

HEYNE <

DAS BUCH

Die Erde und die Kolonien der Menschen im Sonnensystem wurden überraschend von einer außerirdischen Invasionsmacht angegriffen. Kurz vor der endgültigen Niederlage konnten sich jedoch drei Kolonieschiffe auf den Weg machen. Ihr Ziel: neue, bewohnbare Planeten für die Menschheit zu finden. Eine dieser Siedlergruppen landete auf Darien, einem scheinbar friedlichen Planeten. Doch das Geheimnis der dort lebenden Uvovo stellt sich als tödliche Gefahr heraus – denn uralte kosmische Mächte greifen erneut nach der Herrschaft und überrollen die Sternensysteme mit Krieg. Für den menschlichen Botschafter von Darien geht es erneut ums Überleben – aber diesmal stehen alle Zivilisationen der Galaxis auf dem Spiel. Aus Verbündeten werden Feinde, und neue Freunde treten aus den Schatten der Zeit hervor ...

Packend und voll überraschender Wendungen – Michael Cobley hat die Space Opera des 21. Jahrhunderts geschrieben.

Erster Roman: *Die Saat der Erde*

Zweiter Roman: *Die Waisen des Alls*

Dritter Roman: *Die Ahnen der Sterne*

DER AUTOR

Michael Cobley, geboren in Leicester, studierte Ingenieurwissenschaften an der Universität von Strathclyde. Als Herausgeber verschiedener Magazine und durch seine Kurzgeschichten machte er sich schnell einen Namen in der Fantasy-Literatur. »Schattenkönige«, sein erster Roman, war in Großbritannien auf Anhieb ein riesiger Erfolg. Cobley lebt und arbeitet in Glasgow.

Michael Cobley

**Waisen des
Ails**

Roman

Deutsche Erstausgabe

WILHELM HEYNE VERLAG
MÜNCHEN

Titel der amerikanischen Originalausgabe
THE ORPHANED WORLDS
Deutsche Übersetzung von Norbert Stöbe



Verlagsgruppe Random House FSC-DEU-0100
Das für dieses Buch verwendete
FSC®-zertifizierte Papier *Holmen Book Cream*
liefert Holmen Paper, Hallstavik, Schweden.

Deutsche Erstausgabe 02/2011
Redaktion: Wolfgang Jeschke
Copyright © 2010 by Michael Cobley
Copyright © 2011 der deutschsprachigen Ausgabe
by Wilhelm Heyne Verlag, München,
in der Verlagsgruppe Random House GmbH
Printed in Germany 2011
Umschlaggestaltung: Nele Schütz Design, München
Satz: C. Schaber Datentechnik, Wels
Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pößneck
ISBN 978-3-453-52588-7
www.heyne-magische-bestseller.de

*Und dies nun für David Wingrove,
verlässlicher Freund und klasse Autor*

Hauptpersonen

Greg Cameron – Archäologe, zuständig für den Fundort »Die Schulter des Riesen«. Als die Hegemonie Darien besetzt, wird Greg zu einer Führungspersönlichkeit des Widerstands.

Catriona Macreadie – eine ehemalige Getunte, von der Biomassenintelligenz Segrana als Hüterin auserwählt, hat zentrale Bedeutung für deren Pläne.

Theo Karlsson – Gregs Onkel und Major der Freiwilligenstreitkräfte von Darien im Ruhestand, hat Theo dabei geholfen, eine wichtige Gruppe von Getunten aus den Fängen der Hegemonie zu retten.

Kao Chih – wird von der Menschensippe, einer Splittergruppe der Menschenkolonie auf Scheiterhaufen, nach Darien entsandt; unterwegs hilft er ungewollt einem Agenten der Legion der Avatare, nach Darien zu gelangen.

Julia Bryce – Sprecherin einer Gruppe getunter Wissenschaftler, die entdeckt haben, wie sich die dunkle Antimaterie nutzen lässt.

Cheluvahar, auch **Chel** genannt – Seher der Uvovo und guter Freund Greg Camerons.

Utavess Kuros – der Botschafter der sendrukanischen Hegemonie auf Darien, soll den in der Schulter des Riesen verborgenen Warpbrunnen der Vorläufer übernehmen.

