

Drew Karpyslyn

**Star Wars™ – Darth Bane 1**

### *Autor*

Der »New York Times«-Bestsellerautor Drew Karpysyn hat nicht nur die Erfolgstrilogie »Darth Bane« verfasst. Er ist außerdem ein mehrfach ausgezeichnete Autor und Designer für Computerspiele. Er lebt mit seiner Frau und ihrer Katze in Alberta, Kanada.

### *Die Darth-Bane-Trilogie bei Blanvalet:*

1. Darth Bane – Schöpfer der Dunkelheit
2. Darth Bane – Die Regel der Zwei
3. Darth Bane – Dynastie des Bösen

Drew Karpysbyn



# **DARTH BANE**

**Schöpfer der Dunkelheit**

Deutsch von Regina Winter

blanvalet

Die Originalausgabe erschien 2006 unter dem Titel  
»Star Wars™ – Path of Destruction« bei DelRey, Lucas Books.

Der Verlag behält sich die Verwertung des urheberrechtlich  
geschützten Inhalts dieses Werkes für Zwecke des Text- und  
Data-Minings nach § 44b UrhG ausdrücklich vor.  
Jegliche unbefugte Nutzung ist hiermit ausgeschlossen.



Penguin Random House Verlagsgruppe FSC® N001967

1. Auflage 2026

Copyright der Originalausgabe © 2006 by Lucasfilm Ltd. & ® or ™ where indicated.

All rights reserved.

Copyright der deutschsprachigen Ausgabe © 2026 by Blanvalet  
in der Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH,

Neumarkter Straße 28, 81673 München

produktsicherheit@penguinrandomhouse.de

(Vorstehende Angaben sind zugleich  
Pflichtinformationen nach GPSR.)

Redaktion: Alexander Groß

Umschlaggestaltung: Isabelle Hirtz, nach einer Originalvorlage

Copyright © 2025 by Lucasfilm Ltd. & ™

Cover art: Simon Goinard

Cover design: Scott Biel

HK · Herstellung: fe

Satz: GGP Media GmbH, Pößneck

Druck und Bindung: Nørhaven A/S, Viborg

Printed in Denmark

ISBN 978-3-7341-6445-3

[www.blanvalet.de](http://www.blanvalet.de)

*Für Jen, die alles möglich macht.*



# Prolog

In den letzten Tagen der Alten Republik waren die Sith – die Anhänger der Dunklen Seite und uralten Feinde des Jedi-Ordens – stets nur zu zweit: ein Meister und ein Schüler. Aber das war nicht immer so. Tausend Jahre vor dem Zusammenbruch der Republik und der Machtergreifung von Imperator Palpatine gab es unzählige Sith ...

Lord Kaan, Sith-Meister und Gründer der Bruderschaft der Dunkelheit, schritt über das blutige Schlachtfeld, ein hochgewachsener Schatten in der dunklen Nacht. Tausende Soldaten der Republik und beinahe hundert Jedi hatten ihr Leben gegeben, um diesen Planeten gegen Kaans Armee zu verteidigen – und sie hatten verloren. Er hatte ihr Leid und ihre Verzweiflung genossen.

In der Ferne braute sich ein Unwetter zusammen. Bei jedem Blitz war Korribans großer Sith-Tempel für einen Augenblick in der Ferne zu sehen, eine schroffe Silhouette, die über dem öden Horizont aufragte.

Zwei Personen warteten inmitten der Überreste des Gemetzels, ein Mensch und ein Twi'lek. Kaan erkannte sie trotz der Dunkelheit: Qordis und Kopecz, zwei der mächtigsten Sith-Lords. Einst-

mals bittere Rivalen, dienten sie nun zusammen in Kaans Bruderschaft. Lächelnd ging er auf sie zu.

Qordis, hochgewachsen und so hager, dass er beinahe wie ein wandelndes Skelett wirkte, erwiderte das Lächeln. »Ein großer Sieg, Lord Kaan. Es ist viel zu lange her, seit die Sith eine Akademie auf Korriban hatten.«

»Ich spüre, dass Ihr es kaum erwarten könnt, die neuen Schüler hier zu unterrichten«, erwiderte Kaan. »Ich erwarte, dass Ihr mir in den kommenden Jahren viele weitere mächtige und loyale Sith-Schüler und -Meister liefern werdet.«

»*Euch* liefern?«, fragte Kopecz scharf. »Meintet Ihr nicht, *uns* liefern? Sind wir nicht alle Teil der Bruderschaft der Dunkelheit?«

Kaan reagierte auf diese Frage mit einem unbeschwerten Lachen. »Selbstverständlich, Kopecz. Es war nur ein Versehen.«

»Kopecz weigert sich, sich an unserem Triumph zu erfreuen«, stellte Qordis fest. »Er ist schon den ganzen Abend so.«

Kaan legte die Hand auf die Schulter des kräftigen Twi'lek. »Wir haben einen großen Sieg errungen«, sagte er. »Korriban ist mehr als nur ein weiterer Planet: Es ist ein Symbol. Die Geburtsstätte der Sith. Dieser Sieg stellt eine Botschaft an die Republik und die Jedi dar. Nun werden sie die Bruderschaft wahrhaft kennen und fürchten.«

Kopecz entzog sich Kaans Hand und wandte sich mit einem Zucken der Spitzen seiner langen Lekku ab, die er um den Hals gewunden hatte. »Feiert, so viel ihr wollt«, rief er im Davongehen über die Schulter. »Aber der wahre Krieg hat gerade erst begonnen.«

# TEIL EINS

DREI JAHRE SPÄTER



Dessel war versunken in der Qual seiner Arbeit und sich seiner Umgebung kaum bewusst. Seine Arme schmerzten von dem endlosen Schlagen des hydraulischen Hammers. Steinsplitter flogen umher, prallten von der Höhlenwand ab, schlugen gegen seine Schutzbrille und stachen in sein nacktes Gesicht und die Hände. Wolken feinen Staubs hingen in der Luft und verdunkelten seinen Blick. Das kreischende Heulen der Maschine erfüllte die Höhle und übertönte alle anderen Geräusche, als der Hammer Zentimeter um quälenden Zentimeter der dicken Cortosis-Ader abtrug, die sich durch den Stein zog.

Cortosis war unempfindlich sowohl gegen Hitze als auch gegen Energie und dadurch extrem wichtig für den Bau von Panzerplatten und Schilden. Der Bedarf war noch weiter gestiegen, seit sich die Galaxis im Krieg befand. Cortosis-Legierungen waren ausgesprochen widerstandsfähig gegen Blastergeschosse und konnten angeblich sogar einer Lichtschwertklinge standhalten. Leider ließ es sich wegen der gleichen Eigenschaften, die es so wertvoll machten, nur äußerst schwer abbauen. Plasmabrenner waren so gut wie nutzlos; es brauchte Tage, um auch nur einen kleinen Teil eines von einer Cortosis-Ader durchgezogenen Steins

wegzubrennen. Die einzig brauchbare Möglichkeit bestand darin, die brutale Kraft hydraulischer Schlaghämmer einzusetzen, die gnadenlos auf eine Ader eindroschen und das Cortosis Stück um Stück freihackten.

Cortosis war eines der härtesten Minerale in der Galaxis. Die Kraft der Schläge beschädigte den Kopf des Hammers schnell und ließ ihn stumpf und damit so gut wie nutzlos werden. Der feine Staub verstopfte die hydraulischen Kolben und blockierte sie. Der Abbau von Cortosis war hart für die Ausrüstung ... und noch härter für die Bergleute.

Des hatte nun schon beinahe sechs Standardstunden hinter sich. Der Hammer wog mehr als dreißig Kilo, und die Anstrengung, ihn zu heben und gegen den Stein zu drücken, forderte ihren Preis. Des' Arme zitterten. Er rang mühsam nach Luft, und mit ihr drang der feine Mineralstaub in seine Lunge, der vom Kopf des Hammers aufstieg. Selbst die Zähne taten ihm weh: Es fühlte sich an, als hätte die rasselnde Vibration sie halb aus dem Zahnfleisch geschüttelt.

