Heulen des Windes ganz plötzlich wieder.

Was an Gebäudeteilen, Einrichtung und anderem Inventar noch übrig war, trieb im kalten Glanz der weit entfernten Sonne im All dahin, zusammen mit den seltsam verdrehten Körpern von 1385 Menschen.

Im Innern der leeren Kuppel, die einmal die *Pinte* gewesen war, starrte der Cheftechniker aus dem Bullauge der Kontrollkapsel hinaus. Sein Assistent erhob sich von den Bedienungselementen und legte eine Hand auf den Arm des Technikers.

»Ist ja gut. Es waren doch nur Migs.«

Sein Vorgesetzter atmete tief durch.

»Stimmt auch wieder. Nur Migs, nichts weiter.«

Kapitel 2

Vulcan.

Ein riesiger Haufen Schrott inmitten des Sterngeflimmers und der tiefsten Dunkelheit. Sein Zentrum besteht aus einem Konglomerat von Walzen, Fässern, Röhren, Pilzen und Quadern, beliebig ineinandergesteckt wie von einem schwachsinnigen Kind.

Die künstliche Welt von Vulcan, das Megamilliarden schwere Herz der Company. Die ultimative Maschinenhalle, ein Fabrikplanet ohne natürliche Umwelt.

Ununterbrochen lieferten die Erzschiffe der Company Rohstoffe nach Vulcan. Hier wurde alles verarbeitet, raffiniert und gefertigt, sowohl in Teilherstellung als auch in vielen Fällen bis zur Endmontage. Die Frachter der Company belieferten die halbe Galaxis. Für ein Imperium, das auf einem Wirtschaftsunternehmen aufgebaut war, war auch ein derartiger vertikaler Trust akzeptabel.

Vor sechshundert Jahren war Thoresens Großvater vom Ewigen Imperator aufgefordert worden, Vulcan zu errichten. Als Dreingabe gehörte zu dieser Aufforderung eine zusätzliche Tankerladung Antimaterie₂ der C-Klasse, der Energiequelle, die der Menschheit den Zugang zur Galaxis verschafft hatte.

Die Arbeiten begannen mit der Konstruktion des kosmischen Zylinders, der sich von achtzig auf sechzehn Kilometer Durchmesser verjüngte, und in dem die Verwaltungs- und

Versorgungssysteme der neuen Welt untergebracht werden sollten.

Eigene Antriebseinheiten transportierten diesen Kern mehr als zwanzig Lichtjahre weit, um ihn in einem toten, aber sehr mineralreichen Sonnensystem zu verankern.

In anderen Systemen waren komplette Fabriken, ganze Cluster von Walzenelementen, vorgefertigt und dann an diese Kernwelt angeflanscht worden. Mit ihnen kamen Millionen von Lebenserhaltungssystemen, von Wohnquartieren über hydroponische Gärten bis hin zu Erholungseinrichtungen.

Computeranimierte Demonstrationen ließen die damals noch namenlose, künstliche Welt sehr eindrucksvoll erscheinen: ein gewaltiger, ultraeffizienter Koloss für die bestmögliche Ausbeutung von Material und Arbeitern. Was der Computer eigentlich nicht vorgesehen hatte, waren Menschen.

Im Laufe der Jahre war es oft einfacher, eine Fabrikeinheit nach der Erfüllung ihres Produktionszweckes zu schließen, anstatt sie komplett umzubauen. Und bei Bedarf wurden einfach weitere neue Fabriken, Wohnquartiere und Freizeitkuppeln irgendwo angebaut. In einer Welt, auf der die Schwerkraft von McLean-Generatoren kontrolliert wurde, war oben und unten allein eine Sache der Übereinkunft. Schon nach zweihundert Jahren erinnerte Vulcan an eine Metallskulptur mit dem Titel *Schrott auf der Suche nach einem Schweißer*.

Schließlich wurde oben auf diesen zusammengewürfelten Metallhaufen »Das Auge« montiert – der mit dem ursprünglichen zylindrischen Kern verbundene Sitz der Geschäftsleitung der Company. Der Pilz mit seinen sechzehn Kilometern Durchmesser kam nach der Zentralisierung der Company hinzu und war zu Stens Zeiten erst zweihundert Jahre alt.

Direkt unterhalb des Auges befand sich die Güterverladung, die im Allgemeinen den Schiffen der Company vorbehalten

ten blieb. Unabhängige Händler dockten außerhalb an und mussten sich den zusätzlichen Kosten für Fracht- und Passagiertransfer mittels Company-eigener Raumgleiter beugen.