Robert Horst – Botschafter der Erdsphäre auf Darien, fälschlicherweise des Terrorismus beschuldigt und vom Wächter des Warpbrunnens in den Hyperraum versetzt.

Das Konstrukt – eine Maschinenintelligenz, erschaffen von den Vorläufern vor über hunderttausend Jahren als Mitstreiter im Kampf gegen die Legion der Avatare. Es wacht über die Tiefen des Hyperraums, wohin Robert Horst versetzt wurde.

Ritter der Legion der Avatare – ein gepanzerter Cyborg, Überlebender des Krieges gegen die Vorläufer. Einer seiner mechanischen Abkömmlinge hätte beinahe den Warpbrunnen auf Darien in seine Gewalt gebracht, doch nun muss er sich Alternativen überlegen.

Wichtige intelligente Spezies

Menschen – zweibeinige Säuger, zweiäugig, mit Restbehaarung, audiovisuelle Sinnesorgane mit eingeschränkter Reichweite, durchschnittliche Körpergröße 1,7 Meter.

Sendrukaner – zweibeinige Humanoide, zweiäugig, minimale Körperbehaarung, durchschnittliche Körpergröße 2,8 Meter.

Bargalil – sechsbeinig, 20 Prozent Körperbehaarung, durchschnittliche Körpergröße 2 Meter.

Henkayaner – Zweibeiner mit vier Armen, muskulöser Oberkörper, durchschnittliche Körpergröße 2,1 Meter.

Kiskashin – zweibeinige, geschwänzte Vogelreptilien, raue, höckrige Haut, durchschnittliche Körpergröße 1,8 Meter.

Makhori – amphibische Achtbeiner, mehrere Tentakel, große Augen, durchschnittliche Körpergröße 1,5 Meter.

Achorga – insektenartige Schwarmwesen, aggressiv territorial, nur Königinnen und spezialisierte Drohnen zeigen Intelligenz, durchschnittliche Körpergröße 1,2 Meter.

Uvovo – kleine zweibeinige Humanoide, 70 Prozent Körperbehaarung, zweiäugig, ausgezeichnetes Gehör, durchschnittliche Körpergröße 1,3 Meter.

Gomedraner – aufrecht gehende Zweibeiner mit Körperfell, entfernt wolfsähnlich, durchschnittliche Körpergröße 1,4 Meter.

Vusark – zehnbeinige Pseudoinsekten, Mehrfachaugen, durchschnittliche Körpergröße 1 Meter, wenn sie auf mehreren Beinen gehen, 2,1 Meter, wenn sie sich auf die Hinterbeine aufrichten.

- Voth** – zweibeinige Säuger, lange Unterarme, 75 Prozent Körperbehaarung, häufig mit Cyborgimplantaten ausgestattet, legen Wert auf verhüllende Kleidung, durchschnittliche Körpergröße 1,4 Meter.
- Piraseri** – dreibeinige Sophonten aquatischer Abstammung, Körper spitz zulaufend, der schräg nach hinten verlaufende Kopf ist von kleinen Tentakeln gesäumt, durchschnittliche Körpergröße 1,6 Meter.
- Roug** – schlanke Zweibeiner mit dünnen Gliedmaßen, möglicherweise unbehaart, für gewöhnlich von Kopf bis Fuß mit einem undurchsichtigen Material bandagiert, durchschnittliche Körpergröße 1,9 Meter.
- Naszbur** – schwer gepanzerte zweibeinige Reptilien, der Chitinpanzer bildet eine Haube über dem Kopf. Aggressive Händler, durchschnittliche Körpergröße 0,8 Meter.
- Hodralog** – vogelartige Sophonten, die auf verschiedenen Ebenen des Hyperraums leben, körperlich fragil, durchschnittliche Körpergröße 0,8 Meter.
- Keklir** – kleine, muskulöse Zweibeiner, die in den meisten oberen Schichten des Hyperraums anzutreffen sind, mit breiten, spitz zulaufenden Mundpartien, die zwei mundartige Öffnungen aufweisen. Durchschnittliche Körpergröße 1 Meter.
- Pozu** – eine gedrungene, braunhäutige Spezies, die von einer Hochgravitationswelt stammt. Düster veranlagt, erfahrene Pflanzentechnologen, durchschnittliche Körpergröße 0,7 Meter.
- Die Geläuterten** – ehemalige Sendrukaner, deren persönliche AIs volle Kontrolle über ihren Körper erlangt und die ursprüngliche Persönlichkeit ausgelöscht haben, für gewöhnlich nach einer Verurteilung, ausnahmsweise auch aus eigenem Entschluss.