Aber die Bergleute auf Apatros wurden nach der Cortosis-Menge bezahlt, die sie zurückbrachten. Wenn er jetzt aufhörte, würde ein anderer anfangen, an dieser Ader zu arbeiten, und sich einen Teil des Profits schnappen. Des teilte nicht gern.

Das Heulen des Motors wurde schriller und verwandelte sich in ein hohes Klagen, das Des nur zu genau kannte. Bei zwanzigtausend Umdrehungen in der Minute saugte der Motor Staub ein wie ein durstiges Bantha Wasser nach einer langen Wüstendurchquerung. Die einzige Möglichkeit, die Geräte einige Zeit funktionsfähig zu halten, bestand darin, sie regelmäßig zu säubern und zu warten, aber die Outer Rim Oreworks Company zog es vor, billige Schlaghämmer zu kaufen und sie immer wieder zu ersetzen, statt Credits in die Wartung zu stecken. Des wusste genau, was als

Nächstes passieren würde – und eine Sekunde später geschah es. Der Motor explodierte.

Die Hydraulik fraß sich mit einem schauerhaften Knirschen fest, und eine schwarze Rauchwolke drang aus dem hinteren Ende des Hammers. Des verfluchte ORO und die Politik des Konzerns, nahm die verkrampten Finger vom Auslöser und warf die nutzlose Maschine auf den Boden.

»Mach Platz, Junge«, sagte eine Stimme.

Gerd, ein anderer Bergmann, kam näher und versuchte, Des aus dem Weg zu schieben, damit er die Ader mit seinem eigenen Hammer weiterbearbeiten konnte. Gerd arbeitete nun seit beinahe zwanzig Standardjahren hier im Bergwerk, und das hatte seinen Körper in eine Masse fester, knotiger Muskeln verwandelt. Aber Des schuftete selbst bereits zehn Jahre hier, seit er ein Teenager gewesen war, und er war ebenso stark wie der ältere Mann – und ein bisschen größer. Er rührte sich nicht von der Stelle.

»Ich bin noch nicht fertig«, sagte er. »Der Hammer ist erledigt, das ist alles. Gib mir deinen, und ich mache noch eine Weile weiter.«

»Du kennst die Regeln, Junge. Wenn du aufhörst zu arbeiten, kann ein anderer weitermachen.«

Im Prinzip hatte Gerd recht. Aber niemand übernahm den Platz eines anderen Bergmanns wegen einer Fehlfunktion der Ausrüstung. Es sei denn, er wollte einen Streit anfangen.

Des sah sich rasch um. Die Kammer war leer bis auf ihn und Gerd, der weniger als einen halben Meter von ihm entfernt stand. Das war kaum überraschend: Des wählte für gewöhnlich Stollen, die weit entfernt vom Hauptnetz lagen. Es musste mehr als nur Zufall sein, dass Gerd hier aufgetaucht war.

Des kannte Gerd so lange, wie er sich erinnern konnte. Der ältere Mann war ein Freund von Hurst, Des' Vater, gewesen. Als Des

mit dreizehn angefangen hatte, in der Mine zu arbeiten, hatten die größeren, stärkeren Bergleute ihn ziemlich schikaniert. Sein Vater war am schlimmsten gewesen, doch Gerd hatte die anderen am meisten angestachelt und mehr als seinen Anteil an Spott, Beleidigungen und Kopfnüssen verteilt.

Das hatte ein Ende gefunden, nachdem Des' Vater an einem Herzanfall gestorben war. Nicht, dass der verwaiste junge Mann den anderen Bergleuten leidgetan hätte. Aber als Hurst starb, war aus dem großen, dünnen Jungen, den sie so gerne getriezt hatten, schon längst ein Berg von Muskeln mit schweren Händen und einem aufbrausenden Temperament geworden. Bergbau war eine extrem harte Angelegenheit; nur die Zwangsarbeit in einer Gefängnis-kolonie der Republik galt als noch schlimmer. Wer immer in den Minen von Apatros arbeitete, wurde stark – und Des hatte sich zu einem der Stärksten entwickelt. Ein halbes Dutzend blaue Augen, unzählige blutige Nasen und ein gebrochener Kiefer innerhalb eines Monats – das war alles, was Hursts alte Freunde gebraucht hatten, um zu erkennen, dass sie gut daran taten, Des in Zukunft in Ruhe zu lassen.

Aber es war beinahe, als gäben sie ihm die Schuld an Hursts Tod, und alle paar Monate versuchte einer von ihnen es wieder. Gerd war immer klug genug gewesen, Abstand zu halten – bis jetzt.

»Ich sehe keinen deiner Freunde hier bei dir, alter Mann«, sagte Des. »Also verschwinde, und niemand wird zu Schaden kommen.«

Gerd spuckte auf den Boden vor Des' Füßen. »Du weißt nicht mal, was für ein Tag heute ist, oder, Junge? Eine verkiffte Schande bist du!«

Sie standen nahe genug beieinander, dass Des den sauren corellianischen Whiskey in Gerd's Atem riechen konnte. Der Mann war betrunken. Betrunken genug, um Streit zu suchen, aber noch nüchtern genug, um sich wehren zu können.

»Heute vor fünf Jahren«, sagte Gerd und schüttelte traurig den Kopf. »Vor fünf Jahren ist dein Vater gestorben, und du erinnerst dich nicht mal!«

Des dachte nur noch selten an seinen Vater. Es hatte ihm nicht leidgetan, als Hurst gestorben war. Seine frühesten Erinnerungen waren jene, in denen sein Vater ihn schlug. Er erinnerte sich nicht einmal an den Grund; Hurst hatte selten einen gebraucht.

»Ich kann nicht behaupten, dass Hurst mir so fehlt wie dir, Gerd.«

»Hurst?« Gerd schnaubte. »Er hat dich ganz allein aufgezogen, nachdem deine Mama gestorben war, und du hast nicht mal den Respekt, ihn *Vater* zu nennen? Du undankbarer Sohn einer Kath-Hündin!«

Des starrte Gerd wütend an, doch dieser war zu betrunken, um sich einschüchtern zu lassen.

»Ich hätte von einem elenden Schlammkriecher wie dir nichts Besseres erwarten sollen. Hurst sagte immer, dass nichts Gutes aus dir werden würde. Er wusste, dass etwas mit dir nicht stimmt ... Deshalb hat er dich Bane genannt – den Fluch, der auf ihm liegt.«

Des kniff die Augen zusammen, aber er schluckte den Köder nicht. Hurst hatte ihn tatsächlich immer so bezeichnet, wenn er betrunken war. *Bane*. Er hatte seinem Sohn die Schuld am Tod seiner Frau gegeben. Die Schuld daran, dass sie auf Apatros festsaßen. Er hielt sein einziges Kind für den Fluch, der auf seinem Leben lag, eine Tatsache, die er Des in betrunkenem Zorn nur zu gern an den Kopf geworfen hatte.

*Bane*. Das Wort stand für alles Gehässige, Kleinliche und Gemeine an seinem Vater. Es traf die innersten Ängste eines jeden Kindes: Angst vor Enttäuschung, Angst, verlassen zu werden, Angst vor Gewalt. Als Kind hatte dieser Name ihm mehr angetan als die schweren Fäuste seines Vaters. Aber er war schon lange

kein Kind mehr. Im Lauf der Zeit hatte er gelernt, es zu ignorieren, zusammen mit dem Rest der bitteren Beschimpfungen, die aus dem Mund seines Vaters kamen.

»Ich habe für so was keine Zeit«, murmelte er. »Ich muss arbeiten.«

Mit einer Hand nahm er dem anderen Bergmann den hydraulischen Hammer ab. Die andere Hand legte er auf Gerds Schulter und schob ihn weg. Der Betrunkene stolperte rückwärts, blieb mit dem Absatz an einem Stein hängen und fiel zu Boden.

Fauchend stand er wieder auf und ballte die Fäuste. »Dein Vater ist viel zu früh gestorben, Junge. Du brauchst jemanden, der dir Vernunft beibringt!«

Gerd war betrunken, aber er war nicht dumm, erkannte Des. Des war größer, stärker, jünger ... doch er hatte die letzten sechs Stunden einen hydraulischen Hammer bedient. Er war von Dreck überzogen, und Schweiß lief ihm übers Gesicht. Sein Hemd klebte klatschnass an seinem Körper. Gerds Uniform andererseits war immer noch relativ sauber, kein Staub, keine Schweißflecken. Er hatte offenbar schon den ganzen Tag geplant, diesen Streit anzufangen, und sich ausgeruht, während Des sich müde arbeitete.