Unterhalb der Ladezone lag die Besucherkuppel, ein normaler Freihandelshafen, wenn man einmal davon absah, dass jeder von einem Händler hier ausgegebene Credit direkt der Company gutgeschrieben wurde.

Keinem Außenweltler war es erlaubt, über die Besucherkuppel hinaus weiter nach Süden vorzudringen. Die Company war entschieden dagegen, dass Fremde mit ihren Arbeitern verhandelten – oder ihnen auch nur begegneten.

In der Galaxis machten wilde Gerüchte hinsichtlich Vulcan die Runde, doch hatte es noch niemals eine Kommission für Imperiale Rechte nach Vulcan verschlagen. Schließlich produzierte die Company seit ihrem Bestehen stets zur vollsten Zufriedenheit.

Der gigantische Moloch versorgte das Imperium mit genau dem, was es schon seit Jahrhunderten brauchte. Außerdem sorgte die Innere Sicherheit der Company dafür, dass es in ihrem Raumsektor vorbildlich ruhig blieb.

Der Ewige Imperator dankte es ihr. Er war so dankbar, dass er Thoresens Großvater in den Adelsstand erhoben hatte. Und die Company produzierte weiter.

Jeder Moloch – ob es sich nun um das Persische Reich oder General Motors handelt, um zwei Beispiele aus der Vergangenheit zu nennen, oder um das wuchernde Konglomerat aus der jüngsten Geschichte – gehorcht ab einem gewissen Punkt nur noch dem Gesetz der Trägheit. Eine Zeit lang jedenfalls. Sollte jemandem in Stens Zeit aufgefallen sein, dass die Company schon seit hundert Jahren keine neuen Fertigungstechniken mehr eingeführt hatte oder dass die Personalabteilung der Company Innovation und Erfindungsgeist regelrecht im

Keim erstickte, so war das Thoresens Aufmerksamkeit entgangen.

Selbst wenn jemand so mutig oder so närrisch gewesen wäre, bis zu ihm vorzudringen, hätte es nicht viel gefruchtet. Baron Thoresen quälte die Tatsache, dass ihm das Werk seines Großvaters langsam zwischen den Fingern zerrann. Er machte seinen Vater dafür verantwortlich, einen kriecherischen Weichling, der es zugelassen hatte, dass die Ingenieure von Bürokraten verdrängt wurden. Doch selbst wenn der dritte Thoresen ein Mann mit Fantasie gewesen wäre, wäre es wahrscheinlich unmöglich gewesen, das vielköpfige Monster, das der ältere Thoresen geschaffen hatte, unter Kontrolle zu bringen.

Die ungestüme Tatkraft und die Begeisterung für den Kampf bis aufs Messer – sowohl körperlich als auch im gesellschaftlichen Sinne –, die seinen Großvater ausgezeichnet hatten, ließen sich auch beim Baron finden; die angeborene Anständigkeit des Alten hatte er jedoch nicht geerbt. Als sein Vater eines Tages weit weg von Vulcan unvermutet auf Nimmerwiedersehen verschwand, war es keine Frage, dass der junge Mann den Vorsitz des Aufsichtsrats übernahm.

Jetzt war er fest entschlossen, den alten Geist, mit dem sein Großvater einst angefangen hatte, wieder aufleben zu lassen – allerdings nicht, indem er die Company auf den Kopf stellte und ordentlich durchschüttelte. Thoresen wollte viel mehr als das. Er war wie besessen von der Idee eines perfekten Coups, von seiner Version eines Meisterschlags beim Kendo.

Projekt Bravo.

Sein großer Coup stand inzwischen nur noch wenige Jahre vor der Vollendung.

Unter dem Baron rangierten sein Aufsichtsrat sowie die weniger wichtigen Verwaltungskräfte, die Manags. Da die Führungselite ausschließlich im Auge lebte und arbeitete, war sie

nicht nur durch eiserne Verträge und hohe Gehälter an die Company gebunden, sondern auch durch die wunderbarsten aller Sonderleistungen: beinahe uneingeschränkte Macht.

Eine Stufe unter den Manags standen die Techniker, hoch ausgebildete und angesehene Spezialisten. Ihre Verträge liefen meist über einen Zeitraum zwischen fünf und zehn Jahren.