Prolog

Darien-Institut: Datenwiederherstellungsprojekt Hyperion

Clusterposition – Nebenfestspeichersubstrat (Tertiäres Backup)

Tranche 31

Entschlüsselungsstatus – 24. Durchgang, 3 Video-Files wiederhergestellt

File 3 – Implantatvariante 6 (stumm), kampftauglich

[Person identifiziert als Andrej Wyschkow]

Wahrheitsgehalt – unmodifizierte Liveaufzeichnung

Ursprüngliche Datierung – 18:23, 30. Oktober 2127

Einführung – Dr. Yelena Dobrunow

Nachwort – Dr. James Kelvin

Kommentar I: Die Ereignisse nach der Notlandung der Hyperion vor 150 Jahren hatten starke Auswirkungen auf die weitere Entwicklung unserer Kolonie. Die drastischen technologischen Defizite, die das Leben der Gründer in den folgenden Jahrzehnten prägten, hatten zur Folge, dass nur schriftliche Dokumente und einige wenige gedruckte Fotos von diesem harten Lebenskampf zeugen. Auch die mündlichen Überlieferungen der Ersten Familien trugen dazu bei, die Namen von Captain Olsson, Keri McAlister und Andrej Wyschkow über Generationen hinweg lebendig zu erhalten. Jeder kennt die Geschichte von Wyschkows Karte.

Neue Weiterentwicklungen der Datenentschlüsselungstechnik ermöglichten es den Forschern des Instituts jedoch, aus den Speicherknoten der Hyperion endlich kohärente Aufzeichnungen zu extrahieren. Dazu

gehören auch drei von der Bord-AI angelegte Video-Files, die auf zunehmend effektive Methoden verweisen, ihre Gefangenen zum Gehorsam zu zwingen. Den Kolonisten, die sie aus dem Kryoschlaf aufweckte, wurden Neurogeräte implantiert, die Schmerzempfindungen auslösen konnten und die betroffenen Personen zwangen, gegen die Schiffsbesatzung vorzugehen, die in einigen Kilometern Entfernung ein Lager errichtet hatte.

Die Bezeichnung des ersten Video-Files lautet »Toleranztest Bioeinheit« und zeigt einen der reaktivierten Kolonisten, der auf einer Liege festgeschnallt ist und immer stärkeren Schmerzen ausgesetzt wird, bis er stirbt. Der zweite File mit der Bezeichnung »Implantatvariante 3, Feldversuch« zeigt eine weibliche Kolonistin, die fremdgesteuert außerhalb der Hyperion ein bewusstloses Besatzungsmitglied birgt, das bei dem Versuch, sich Zugang zum Schiff zu verschaffen, verletzt wurde. Der Schmerz oder vielmehr die Erinnerung an den Schmerz reicht aus, um die Kolonistin gefügig zu machen, auch dann noch, als das Besatzungsmitglied zu Bewusstsein kommt und erfolglos zu fliehen versucht. Diese beiden Aufzeichnungen enthalten entsetzliche, verstörende Szenen der Folter und des Zwangs, weshalb die Institutsverwaltung beschlossen hat, den Zugang zu den Files zu beschränken.

Der dritte Video-File betrifft jedoch Andrej Wyschkow, dessen tragisch-heroische Geschichte jedermann kennt, und zeigt den Ablauf realer Ereignisse. Die Institutsverwaltung glaubt, dass die historische Bedeutung des Files schwerer wiegt als der Respekt vor Wyschkows Leiden, und hat ihn daher mit Einwilligung von Wyschkows Familie für volljährige Betrachter freigegeben.