Aber Des hatte nicht vor, einer Auseinandersetzung aus dem Weg zu gehen. Er warf Gerds Hammer auf den Boden und baute sich in Kampfhaltung auf, ein wenig geduckt, die Füße weit gespreizt, die Arme vor sich ausgestreckt.

Gerd stürmte auf ihn zu und schwang die Rechte. Des fing den Schlag mit der offenen Handfläche der linken Hand ab. Seine rechte Hand zuckte vor und packte die Unterseite von Gerds rechtem Handgelenk; als er den älteren Mann nach vorn zog, duckte er sich noch weiter, drehte sich und trieb seine Schulter in Gerds Brust. Er nutzte den Schwung seines Gegners gegen ihn,

richtete sich auf, riss fest an Gerds Handgelenk und schleuderte ihn über sich hinweg, sodass er mit dem Rücken auf dem Boden aufprallte.

Dies hätte das Ende des Kampfes sein sollen. Des hätte nur ein Knie in die Brust seines Gegners stoßen, ihm den Atem aus der Lunge treiben und ihn am Boden festhalten müssen, während er mit den Fäusten auf ihn einschlug. Aber das geschah nicht. Sein Rücken, erschöpft von Stunden, in denen er den Dreißig-Kilo-Hammer gestemmt hatte, verkrampfte sich.

Die Schmerzen waren entsetzlich; instinktiv richtete sich Des auf und griff nach den verknoteten Muskeln um die Lendenwirbel. Das gab Gerd die Chance, sich aus dem Weg zu rollen und wieder auf die Beine zu kommen.

Irgendwie gelang es Des, sich erneut zum Kampf zu ducken. Sein Rücken protestierte, und er verzog das Gesicht, als stechende Schmerzen wie von glühenden Dolchen durch seinen Körper rasten.

Gerd sah die Grimasse und lachte. »Ein Krampf, Junge? Das kommt davon, wenn man nach einer Sechs-Stunden-Schicht in der Mine eine Schlägerei anfängt.«

Wieder griff Gerd an. Diesmal ballte er die Hände nicht zu Fäusten, sondern nutzte sie als Klauen und versuchte, die Größe und Reichweite des jüngeren Mannes zu neutralisieren, indem er so nahe wie möglich kam. Des wollte ausweichen, doch seine Beine waren zu steif und wund, um ihm noch zu gehorchen. Gerd packte mit einer Hand sein Hemd, mit der anderen seinen Gürtel, riss ihn zu Boden und warf sich auf ihn.

Sie rangen auf dem festen, ungleichmäßigen Steinboden der Höhle. Gerd hatte das Gesicht an Dessels Brust gedrückt, um es zu schützen, und verhinderte so, dass Des einen festen Schlag mit dem Ellbogen oder dem Kopf landen konnte. Er hielt Des' Gürtel

immer noch, aber nun war seine andere Hand frei und schlug blind in die Richtung, wo er das Gesicht seines Gegners vermutete. Des war gezwungen, seine Arme um die von Gerd zu schlingen, sodass keiner von beiden zuschlagen konnte.

Da sie Arme und Beine nicht nutzen konnten, bedeuteten Strategie und Technik wenig. Der Kampf war zu einer Prüfung von Kraft und Zähigkeit geworden, bei der beide Gegner einander langsam zu zermürben versuchten. Dessel wollte Gerd auf den Rücken drehen, aber sein gesamter Körper ließ ihn im Stich. Seine Glieder waren schwer und weich; er konnte nicht die Hebelwirkung erzielen, die er brauchte. Stattdessen war es Gerd, der sich winden und drehen konnte und schließlich eine seiner Hände freibekam, während er das Gesicht immer noch gegen Des' Brust drückte, damit es geschützt blieb.

Des hatte kein solches Glück – sein Gesicht war offen und verwundbar. Gerd schlug mit der freien Hand zu, doch er ballte sie nicht zur Faust. Stattdessen rammte er den Daumen fest in Des' Wange, nur ein paar Zentimeter von seinem wahren Ziel entfernt. Noch einmal stach er mit dem Daumen zu, in der Hoffnung, das Auge seines Gegners zu erwischen.

Des brauchte eine Sekunde, bevor er erkannte, was Gerd vorhatte; sein müder Verstand war so träge und ungeschickt geworden wie sein Körper. Er wandte sich ab, als der zweite Schlag erfolgte, und der Daumen bohrte sich schmerzhaft in den Knorpel seines Ohrs.

Des wurde von finsterstem Zorn erfasst, und plötzlich brannte seine glühende Leidenschaft Erschöpfung und Müdigkeit weg. Er konnte wieder klar denken, und sein Körper fühlte sich stark und jung an. Er wusste, was er als Nächstes tun würde. Und, was wichtiger war, er konnte auch Gerds nächste Bewegung mit absoluter Sicherheit vorhersehen.

Des konnte selbst nicht erklären, woher dieses Wissen kam, aber manchmal wusste er einfach, was seine Gegner als Nächstes tun würden. Instinkt, hätten einige gesagt. Des glaubte, dass es mehr war als das. Dieses Vorwissen war zu detailliert, zu spezifisch, als dass es rein instinktiv hätte sein können. Es war mehr wie eine Vision, ein kurzer Blick in die Zukunft. Und wann immer es geschah, wusste Des, was er tun musste, als führte und leitete etwas sein Handeln.

Als der nächste Schlag kam, war Des mehr als bereit dafür. Er hatte ein perfektes Bild davon im Kopf. Er wusste genau, wann der Schlag erfolgen und wohin er gehen würde. Diesmal drehte er den Kopf darauf zu, machte sein Gesicht damit verwundbar – und öffnete den Mund. Mit perfekter Zeitabstimmung biss er zu, und seine Zähne sanken tief in die schmutzige Haut von Gerds zustechendem Daumen.

Gerd schrie auf, als Des durch Haut, Fleisch und Sehnen bis auf den Knochen biss. Des fragte sich, ob er den Daumen sauber durchbeißen könnte, und dann – als hätte der Gedanke selbst es geschehen lassen – war der Daumen auch schon ab.

Gerds Schreie wurden schriller. Er ließ Des los und rollte sich weg, umklammerte die verstümmelte Hand. Rotes Blut drang durch die Finger, die versuchten, den Blutfluss zu stillen.

Des stand langsam auf und spuckte den Daumen auf den Boden. Der Geschmack von Blut war heiß in seinem Mund. Er fühlte sich stark und neu belebt, als rausche gewaltige Kraft durch seine Adern. Sein Gegner hatte jede Lust am Kampf verloren; Des hätte jetzt mit Gerd machen können, was er wollte.

Der Verletzte rollte sich auf dem Boden hin und her, die Hand an die Brust gedrückt. Er stöhnte und schluchzte, flehte um Gnade und Hilfe.

Des schüttelte angewidert den Kopf; Gerd war selbst schuld. Es

hatte als einfacher Faustkampf angefangen. Der Verlierer hätte ein blaues Auge und ein paar Prellungen davongetragen, nichts weiter. Aber dann hatte Gerd mit seinem Versuch, Des zu blenden, eine andere Ebene betreten, und Des hatte entsprechend reagiert. Er hatte schon lange gelernt, einen Kampf nicht weiterzutreiben, wenn er nicht bereit war, den Preis für eine Niederlage zu zahlen. Jetzt hatte Gerd diese Lektion ebenfalls begriffen.

Des war aufbrausend, aber niemand, der auf einen hilflosen Gegner eingedroschen hätte. Ohne einen weiteren Blick auf seinen besiegten Feind verließ er die Höhle und ging den Tunnel entlang, um einem der Vorarbeiter zu erzählen, was passiert war, damit jemand sich um Gerds Verletzung kümmerte.