Nach Auslaufen seines Vertrags konnte ein Tech als reicher Mann nach Hause zurückkehren und sich selbstständig machen – wobei sich die Company natürlich die Vertriebsrechte aller eventuell neu entwickelten Produkte exklusiv vorbehielt – oder sich zur Ruhe setzen.

Für einen Manag oder einen Tech war Vulcan so etwas wie ein industrielles Paradies.

Für die Migs war es die Hölle.

Es ist bezeichnend, dass der Gewinner des von der Company ausgeschriebenen Wettbewerbs »Wie soll unser Planet heißen?«, ein gewitzter ungelerner Wanderarbeiter, das Preisgeld sofort dazu benutzt hatte, sich aus seinem Vertrag freizukaufen und so weit wie möglich von Vulcan zu flüchten.

Fellachen, verarmte Farmer aus Oklahoma – es wird wohl immer Wanderarbeiter geben, die irgendwo die Drecksarbeit verrichten. Doch ebenso wie sich ägyptische Fellachen über die handwerkliche Geschicklichkeit der Familie Joad gewundert hätten, so würde der Fließbandmalocher des zwanzigsten Jahrhunderts über Leute wie Amos Sten staunen.

Es gab keine Welt, die für Amos groß genug war. Für einen vollen Bauch, einen Liter Rachenputzer und ein Ticket in die nächste Welt reparierte Amos jeden Omni, brachte einen heruntergewirtschafteten Mähdrescher wieder auf Vordermann oder schleppte einen neuen Robot sechs Treppen hinauf.

Und dann zog er weiter.

Freed, seine Ehefrau, war irgendwo in der Pampa auf einer

Farm aufgewachsen und war ebenso neugierig auf jede neue Welt. Die beiden glaubten fest daran, dass sie irgendwann die richtige Welt finden und sich dort endgültig niederlassen würden. Eine Welt, auf der es nicht zu viele Menschen gab, und wo ein Mann und eine Frau nicht für die Geschäfte eines anderen den Buckel krumm machen mussten. Solange sie diesen Ort nicht gefunden hatten, war jede Welt besser als die vorige.

Bis auf Vulcan.

Was der Anwerber gesagt hatte, hörte sich geradezu ideal an.

Fünfundzwanzigtausend Credits im Jahr für ihn, plus unzählige Vergünstigungen für einen Mann mit seinen Talenten. Sogar ein Zehntausender-Kontrakt für Freed. Und die Möglichkeit, mit den höchstentwickelten Werkzeugen der ganzen Galaxis zu arbeiten.

Der Anwerber hatte nicht gelogen.

Die Fabrik, in der Amos arbeitete, war moderner als alle Maschinen, die er jemals gesehen hatte. Die Maschine wurde mit drei Streifen aus unterschiedlichen Metallen gefüttert. Die Streifen wurden simultan gewalzt und elektronisch miteinander verbunden. Die Toleranzgrenze für diese Träger – es dauerte zehn Jahre, bis Amos herausfand, was er da eigentlich herstellte – lag bei einem Millionstel Millimeter, plus oder minus ein Tausendmillionstel.

Amos war als Maschinenmeister angestellt.

Doch seine einzige Aufgabe bestand darin, die Metallgrate, die den Müllsaugern entgangen waren, unter den Abfallöffnungen der Maschinenstraße zusammenzukehren. Alles andere erfolgte automatisch und wurde von einem Computer gesteuert, der eine halbe Welt entfernt saß.

Auch bei den Löhnen hatte er nicht gelogen. Allerdings hatte der Anwerber nicht erwähnt, dass ein Overall hundert Credits kostete, Sojafleisch zehn Credits pro Portion, oder

dass die Miete für ihre drei Wohnzellen sich auf eintausend Credits im Monat belief.

Während Amos und Freed auf einen Ausweg sannen, rückte das Auslaufdatum ihrer Verträge immer weiter in die Zukunft. Außerdem waren da noch die Kinder, ungeplant, aber willkommen. Kindern stand die Company positiv gegenüber. Sie bildeten das Arbeitermaterial für die nächste Generation, und das ohne Rekrutierungs- und Transportkosten.

Amos und Freed bekämpften die Konditionierungsprozesse der Company, doch es war so schwer, jemandem, der in gewölbten grauen Kuppeln und auf Gleitbändern aufwuchs, zu erklären, was ein freier Himmel oder ein Spaziergang auf einer unbekanntem Straße bedeutete.