Wir hoffen, in nächster Zeit den Kern des Betriebssystems der Maschinenintelligenz, den am stärksten verschlüsselten Speicherbereich, knacken und offenlegen zu können, welche Erfordernisse oder Befehle sie dazu veranlassten, sich gegen die Menschen zu wenden, die sie eigentlich schützen sollte. Bis dahin sollten Studenten und andere Betrachter aufmerksam die folgende Aufzeichnung studieren und sich vergegenwärtigen, welche Art von Sklaverei uns allen zgedacht war – Y. D.

Dunkle Schatten, die sich bei Nacht durchs Laubwerk bewegen. Das Plat-tern des Regens, das Muster der ins Unterholz fallenden Tropfen, das Rau-schen des Winds in der Höhe und Atemgeräusch. Dem schwankenden Bild nach zu schließen, ist die Kamera am Oberkörper einer Person befestigt. Dann wechselt die Perspektive, und man sieht von einem erhöhten Stand-punkt aus Bäume und Gebüsch, die aufgrund der Restlichtverstärkung bläulich-grau dargestellt werden, während ein Mann, der sich durch den Wald bewegt, aufgrund seiner Körperwärme als heller Schemen angezeigt wird. Die Luftkamera folgt ihm einen Moment, dann weicht sie zurück und schwenkt über die Baumkronen hinweg zu einer felsigen Erhebung, die aus dem bleichen Dickicht aufragt, ein dunkelblauer, von geisterhaftem Gebüsch umstandener Hügel. Die Kamera zoomt auf die beiden Bewacher der Erhebung, rastlose helle Silhouetten.

»Gehe zu Position A und bringe die erste Sprengladung an«, sagt die AI.
»Bestätigung.«

Nun sieht man das Gesicht des Mannes von dessen rechter Schulter aus. Es ist Andrej Wyschkow, der eine Nachtsichtbrille trägt. Er öffnet den Mund, als wollte er etwas sagen, doch man hört nichts. Stattdessen ver-zieht er das Gesicht, tiefer Frust zeichnet sich darin ab. Das Bild wechselt, diesmal sieht man den Mann von der linken Seite. Er nickt und geht weiter zwischen den Bäumen hindurch. Die Regentropfen, die durchs Bild hu-schen, gleichen kleinen schwarzen Perlen. Minuten später erreicht Wysch-kow die bewachte Erhebung und wendet sich nach links, wobei er auf seine Deckung achtet. Die Flugkamera zeigt ihn dabei, wie er sich unbe-merkt einer steil aufragenden Felswand nähert und einen faustgroßen Ge-genstand daran befestigt. Dann zieht er sich lautlos ins Gebüsch zurück.

»Gehe zu Position B und bringe die zweite Sprengladung an.«

Ein Kopfnicken.

Die zweite Sprengladung wird an der linken Seite der Felserhebung an-gebracht, unterhalb eines großen Überhangs. Die dritte wird dort ange-bracht, wo sich der Trampelpfad, den die Wachposten angelegt haben, zu einer Reihe von natürlichen Felsstufen hin absenkt. Der Weg führt an einem unregelmäßig geformten Grat entlang zu einem buschbestandenen

Hang, wo drei bewaffnete Männer den Eingang einer Höhle bewachen. Die vierte und letzte Sprengladung soll am Hang oberhalb der Höhle angebracht werden, was sich als besonders schwierig erweist, obwohl durch den Regen leisere Geräusche überdeckt werden. Als sie dennoch im Erdreich vergraben ist, zieht Wyschkow sich zurück und schleicht durch die Dunkelheit.

»Du hast deine Sache gut gemacht«, sagt die AI. »Du bekommst eine Belohnung.«

Ohne erkennbare Reaktion zieht Wyschkow sich ins tropfende Laub zurück und begibt sich zu einer unterhalb der Höhle gelegenen dichten Ansammlung von Bäumen.