Er machte sich keine Sorgen wegen der Folgen. Die Sanitäter konnten Gerds Daumen wieder annähen, also würde man ihm selbst schlimmstenfalls für ein oder zwei Tage das Gehalt streichen. Der Konzern interessierte sich nicht dafür, was seine Leute taten, solange sie zurückkehrten und weiter Cortosis abbauten. Schlägereien waren weitverbreitet, und ORO hatte immer beide Augen zugeedrückt, obwohl dieser Kampf bössartiger gewesen war als die meisten – wild und kurz und mit einem brutalen Ende.

Genau wie das Leben auf Apatros eben war.

Als er hinten in dem Landgleiter saß, der die Bergleute zwischen der einzigen Kolonie auf Apatros und dem Bergwerk hin- und hertransportierte, holte die Erschöpfung Des wieder ein. Er wollte nur noch zu seiner Pritsche in der Unterkunft gelangen und schlafen. Das Adrenalin war verbraucht, und nun wurde ihm überdeutlich bewusst, wie steif und wund er am ganzen Körper war. Er sackte auf seinem Platz zusammen und sah sich im Speeder um.

Normalerweise hätten sich zwanzig oder mehr Bergleute in den engen Raum gezwängt, aber dieses Shuttle war leer bis auf ihn und den Piloten. Nach dem Kampf mit Gerd hatte der Vorarbeiter Des ohne Bezahlung suspendiert und befohlen, dass der Transporter ihn zurück zur Kolonie brachte.

»Das hier wird langsam unangenehm, Des«, hatte der Vorarbeiter mit mürrischer Miene gesagt. »Diesmal müssen wir ein Exempel statuieren. Du wirst nicht arbeiten, bis Gerd genesen ist und selbst wieder arbeiten kann.«

Was er wirklich meinte, war: *Du kannst keine Credits verdienen, bis Gerd zurückkommt.* Und man würde ihm selbstverständlich immer noch die Kosten für Unterkunft und Verpflegung abziehen. Jeder Tag, an dem er untätig herumsaß, würde auf seine Rechnung

gehen und die Schulden noch erhöhen, die er so verzweifelt abzuarbeiten versuchte.

Des nahm an, dass es vier oder fünf Tage dauern würde, bis Gerd wieder einen hydraulischen Hammer benutzen konnte. Der Sanitäter hatte den abgeissenen Daumen mit einem Vibroskalpell und ein wenig Synthfleisch wieder angebracht. Ein paar Tage Kolt-Injektionen und billige Schmerzmittel, und Gerd würde erneut an die Arbeit gehen können. Bacta hätte das in einem Tag zustande gebracht, aber Bacta war teuer, und ORO würde dafür nicht zahlen, es sei denn, Gerd war versichert, was Des stark bezweifelte.

Die meisten Bergleute ignorierten das von der Firma unterstützte Versicherungsprogramm. Zum einen war es teuer. Sie mussten bereits für Unterkunft und Verpflegung und den Transport zum Bergwerk und zurück zahlen, und die meisten waren der Ansicht, dass ORO damit mehr als genug von ihrem schwer verdienten Geld erhielt, ohne dass sie auch noch Versicherungsprämien bezahlen mussten.

Aber es ging nicht nur ums Geld. Es war beinahe, als wollten die Männer und Frauen, die in der Cortosis-Mine arbeiteten, mit aller Kraft leugnen, welchen Gefahren sie sich jeden Tag aussetzten. Sich zu versichern würde sie zwingen, den unangenehmen Tatsachen ins Auge zu schauen.

Nur wenige Bergleute erreichten den Ruhestand. Das Bergwerk kostete viele das Leben, begrub sie unter Steinschlag oder verbrannte sie, wenn einer auf einen Bereich mit explosiven Gasen stieß. Selbst jene, die es nach draußen schafften, überlebten ihren Ruhestand oft nicht lange. Die Mine forderte ihren Preis. Sechzigjährige hatten Körper, die aussahen und sich anfühlten, als wären sie neunzig, gebrochene Hülsen, ausgemergelt von Jahrzehnten schwerer körperlicher Arbeit und von giftigen Staub-

partikeln, die durch die nicht dem Standard entsprechenden Filter schlüpften.

Als Des' Vater starb – selbstverständlich ohne Versicherung –, brachte das seinem Sohn nur das Vorrecht ein, Hursts angesammelte Schulden zu übernehmen. Des' Vater hatte mehr Zeit mit Saufen und Glücksspiel verbracht als im Bergwerk. Um für Unterkunft und Verpflegung zahlen zu können, hatte er oft bei der Firma Kredit aufnehmen müssen, zu einem Zinssatz, der überall außer am Äußeren Rand für kriminell gehalten würde. Die Schulden wuchsen von Monat zu Monat und Jahr zu Jahr, doch das interessierte Hurst offenbar nicht. Er war ein alleinstehender Mann mit einem Sohn, den er ablehnte, gefangen in einem brutalen Job, den er hasste; er hatte schon lange vor seinem Herzanfall jede Hoffnung aufgegeben, Apatros noch entkommen zu können.

Dieser Sohn eines Hutten wäre wahrscheinlich noch froh darüber gewesen, dass sein Sohn am Ende die Rechnung zahlen musste.

Der Transporter bewegte sich rasch über die unfruchtbaren Felsen des Flachlands. Hier gab es keine anderen Geräusche als das endlose Surren der Triebwerke. Das Ödland raste vorbei, bis vor dem Fenster nichts weiter zu sehen war als ein Vorhang aus formlosem Grau. Es wirkte hypnotisch; Des' müder Geist und sein Körper konnten es kaum erwarten, in tiefen, traumlosen Schlaf zu fallen.

So erwischten sie einen. Sie ließen einen bis zur Erschöpfung arbeiten, trübten die Sinne, betäubten den Willen, bis man voller Ergebenheit sein Los akzeptierte und sein ganzes Leben im Dreck einer Cortosis-Mine verschwendete. Alles im gnadenlosen Dienst der Outer Rim Oreworks Company. Es war eine überraschend wirkungsvolle Falle und funktionierte bei Männern wie Gerd und Hurst hervorragend. Aber bei Des würde es nicht funktionieren.

Trotz der erdrückenden Schulden seines Vaters wusste Des, dass er sie eines Tages bezahlen und dieses Leben hinter sich lassen würde. Ihm war Größeres bestimmt als diese jämmerliche, unbedeutende Existenz. Das wusste er mit vollkommener Sicherheit, und es war dieses Wissen, das ihm die Kraft gab, angesichts der gnadenlosen, manchmal hoffnungslosen Schufterei weiterzumachen. Es gab ihm die Kraft, zu kämpfen, selbst wenn ein Teil von ihm aufgeben wollte.

Er war suspendiert und konnte nicht im Bergwerk arbeiten, aber es gab andere Möglichkeiten, ein paar Credits zu verdienen. Mit großer Anstrengung zwang er sich aufzustehen. Der Boden schwankte unter seinen Füßen, denn der Gleiter passte sich ununterbrochen an, um die programmierte Flughöhe von einem halben Meter über dem Boden einzuhalten. Des brauchte eine Sekunde, um sich an den Rhythmus des Transporters zu gewöhnen, dann taumelte er zwischen den Sitzen hindurch zum Piloten. Er erkannte den Mann nicht, doch sie sahen ohnehin alle gleich aus: finstere, ausdruckslose Gesichter, matte Augen und stets eine Miene, als hätten sie gerade mörderische Kopfschmerzen bekommen.

»He«, sagte Des und versuchte, beiläufig zu klingen, »sind heute irgendwelche Schiffe gelandet?«

Der Pilot hatte keinen Grund, die Strecke vor sich im Auge zu behalten. Der Vierzig-Minuten-Weg zwischen dem Bergwerk und der Kolonie führte schnurgerade über eine leere Ebene; ein paar Piloten schliefen unterwegs sogar. Aber dieser hier weigerte sich, sich umzudrehen und Des anzusehen, als er antwortete.

»Vor ein paar Stunden ist ein Frachter eingetroffen«, sagte er gelangweilt. »Militär. Frachtschiff der Republik.«

Des lächelte. »Bleiben sie eine Weile?«

Der Pilot antwortete nicht; er schnaubte nur und schüttelte den Kopf über diese dumme Frage. Des nickte und stolperte zurück zu

seinem Platz hinten im Transporter. Er kannte die Antwort ebenfalls.