Nach einer schier endlosen Auseinandersetzung hatte Freed ihren Kontrakt um sechs Monate aufgestockt, um dafür ein wandgroßes Muralive, ein lebensechtes Wandbild anzuschaffen, auf dem eine schneebedeckte Landschaft auf einer unberührten Grenzwelt abgebildet war.

Fast acht Monate vergingen, bevor der Schnee aufhörte, auf die einsame Ansammlung von Kuppeln zu fallen, und die Tür, hinter der ein warmes, heimeliges Feuer prasselte, nicht mehr aufschwang, um den heimkehrenden Arbeiter zu empfangen.

Sten bedeutete das Wandgemälde weit weniger als Amos und Freed. Trotzdem hatte sogar der junge Karl, der nicht die geringste Vorstellung von einem Leben besaß, in dem man beim Ausstrecken der Arme nicht gleich an die nächste Wand stieß, rasch gelernt, dass das einzige Ziel in seinem Leben darin bestand, Vulcan um jeden Preis zu verlassen.

Kapitel 3

»Eins darfst du nie vergessen, mein Sohn: Es kommt immer darauf an, aus welcher Perspektive man einen Bären betrachtet.«

»Was ist ein Bär, Papa?«

»Weißt du doch. Wir haben einmal einen auf 'nem Vid gesehen. So wie der, mit dem die Imperiale Wache für sich wirbt.«

»Genau. Sieht genau wie der Berater aus.«

»So ähnlich, nur ein bisschen haariger und nicht so dumm. Wie auch immer, wenn du in einem Spähwagen sitzt und auf den Bär hinunterschaut, sieht er nicht sehr gefährlich aus. Wenn er sich aber direkt vor dir aufbaut ...«

»Verstehe ich nicht.«

»So ein Bär ist wie Vulcan. Wenn du oben im Auge sitzt, kommt es dir wahrscheinlich nicht so schlimm vor. Aber wenn du ein Mig bist, hier unten ...«

Amos Sten nickte und goss sich noch einen halben Liter Narkobier ein.

»Das Einzige, was du beim Kampf mit einem Bären niemals vergessen darfst, Karl, ist, dass du auf keinen Fall den zweiten Platz belegen darfst. Noch wichtiger ist, sich gar nicht erst von einem Bären erwischen zu lassen.«

Diese Lektion hatte Sten bereits gelernt. Von Elmore. Elmore war ein alter Mig, der in der Einzelwohnung am Ende des Korridors hauste. Den Großteil seiner arbeitsfreien Zeit verbrachte er jedoch in der Spielzone der Kinder und erzählte ihnen seine Geschichten.

Sie waren der zusammengeflunkerte, wundervolle Teil einer mündlichen Überlieferung, die die industriellen Wanderarbeiter von tausend Welten nach Vulcan mitgebracht und daraus eine eigene Underground-Folklore geschaffen hatten.

Die heimliche Besiedlung von Ardmore. Das Geisterschiff von Capella. Der Bauer, der König wurde.

Und die auf Vulcan selbst entstandenen Legenden, wie etwa *Die Delinqs, die die Company retteten*. Diese unheimlichen, nur geflüstert vorgetragenen Geschichten von verlassenen Lagerhallen und Fabrikkuppeln, die schon seit Generationen nicht mehr von den Menschen benutzt wurden . . . und in denen sich doch noch Leben regte.

Stens Lieblingsgeschichte war die, die Elmore nur sehr selten erzählte: sie berichtete davon, wie sich eines Tages alles ändern würde, wie eines Tages jemand aus einer anderen Welt kommen und die Migs hinauf ins Auge führen würde. Dann war der Tag der Abrechnung gekommen, an dem das Blut der Manags aus der Luftumwälzanlage quellen würde. Das Allerbeste kam ganz zum Schluss, wenn Elmore leise sagte, dass der Mann, der die Migs anführen würde, selbst einmal ein Mig gewesen war.

Die Eltern der Kinder auf diesem Korridor kümmerten sich nicht um Elmore. Er sorgte dafür, dass ihnen die Kinder nicht unter den Füßen herumwuselten, und aus Dankbarkeit legten sie einmal im Jahr zusammen, um Elmore zum Gründertag ein kleines Geschenk zu überreichen. Falls sie wussten, dass die meisten seiner Geschichten gegen die Company gerichtet waren, erwähnten sie nie etwas davon. Es hätte sie auch nicht großartig gestört.

Das böse Ende konnte nicht ausbleiben. Eines der Kinder plapperte im falschen Moment etwas aus, und der Berater bekam Wind davon.