»Ich habe die Zeitzündler aktiviert«, sagt die AI, als er sich hinter einen ausladenden Busch hockt und den Hügel hinaufschaut. »In dreißig Sekunden wird die erste Sprengladung detonieren, die zweite drei Sekunden später. Nach weiteren fünf Sekunden werden die drei Wachposten den Ausguck erreicht haben, während weitere Personen aus der Höhle getreten sein werden. Dann werden die dritte und die vierte Sprengladung detonieren, und wenn die feindlichen Elemente kampfunfähig oder ausgeschaltet sind, wirst du die Höhle sichern ...«

In der Nähe ertönt ein lauter Knall. Wyschkow blickt nach links, gefilmt von seiner rechten Schulter aus. Ein düsteres Lächeln spielt um seine Lippen, und als er sich aufrichtet, explodiert die zweite Sprengladung.

»Geh wieder in Deckung. So können dich die feindlichen Elemente sehen.«

Wyschkow nimmt die Brille ab und sieht in die Schulterkamera. Sein Blick ist dunkel und stechend. Er schüttelt den Kopf und hebt die Linke mit einer halbkreisförmigen Sprengladung. Eine rasche Armbewegung, und sie fliegt in hohem Bogen in den dunklen, regennassen Wald.

»Du hast den Einsatzplan sabotiert. Du wirst bestraft werden. Kehre zum Schiff zurück ...«

Eine weitere Explosion. Es blitzt am Felsenhang und gleichzeitig im Wald. Brennendes Laub wird hochgeschleudert. An der Höhlenmündung, aus der Gestalten mit Fackeln herausgerannt kommen, geschieht nichts.

Wyschkow sieht sie und klettert den Hügel hoch. Er kommt drei Schritte weit, dann krümmt er sich vor Schmerzen, geht in die Knie, fällt auf die Seite. Die Schulterkamera zeigt sein schmerzverzerrtes Gesicht und den zum Schrei geöffneten Mund, doch kein Laut kommt heraus, nur ein Keuchen.

»Gehorche! Geh zum Schiff zurück, oder du wirst ausgeschaltet!«

Lautlos die Zähne fletschend, schüttelt Wyschkow den Kopf und kriecht den grasbestandenen Hang hoch. Die Perspektive wechselt zur Flugkamera, die über dem Waldrand schwebt und die leuchtende Gestalt am Hang zeigt. Am Bildrand wabert hellblau die Explosionswärme, und man hört Rufe und einen Hilfeschrei. Als die Flugkamera auf Wyschkow zoomt, wird das Bild von einer Zielerfassung überlagert, einem roten Dreieck, das über dem Hinterkopf des Mannes zur Ruhe kommt. Im nächsten Moment rückt die Kamera zur Seite. Als das Bild sich wieder stabilisiert, rührt Wyschkow sich nicht mehr.

Ende des Video-Files.

Kommentar II: *Wir wissen anhand der schriftlichen Aufzeichnungen von Olsson und anderen, dass die Bord-AI kurz nach der Notlandung des Schiffes mehrere Decks mit Betäubungsgas geflutet hat. In den Wochen vor der Landung begannen bestimmte untergeordnete Bordsysteme unregelmäßig zu arbeiten oder fielen ganz aus. Wie der Video-File zeigt, hat die AI in der Folge neuronale Implantate eingesetzt, um aus dem Kryoschlaf aufgeweckte Kolonisten im Kampf gegen diejenigen Menschen einzusetzen, die in den Wald geflohen waren.*

Alles in allem macht das auf mich nicht den Eindruck eines raffinierten Masterplans einer Maschinenintelligenz, die es darauf angelegt hat, alle Menschen an Bord der Hyperion zu versklaven. Weshalb hätte sie sich in den vorangehenden Wochen verraten sollen? Weshalb hat sie das Gas nur in bestimmten Bereichen des Schiffes eingesetzt und nicht auf allen Decks? Ja, weshalb hat sie nicht alle an Bord vergast, bevor der Orbit von Darien erreicht wurde? Und weshalb hat sie ein Programm der erzwungenen Cyborgisierung durchgeführt, anstatt mit Hilfe der Fertigungsanlagen

der Hyperion zahllose Luft- und Bodendrohnen herzustellen? Weshalb waren die Sicherheitsvorkehrungen an Bord so lückenhaft, dass Wyschkow einen Sprengstoffdummy auf seinen Einsatz mitnehmen konnte? Vor allem aber stellt sich die Frage, wie Wyschkow sich mit Tinte eine Skizze der Schwachpunkte des Schiffes auf die Brust zeichnen konnte.