Cortosis wurde für Raumschiffrümpfe – von Frachtern bis zu Großkampfschiffen – benutzt und außerdem in die Rüstungen von Soldaten eingearbeitet. Und da der Krieg gegen die Sith andauerte, wurde der Bedarf der Republik an Cortosis größer. Alle paar Wochen landete einer ihrer Frachter auf Apatros. Am nächsten Tag flog er weiter, die Frachträume gefüllt mit dem wertvollen Mineral. Bis dahin hatte die Besatzung – Offiziere und Soldaten – nichts weiter zu tun, als zu warten. Des wusste aus Erfahrung, wann immer Soldaten der Republik ein paar Stunden Zeit totschlagen mussten, spielten sie Karten. Und wo immer Leute Karten spielten, war Geld zu machen.

Er setzte sich wieder hinten in den Speeder und kam zu dem Schluss, dass er vielleicht doch noch nicht gleich auf die Pritsche fallen würde.

Als der Transporter am Rand der Kolonie anhielt, war Des bereits kribbelig vor Erwartung. Er sprang heraus und schlenderte betont lässig auf seine Unterkunft zu, kämpfte gegen seinen eigenen Eifer und den Drang an, sich schneller zu bewegen. Er stellte sich vor, wie die Republikssoldaten mit ihren Credits an den Spieltischen in der einzigen Cantina der Kolonie saßen.

Dennoch, es hatte keinen Sinn, sich zu beeilen. Es war später Nachmittag, und die Sonne begann gerade erst, hinter den nördlichen Horizont zu sinken. Inzwischen würden die meisten Bergleute der Nachtschicht wach sein. Viele von ihnen waren sicher schon in der Cantina und warteten, bis der Zeitpunkt kam, zu den Minen hinauszufahren und mit der Arbeit zu beginnen. In den nächsten zwei Stunden würde er sich glücklich schätzen können, auch nur einen Stuhl in der Cantina zu bekommen, von einem Platz an einem Pazaak- oder Sabacc-Tisch gar nicht zu reden. Da-

nach würde es ein paar weitere Stunden dauern, bis die Männer von der Tagschicht in die wartenden Transporter stiegen, um nach Hause zurückzukehren; er würde die Cantina lange vor ihnen erreichen.

In der Unterkunft zog er seinen schmutzigen Overall aus, ging in die leere Gemeinschaftsdusche und wusch sich den Schweiß und den feinen Steinstaub ab. Dann zog er saubere Sachen an und schlenderte auf die Straße hinaus, wo er langsam auf die Cantina auf der anderen Seite der Siedlung zuing.

Die Cantina hatte keinen Namen; sie brauchte keinen. Niemand hatte je ein Problem damit gehabt, sie zu finden. Apatros war ein kleiner Planet, kaum mehr als ein Mond mit einer Atmosphäre und ein paar Pflanzen. Wohin hätte man schon gehen sollen? Es gab nur das Bergwerk, die Siedlung und das Ödland dazwischen. Die Mine war ein gewaltiger Komplex, der alle Stollen und Tunnel umfasste, die die Firma gegraben hatte, und die Anlagen zur Weiterverarbeitung des Minerals.

Auch der Raumhafen befand sich dort. Frachter starteten täglich mit Ladungen von Cortosis, die für die wohlhabenderen Planeten näher an Coruscant und dem galaktischen Kern bestimmt waren, und andere Schiffe brachten Ausrüstung, die für den Betrieb der Mine benötigt wurde. Angestellte, die nicht stark genug für die Arbeit im Bergwerk waren, arbeiteten in den Raffinerien oder im Raumhafen. Die Bezahlung war nicht so gut, aber sie lebten für gewöhnlich länger.

Doch egal, wo man arbeitete, am Ende der Schicht kamen alle an den gleichen Ort. Die Kolonie war nichts weiter als eine Siedlung aus wackeligen Übergangsunterkünften, die ORO aufgestellt hatte, um die paar Hundert Arbeiter zu beherbergen, die die Mine betreiben sollten. Wie der Planet selbst war auch die Kolonie offiziell als Apatros bekannt. Die Einwohner sprachen eher

von den »Dreckshütten«. Alle Gebäude hatten die gleiche schmutzig graue Farbe und waren auf ähnliche Weise verwittert und heruntergekommen. Auch innen sahen sie so gut wie identisch aus, Arbeiterunterkünfte, die für den Übergang gedacht, aber nun dauerhaft geworden waren. In jedem Haus gab es vier kleine Zimmer für jeweils zwei Personen, in denen allerdings oft drei oder mehr hausten. Oft teilten sich ganze Familien einen dieser Räume, es sei denn, sie konnten sich die Credits für die haarsträubenden Mieten leisten, die ORO für größere Räume forderte. Jedes Zimmer hatte eingebaute Kojen und eine Tür auf einen schmalen Gang hinaus; am Ende dieses Gangs befanden sich die Toilette und die Dusche. Die Türscharniere, die nie geölt wurden, quietschten, die Dächer waren ein einziges Flickwerk von Behelfsreparaturen, um die durchlässigen Stellen zu schließen, die man unvermeidlich bemerkte, wenn es regnete. Zerbrochene Fenster wurden gegen Wind und Kälte mit Klebeband repariert, aber nie ersetzt. Eine dünne Schicht von Staub sammelte sich auf allem, doch nur wenige Bewohner machten sich die Mühe, ihre Behausungen zu fegen.

Die gesamte Kolonie maß weniger als einen Quadratkilometer Fläche, was es möglich machte, in knapp zwanzig Standardminuten zu Fuß von einem Ende zum anderen zu gelangen. Trotz der gnadenlosen Ähnlichkeit der Architektur konnte man sich hier leicht zurechtfinden. Die Unterkünfte standen in gleichem Abstand und in geraden Reihen, und daher bildeten die Straßen ein Schachbrettmuster. Man hätte die Straßen nicht gerade sauber nennen können, aber sie waren auch nicht von Müll übersät. ORO transportierte den Hausmüll gerade oft genug ab, um der Norm zu genügen, denn Krankheiten hätten die Produktion der Mine selbstverständlich verringert. An vielen anderen Dingen, die sich unvermeidlich sammelten, schien sich der Konzern allerdings

nicht zu stören. Kaputte Generatoren, verrostete Maschinenteile, Altmetall und nutzlos gewordene Werkzeuge lagen in den schmalen Straßen zwischen den Unterkünften.

Es gab nur zwei Gebäude in der Kolonie, die sich von den anderen unterschieden. Eins war der ORO-Markt, der einzige Laden auf dem Planeten. Das Haus war ebenfalls einmal eine Arbeiterunterkunft gewesen, aber man hatte die Kojen durch Regale ersetzt und die ehemalige Gemeinschaftsdusche war nun ein abgeschlossener Lagerraum. Ein kleines schwarz-weißes Schild an der Außenwand verkündete die Öffnungszeiten. Das Haus hatte keine Schaufenster, um Einkaufende anzulocken, und nirgendwo war Reklame zu sehen. Der Markt führte nur die grundlegendsten Dinge, und das zu skandalösen Preisen. Vorauszahlungen auf künftigen Lohn wurden gerne gewährt, zu den typisch hohen Zinssätzen, die dafür sorgten, dass die Käufer noch mehr Zeit in der Mine verbrachten, um für ihre Einkäufe bezahlen zu können.