Eines Tages kehrte Elmore nicht von der Arbeit zurück, und alle fragten sich, was wohl mit ihm geschehen war. Nach einiger Zeit wurde das Thema jedoch langweilig, und keiner dachte mehr daran.

Bis auf Sten. Er sah Elmore wieder, in der *Pinte*. Der Mann war nur noch eine wandelnde Hülle, die hinter einer Reinigungsmaschine hertrötete. Er blieb neben Sten stehen und blickte zu dem Jungen herunter.

Elmore öffnete den Mund und versuchte zu sprechen. Aber seine Zunge rollte nur hilflos hin und her, aus seiner Kehle drang kaum mehr als ein gutturales Stöhnen. Die Maschine stieß einen Pfiff aus, Elmore drehte sich um und stolperte wieder gehorsam hinter ihr her. Ein Wort kristallisierte sich in Stens Gedanken: Gehirnlöschung.

Er erzählte seinem Vater, was er gesehen hatte. Amos verzog das Gesicht. »Du darfst eine Lektion nie vergessen, mein Junge: du musst ihnen immer aus dem Weg gehen.«

»Habe ich dir nicht gesagt, du sollst solchen Dingen aus dem Weg gehen, mein Sohn?«

»Wie denn, Papa? Sie waren zu viert und viel größer als ich.«

»Schlimm für dich. Aber es werden noch eine Menge Dinge auf dich zukommen, die größer sind als du. Wie willst du damit fertigwerden?«

Sten überlegte kurz.

»Von hinten gesehen wirkten sie längst nicht mehr so groß, stimmt's, Papa?«

»Ein fürchterlicher Gedanke, Karl. Ganz schrecklich. Besonders, weil er wahr ist.«

Sten erhob sich.

»Wo willst du hin?«

»Ich ... ich geh spielen.«

»Nein. Warte, bis das blaue Auge abgeschwollen ist. Niemand soll sich daran erinnern.«

Zwei Wochen später kletterte einer der vier Jungs in der Turnstunde am Seil hinauf. Plötzlich riss es ab, und er knallte sechs Meter tiefer auf den Stahlboden.

Drei Tage danach erforschten zwei andere Mitglieder der Gruppe einen noch nicht ganz fertiggestellten Korridor. Vielleicht hatten sie einfach nur Pech, ausgerechnet in dem Moment unter der Wandplatte zu stehen, als sie sich aus ihren Halterungen löste. Als die Jungs aus dem Krankenhaus entlassen wurden, erteilte der Berater den Eltern eine Verwarnung.

Auch der Anführer von Stens Angreifern hatte Pech. Als er sich nach der Ausgangssperre draußen herumtrieb, fiel ihn plötzlich etwas von hinten an und prügelte ihn bewusstlos. Nach der kurzen Untersuchung des Falls meinte der Berater, dass es sich um einen Delinquenten gehandelt haben musste – einen Angehörigen jener wilden Banden, die in den verlassenen Sektoren von Vulcan umhervagabundierten, in der ständigen Angst, erwischt und gelöscht zu werden.

Trotz dieser Erklärungen wurde Sten danach weitgehend in Ruhe gelassen.

»Ich muss mal mit dir reden, Karl.«

»Was ist denn, Papa?«

»Ich war mit den anderen bei einer Sitzung mit dem Berater.«

»Na und?«

»Willst du wissen, was er von uns wollte?«

»Ja doch, klar.«

»Kannst du es dir nicht denken?«

»Nein, keine Ahnung.«



Allan Cole, Chris Bunch

Die Sten-Chroniken 1

Stern der Rebellen

Taschenbuch, Broschur, 352 Seiten, 11,8 x 18,7 cm

ISBN: 978-3-442-26933-4

Blanvalet

Erscheinungstermin: Juni 2013

Das Schicksal des Universums liegt in der Hand eines einzelnen Mannes

Der Planet Vulcan: Hier im stählernen Höllenherz der Company arbeiten die Migs, machtlos, ausgebeutet, betrogen. Einer von ihnen ist Sten, der nach dem mysteriösen Tod seiner Eltern nur noch zwei Gedanken kennt: Flucht – und Rache. Die Sicherheitsdienste der Company sind ihm bereits hart auf den Fersen, als Sten von einem Schattenagenten für eine hochriskante Mission angeheuert und vom Planeten geschmuggelt wird. Doch Sten kehrt zurück – nicht ahnend, dass er bereits im Fadenkreuz gedungener Mörder steht ...



Der Titel im Katalog