Das andere Gebäude, das sich vom Rest unterschied, war die Cantina selbst, der Inbegriff von Schönheit und Design, jedenfalls verglichen mit der bedrückenden Gleichförmigkeit des Restes der Kolonie. Sie stand ein paar Hundert Meter außerhalb der eigentlichen Stadt, weit getrennt von dem grauen Schachbrett der Unterkünfte. Sie war nur drei Stockwerke hoch, aber weil kein anderes Gebäude mehr als ein einziges Stockwerk hatte, dominierte sie die Landschaft. Nicht, dass sie so hoch hätte sein müssen. Innerhalb des Gebäudes befand sich alles im Erdgeschoss; die oberen Stockwerke waren nichts als eine Fassade, die Groshik, der neimoidianische Besitzer, um des Effekts willen errichtet hatte. Über der Decke des Erdgeschosses gab es keinen ersten und zweiten Stock, nur leere Außenwände und eine Kuppel aus violetter Glas, die von innen beleuchtet wurde. Passende lilafarbene Lampen hingen an den hellblauen Außenwänden. Auf beinahe jedem Planeten hätte

ein solches Gebäude protzig und billig gewirkt, doch zwischen all dem Grau auf Apatros war es eine Attraktion. Groshik behauptete oft, die Cantina mit Absicht so grell wie möglich gestaltet zu haben, nur um die Verantwortlichen von ORO zu ärgern. Das machte ihn bei den Bergleuten beliebt, aber Des bezweifelte, dass es den Konzern wirklich interessierte. Groshik konnte seine Cantina anstreichen und beleuchten, wie er wollte, solange er dem Konzern jede Woche seinen Anteil am Gewinn zahlte.

Der Zwanzig-Standardstunden-Tag von Apatros wurde in zwei Schichten eingeteilt. Des und der Rest der Frühschicht arbeiteten von 0800 bis 1800; die anderen von 1800 bis 0800. Groshik öffnete jeden Nachmittag um 1300, und um mehr Profit zu erwirtschaften, hielt er die Cantina zehn Stunden lang offen. Das gestattete ihm, die Nachtschichtleute zu bedienen, bevor sie zur Arbeit gingen, und die Tagschicht zu erwischen, wenn sie zurückkehrte. Er schloss um 0300, machte zwei Stunden sauber, schlief sechs Stunden und stand dann um 1100 auf, um wieder von vorne zu beginnen. Sein Tagesablauf war allen Bergleuten gut bekannt; der Neimoidianer war so verlässlich wie das Auf- und Untergehen der hellorangefarbenen Sonne von Apatros.

Schon vor dem Eingang zur Cantina konnte Des die Geräusche von drinnen hören: laute Musik, Lachen, Schwatzen und klirrende Gläser. Es war jetzt beinahe 1600. Die Tagschicht hatte noch zwei Stunden bis zum Arbeitsende, und die Cantina war voll mit Nachtschichtleuten, die etwas essen oder trinken wollten, bevor sie an Bord der Shuttles gingen, die sie zu den Minen brachten.

Des erkannte keins der Gesichter: Die Tag- und Nachtschichten begegneten sich selten. Die Gäste waren überwiegend Menschen, dazu ein paar Twi'leks, Sullustaner und Cereaner. Des war überrascht, auch einen Rodianer zu sehen. Offenbar war die Nachtschicht toleranter, was andere Spezies anging. Es gab in dieser

Cantina keine Kellnerinnen oder Tänzerinnen; der Einzige, der hier arbeitete, war Groshik selbst. Wer etwas zu trinken wollte, musste zu der langen Theke an der rückwärtigen Wand und es dort bestellen.

Des drängte sich durch die Menge. Groshik sah ihn kommen, verschwand einen Augenblick hinter der Theke und tauchte mit einem Krug Gizer-Bier wieder auf, gerade als Des die Theke erreichte.

»Du bist heute früh dran«, sagte der Neimoidianer und setzte den Krug mit lautem Krachen ab. Seine leise, raue Stimme war über den Lärm der Menge hinweg nur schwer zu hören. Alles, was er sagte, klang guttural, als bildete er die Laute ganz hinten in seiner Kehle.

Groshik mochte Des, obwohl dieser nicht genau wusste, warum. Vielleicht, weil er mit angesehen hatte, wie Des von einem kleinen Jungen zum Mann heranwuchs; vielleicht tat es ihm auch nur leid, dass Des ein solches Rankkraut zum Vater gehabt hatte. Was immer die Gründe sein mochten, die beiden hatten ein Abkommen: Des brauchte nicht für ein Getränk zu bezahlen, wenn es eingegossen wurde, ohne dass er darum gebeten hatte. Nun nahm er das Bier dankbar entgegen, trank es in einem Zug und stellte den leeren Krug dann auf dem Tisch ab.

»Ich hatte ein bisschen Ärger mit Gerd«, erwiderte er und wischte sich den Mund ab. »Ich habe seinen Daumen abgebissen, also haben sie mich früher gehen lassen.«

Groshik neigte den Kopf zur Seite und richtete die riesigen roten Augen auf Des. Der säuerliche Ausdruck seines amphibienhaften Gesichts änderte sich nicht, aber sein Körper bebte ein wenig. Des kannte den Neimoidianer gut genug, um zu wissen, dass er lachte.

»Das war wohl nur gerecht«, krächzte Groshik und füllte den Krug erneut.

Des trank das zweite Bier nicht so schnell wie das erste. Groshik

spendierte ihm selten mehr als eins, und er wollte die Großzügigkeit des Wirts nicht ausnutzen.

Er wandte die Aufmerksamkeit der Menge zu. Die Besucher aus der Republik waren leicht zu erkennen: vier Menschen – zwei Männer und zwei Frauen – und ein Ithorianer in gepflegten Flottenuniformen. Sie fielen allerdings nicht nur durch ihre Kleidung auf; sie hielten sich alle gerade, während die meisten Bergleute dazu neigten, sich ein wenig vorzubeugen, als lastete ein großes Gewicht auf ihrem Rücken.

Auf einer Seite des Hauptraums gab es einen kleinen, mit Seilen vom Rest der Cantina abgetrennten Bereich. Es war der einzige Teil, mit dem Groshik nichts zu tun hatte. Der Konzern gestattete Glücksspiel auf Apatros, aber nur, wenn er selbst für die Tische zuständig war. Offiziell diente das dem Zweck, Betrug zu verhindern, doch alle wussten, dass OROs wahre Sorge darin bestand, die Höhe der Einsätze in Schach zu halten. Sie wollten nicht, dass einer ihrer Arbeiter einen großen Gewinn machte und nach einer glücklichen Nacht seine Schulden vollständig bezahlen konnte. Indem die Höchsteinsätze niedrig gehalten wurden, sorgte ORO dafür, dass es für die Bergleute profitabler war, im Bergwerk zu arbeiten statt an den Tischen.

Im Spielbereich befanden sich vier weitere Soldaten in der Uniform der Flotte der Republik, zusammen mit etwa einem Dutzend Bergleuten. Eine Twi'lek-Frau mit den Rangabzeichen eines Petty Officer an ihrem Aufschlag spielte Pazaak. Ein junger Ensign saß am Sabacc-Tisch und redete laut auf alle in seiner Nähe ein, obwohl ihm offenbar niemand zuhören wollte. Zwei weitere Offiziere – beides Menschen, ein Mann und eine Frau – saßen ebenfalls am Sabacc-Tisch. Die Frau war ein Lieutenant, der Mann hatte die Abzeichen eines Commanders. Des nahm an, dass sie die höchsten Offiziere dieses Frachtflugs waren.

»Ich sehe, du hast unsere Anwerber bemerkt«, murmelte Groshik.

Der Krieg gegen die Sith – offiziell nichts weiter als eine Reihe ausgedehnter militärischer Verwicklungen, obwohl die gesamte Galaxis wusste, dass es sich um einen Krieg handelte – verlangte einen stetigen Strom eifriger junger Rekruten für die Front. Und aus irgendeinem Grund glaubte die Republik, dass die Bürger des Äußeren Rands jede Gelegenheit ergreifen würden, sich ihr anzuschließen. Wann immer ein Transporter der Republik nach Apatros kam, versuchten die Offiziere, neue Rekruten anzuwerben. Sie spendierten ein paar Getränke, dann nutzten sie das als Ausrede, ein Gespräch zu beginnen, für gewöhnlich über das ruhmreiche und heldenhafte Leben von Soldaten. Eine andere beliebte Methode war, allgemein ein besseres Leben bei den Streitkräften der Republik zu versprechen – und natürlich taten sie immer freundlich und mitleidig und hofften, ein paar Einheimische würden sich ihrer Sache anschließen.

Des nahm an, dass sie für jeden neuen Rekruten, den sie dazu brachten, sich zu verpflichten, einen Bonus erhielten. Leider fanden sie auf Apatros nicht viele Kandidaten. Die Republik war am Rand nicht besonders beliebt; die Leute hier, Des eingeschlossen, wussten, dass die Kernwelten kleine, abgelegene Planeten wie diesen zu ihrem eigenen Nutzen ausbeuteten. Die Sith hatten hier am Rand des zivilisierten Raums viel mehr Sympathisanten; das war einer der Gründe, wieso ihre Anzahl im Lauf des Krieges gewachsen war.

Trotz der Unzufriedenheit mit den Kernwelten hätten sich wahrscheinlich immer einige Bergleute anwerben lassen, wenn die Republik nicht solchen Wert darauf gelegt hätte, die Gesetze bis auf den letzten Buchstaben zu befolgen. Wer immer hoffte, Apatros und den Klauen des Bergbaukonzerns zu entkommen, würde einen Schock erleben: Schulden an ORO mussten immer

noch bezahlt werden, selbst von Rekruten, die nun die Galaxis gegen die Sith verteidigten. Wenn jemand einer legalen Firma Geld schuldete, pfändete die Flotte der Republik den Sold, bis diese Schulden abbezahlt waren. Nicht viele Bergleute konnten sich für die Aussicht begeistern, in den Krieg zu ziehen und nicht einmal dafür bezahlt zu werden.

Ein paar störten sich an den höheren Offizieren und ihren stetigen Bemühungen, naive junge Männer und Frauen für ihre Sache anzuwerben. Des jedoch ignorierte das überwiegend. Er würde sich das Geschwätz der Anwerber die ganze Nacht anhören, solange sie weiter Karten spielten. Das war für ihn nur ein geringer Preis, um ihnen ihre Credits abzunehmen.

Sein Eifer war ihm wohl anzusehen – zumindest hatte Groshik ihn bemerkt. »Könnte es sein, dass du gehört hast, dass ein Frachter der Republik landen würde, und dann einen Streit mit Gerd angefangen hast, damit du früher hier sein konntest?«

Des schüttelte den Kopf. »Nein. Das war ein glücklicher Zufall. Womit versuchen sie es denn diesmal? Mit dem Ruhm der Republik?«

»Sie warnen uns vor den Schrecken der Bruderschaft der Dunkelheit«, lautete die neutrale Antwort. »Es kommt nicht sonderlich gut an.«

Der Besitzer der Cantina behielt seinen politischen Standpunkt für sich. Seine Gäste durften über alles reden, was sie wollten, aber ganz gleich, wie hitzig ein Streit wurde, der Wirt weigerte sich, Partei zu ergreifen.

»Schlecht fürs Geschäft«, hatte er einmal erklärt. »Wenn du jemandem zustimmst, ist er den Rest des Abends dein Freund. Wenn du die Gegenposition ergreifst, hassen sie dich vielleicht für Wochen.« Neimoidianer waren bekannt für ihren Geschäftssinn, und Groshik stellte keine Ausnahme dar.

Ein Bergmann drängte sich zur Theke durch und verlangte etwas zu trinken. Während sich Groshik um die Bestellung kümmerte, wandte sich Des dem Spielbereich zu. Es gab keine freien Plätze am Sabacc-Tisch, also war er im Augenblick gezwungen, nur zuzusehen. Mehr als eine Stunde beobachtete er die Spiele und die Einsätze der Soldaten, besonders die der höheren Offiziere. Sie waren meist bessere Spieler als einfache Soldaten, wahrscheinlich, weil sie mehr Credits zu verlieren hatten.

Auf Apatros folgte man einer modifizierten Version der bespinischen Standard-Spielregeln. Die Grundlagen waren einfach: Man musste eine Hand haben, die so nahe wie möglich an dreiundzwanzig kam, ohne diese Zahl zu übertreffen. Bei jeder Runde musste ein Spieler entweder einen neuen Einsatz machen, um dabeizubleiben, oder aufgeben. Jeder Spieler, der dabeiblieb, konnte eine neue Karte ziehen, eine ablegen oder eine Karte ins Interferenzfeld legen, damit sie garantiert ihren Wert behielt. Am Ende einer Runde konnte ein Spieler seine Karten zeigen und damit alle anderen zwingen, das Gleiche zu tun. Die beste Hand am Tisch gewann den Pott. Alles über dreiundzwanzig oder unter minus dreiundzwanzig war eine Pleite, für die ein Spieler Strafe zahlen musste. Und wenn einer auf genau dreiundzwanzig kam – einen reinen Sabacc hatte –, gewann er den Sabacc-Pott als Bonus. Aber wenn der Wert der Karten nach dem Zufallsprinzip geändert wurde oder einige Spieler ihre Karten früh zeigten, war es sehr schwierig, einen reinen Sabacc zu erhalten.

Sabacc war mehr als ein Glücksspiel. Es ging um Strategie und Stil, darum, wann man bluffen und wann man sich zurückhalten musste, und um Anpassung an die sich immer wieder verändernden Karten. Einige Spieler waren zu vorsichtig und setzten nie mehr als das Minimum ein, selbst wenn sie eine gute Hand hatten. Andere waren zu aggressiv und versuchten, den Rest des Tisches

mit gewaltigen Einsätzen zu überzeugen, selbst wenn sie nichts hatten. Das Wesen eines Spielers zeigte sich früher oder später immer, wenn man nur wusste, wonach man Ausschau halten musste.

Diesem Ensign zum Beispiel fehlte es eindeutig an Erfahrung. Er blieb immer wieder mit schwachen Karten im Spiel, statt aufzugeben. Er war ein Jäger und nie zufrieden mit Karten, die gut genug waren, den Pott auf dem Tisch zu gewinnen. Er strebte eine perfekte Hand an, hoffte, einen großen Coup zu landen und den Sabacc-Pott zu gewinnen, der bei jedem Spiel weiter wuchs, bis er gewonnen wurde. In der Folge wurde er wieder und wieder bei Fehlern erwischt und musste Strafe zahlen. Das schien ihn jedoch nicht abzuhalten. Er war einer dieser Spieler mit mehr Credits als Verstand, was Des hervorragend ins Konzept passte.

Um ein Experte beim Sabacc zu sein, musste man wissen, wie man den Tisch beherrschen konnte. Des brauchte nicht viele Spiele zu beobachten, um zu erkennen, dass der Commander genau das tat. Der Mann wusste, wie man große Einsätze machte und andere dazu trieb, sich selbst dann zurückzuziehen, wenn sie gute Karten hatten. Er wusste, wann er seinen Einsatz so klein halten sollte, dass es andere verlockte, mit Karten weiterzuspielen, mit denen sie besser aufgegeben hätten. Er schien sich nicht viele Gedanken um seine eigene Hand zu machen. Erst wenn alle Karten auf dem Tisch lagen und er die Chips einsammelte, erkannten seine Gegner, wie sehr sie sich geirrt hatten.

Er war gut, das musste Des zugeben. Besser als die meisten Spieler aus der Republik, die hier vorbeikamen. Trotz seines freundlichen Verhaltens war er gnadenlos und holte sich Pott um Pott. Aber Des hatte dennoch ein gutes Gefühl; manchmal wusste er einfach, dass er nicht verlieren konnte. Er würde an diesem Abend gewinnen ... und zwar viel.

Einer der Bergleute am Tisch stöhnte. »Noch eine Runde, und dieser Sabacc-Pott hätte mir gehört!«, sagte er und schüttelte den Kopf. »Sie hatten Glück, dass Sie zu diesem Zeitpunkt aufgedeckt haben«, fügte er an den Commander gewandt hinzu.

Des wusste, dass es nichts mit Glück zu tun hatte. Der Bergmann war so aufgeregt gewesen, dass er angefangen hatte, auf seinem Stuhl hin und her zu rutschen. Jeder, der nicht vollkommen verblödet war, konnte sehen, dass er auf eine gewaltige Hand hinarbeitete. Der Commander hatte es erkannt, das Spiel abgekürzt und die Hoffnungen des anderen Spielers zerschmettert.

»Das war's«, sagte der Bergmann und schob sich vom Tisch weg. »Ich bin erledigt.«

»Sieht so aus, als bekämst du jetzt deine Chance«, flüsterte Groshik Des zu, als er an ihm vorbeikam, um ein weiteres Bier einzugießen. »Viel Glück.«

*Heute brauche ich kein Glück*, dachte Des. Er stieg über das Seil aus Nanoseide in den Spielbereich.

Des ging auf den Sabacc-Tisch zu und nickte dem Beta-4 CardShark zu, der die Karten ausgab. ORO zog es vor, statt lebender Geber Droiden einzusetzen. Sie forderten kein Gehalt, und es war selbst für den geschicktesten Spieler unmöglich, einen Droiden zum Betrug zu veranlassen.

»Ich bin dabei«, erklärte er und ließ sich auf dem leeren Stuhl nieder.

Der Ensign saß ihm direkt gegenüber. Er stieß einen lang gezogenen Pfiff aus. »Wow, das ist mal ein großer Kerl!«, rief er ausgelassen. »Wie groß sind Sie? Eins neunzig? Eins fünfundneunzig?«

»Genau zwei Meter«, erwiderte Des, ohne ihn anzusehen. Er zog seine ORO-Kontokarte durch das Lesegerät am Tisch und gab seinen Sicherheitscode ein. Der Betrag für den Zugang zum Spiel wurde der Summe hinzugefügt, die er dem Konzern bereits schuldete, und der Droide schob ihm gehorsam einen Stapel Chips zu.

»Viel Glück, Sir«, sagte er.

Der Ensign fuhr fort, Des abschätzend zu betrachten, und trank einen weiteren großen Schluck aus seinem Krug. Dann stieß er ein kreischendes Lachen aus: »Mann, ihr werdet hier draußen am Rand wirklich groß. Sind Sie sicher, dass Sie nicht eigentlich

ein Wookiee sind, den jemand rasiert hat, um sich einen Spaß zu machen?«

Ein paar andere Spieler lachten, hörten aber schnell wieder auf, als sie sahen, wie Des die Zähne zusammenbiss. Der Ensign roch nach corellianischem Whiskey. Genau wie Gerd, als er vor ein paar Stunden einen Kampf mit Des angefangen hatte. Des' Muskeln spannten sich an, und er beugte sich auf seinem Stuhl vor. Der kleinere Mann stieß einen kurzen, nervösen Atemzug aus.

»Immer mit der Ruhe, Sohn«, sagte der Commander zu Des, um die Kontrolle über die Situation zurückzugewinnen. Er strahlte ruhige Autorität aus, ein Patriarch bei einem kleinen Familienstreit beim Abendessen. »Es war nur ein Scherz. Können Sie das nicht vertragen?«

Des wandte sich dem einzigen Spieler am Tisch zu, der gut genug war, um wirklich eine Herausforderung darzustellen, grinste und ließ die Spannung wieder aus seinen verkrampften Muskeln verschwinden. »Klar habe ich nichts gegen Scherze. Aber Ihre Credits wären mir lieber.«

Es gab eine kurze Pause, und dann war es, als seufzten alle erleichtert. Der Offizier lachte leise und erwiderte das Lächeln. »Wir werden sehen. Lassen Sie uns weiterspielen.«

Des begann langsam, spielte konservativ und gab häufig auf. Die Einsätze waren niedrig; der Maximalwert jeder Hand war auf hundert Credits beschränkt. Bei einem Anfangseinsatz von fünf Credits und der »Verwaltungsgebühr« von zwei Credits, die ORO jedem bei einem neuen Spiel abnahm, deckten die Spielpötte kaum die Kosten dafür ab, am Tisch zu sitzen, selbst für einen beständigen Spieler. Der Trick bestand darin, genügend Spielpötte zu gewinnen, dass man es sich leisten konnte, lange genug dabei-zubleiben, um eine Chance auf den Sabacc-Pott zu haben, der bei jedem Spiel wuchs.

Als Des anfang zu spielen, versuchte einer der Soldaten, sich mit ihm zu unterhalten. »Mir ist aufgefallen, dass die meisten menschlichen Bergleute hier sich die Köpfe rasieren«, sagte er und nickte zu der Menge hin. »Warum das?«

»Wir rasieren uns nicht. Unsere Haare fallen aus«, erwiderte Des. »Es kommt von zu vielen Schichten im Bergwerk.«

»Im Bergwerk? Das verstehe ich nicht.«

»Die Filter holen nicht alle Giftstoffe aus der Luft. Man arbeitet tagein, tagaus Zehn-Stunden-Schichten, und die Kontaminierung baut sich auf.« Er sprach mit tonloser, neutraler Stimme. Es lag keine Bitterkeit in seinen Worten, denn für ihn und die anderen Bergleute war das einfach Alltag. »Das hat Nebenwirkungen. Wir werden oft krank, und unsere Haare fallen aus. Wir sollten hier und da ein paar Tage freinehmen, doch seit ORO diese Verträge mit den Streitkräften der Republik unterzeichnet hat, ist das nicht mehr möglich. Wir werden also nach und nach vergiftet, damit Ihr Frachtraum voll ist, wenn Sie wieder aufbrechen.«

Das genügte, um jeden weiteren Gesprächsversuch im Keim zu ersticken, und sie machten so gut wie schweigend weiter. Nach etwa einer halben Stunde hatte Des seine Einsätze zurück, aber er wurde gerade erst warm. Er schob den Anfangseinsatz für ein neues Spiel auf den Tisch, und die anderen sieben Spieler taten es ihm nach. Der Geber teilte jedem zwei Karten zu, und eine weitere Runde begann. Die ersten beiden Spieler spähten auf ihre Karten und gaben sofort auf. Der Ensign warf einen wütenden Blick auf die seinen und legte genug Chips nach, um dabeibleiben zu können. Des war nicht überrascht – der Mann gab selten auf, selbst wenn er nichts hatte.

Der Ensign schob rasch eine seiner Karten ins Interferenzfeld. Jeder Spieler konnte eine seiner elektronischen Chipkarten in dieses Interferenzfeld schieben und ihren Wert fixieren, damit er sich

nicht mehr änderte, wenn es während des Spiels zu einer allgemeinen Änderung der Kartenwerte kommen sollte.

Des schüttelte den Kopf. Karten zu fixieren, war Kinderkram. Man konnte eine Karte, deren Wert man eingefroren hatte, nicht mehr ablegen; Des zog es vor, sich alle Möglichkeiten offenzuhalten. Der Ensign jedoch dachte kurzfristig und plante nicht voraus. Das erklärte wahrscheinlich, weshalb er schon mehrere Hundert Credits verloren hatte.

Des warf einen Blick auf seine eigene Hand und beschloss weiterzumachen. Die anderen Spieler gaben auf, wodurch nur er und der Ensign im Spiel blieben.

Der Droide gab eine weitere Runde Karten aus. Des warf einen Blick auf die seinen und sah, dass er »Standhaftigkeit« erhalten hatte, eine Bildkarte mit einem Wert von minus acht. Das brachte seine Hand auf einen Wert von sechs, was jämmerlich schwach war.

Es wäre klug gewesen aufzugeben; solange es nicht zu einer Wertänderung kam, wäre er erledigt. Aber Des wusste, dass diese Wertänderung kommen würde. Er wusste es so sicher, wie er gewusst hatte, wohin Gerds Daumen ging, als er zugebissen hatte. Diese kurzen Blicke in die Zukunft ereigneten sich nicht oft, doch wenn es geschah, wusste er, dass er sich darauf verlassen konnte. Er schob seine Credits auf den Tisch. Der Ensign zog mit.

Der Droide schob die Chips in die Mitte des Tisches, und die Anzeige vor ihm begann, in schnell wechselnden Farben zu blitzen. Blau bedeutete keine Wertänderung; alle Karten würden ihren derzeitigen Wert behalten. Rot bedeutete Veränderung; In diesem Fall sendete die Anzeige einen Impuls, und die elektronischen Karten jedes Spielers änderten ihren Wert nach dem Zufallsprinzip. Die Anzeige flackerte zwischen Rot und Blau hin und her und wurde schneller, bis sich die Farben zu Purpur verbanden. Dann