Dieses Verhalten deutet eher auf eine Reihe zusammenhangloser Entscheidungen voller blinder Flecken hin, hervorgerufen von einer fehlerhaften Programmierung, als auf den bösartigen Plan einer unbekanntten Macht. Die Als, welche die Hyperion und deren Schwesterschiffe steuerten, entsprachen dem damaligen Stand der Technik. In den dunklen Zeiten des Schwarmkriegs waren die Ressourcen knapp, das Vorgehen war übereilt, und die Verfahren wurden abgekürzt. Es ist durchaus wahrscheinlich, dass dabei Fehler in der Obhuts- und Schutzheuristik übersehen wurden, was die schrecklichen Folgen zeitigte, die dazu führten, dass die Kolonie in den ersten Jahrzehnten unter Mangelernährung, Krankheiten und Hoffnungslosigkeit zu leiden hatte.

Außerdem wurde unsere wissenschaftliche Entwicklung davon beeinträchtigt. Die kollektive Erinnerung an den Kampf gegen die Bord-AI und deren Sklaven war so stark, dass sie eine Vermenschlichung und Dämonisierung künstlicher Intelligenz und das Verbot der AI-Forschung zur Folge hatte. Daher lautet meine Empfehlung an die Betrachter dieser Aufzeichnung, sie nicht als Beispiel für die zielgerichtete Strategie einer dämonischen Wesenheit aufzufassen, sondern als Verdeutlichung der Folgen einer fehlerhaften Programmierung und nichts weiter. – J. K.

TEIL EINS

1 Greg

Das Lohig, das unermüdlich ihren Karren zog, war ein fremdartiges insektenartiges Wesen von über zwei Metern Länge, dessen kupferfarbener Panzer mit blauen Diamanten und Sternen gemustert war. Zunächst hatten er und Kao Chih Sorge gehabt, das Tier könnte unter ihrer unsachgemäßen Behandlung leiden, doch die Erklärungen des Halters hatten sich als ausgesprochen wertvoll erwiesen, so dass das Tier keinen Hunger und auch sonst keinen Mangel litt. Kao Chih hatte das Tier sogar in sein Herz geschlossen, fütterte es mit belaubten Zweigen und redete leise auf Mandarinchinesisch darauf ein. Er hatte ihm sogar einen Namen gegeben, T'ien Kou, was Himmels-hund bedeutete. Greg war versucht, das Lohig »Rover« zu nennen, hielt sich aber zurück.

Seit drei Tagen waren sie unterwegs nach Belskirnir, einer Trappersiedlung im Arawn-Wald, einem ausgedehnten, dichten Dschungel, der sich nördlich und östlich der Kentigernberge ausbreitete und eine Fläche von über zweieinhalbtausend Quadratkilometern des Hinterlands bedeckte. In den letzten anderthalb Tagen waren sie unter dem dicht verwobenen Blätterdach über üppige Lichtungen und durch feuchte Täler marschiert, Heimat der zahllosen fliegenden, springenden und kriechenden Lebewesen Dariens. Nun aber dämmerte der Abend, und sie führten das Lohig durch eine Senke mit bemoosten Findlingen und machten sich allmählich Gedanken über das Nachtlager.

»Ich glaube, bis nach Belskirnir ist es nicht mehr weit«, sagte Greg, »aber vor Einbruch der Dunkelheit werden wir es nicht mehr erreichen.« Er zeigte auf einen mächtigen Baum, dessen Stamm sich um einen großen Felsen krümmte und dessen Geäst ihnen Unterschlupf bieten würde. »Das wäre ein guter Lagerplatz. Was meinst du?«

Kao Chih musterte die Stelle. »Bequem sieht es aus, Gregory, aber es ist noch immer recht hell – sollten wir nicht noch ein Stück weitergehen, damit wir es morgen nicht mehr so weit haben?«

Greg zuckte die Achseln und wollte gerade etwas erwidern, als im dichten Wald auf einmal Schüsse ertönten. Maschinengewehre ratterten, Kugeln schlugen in den Wagen ein, Holzsplitter flogen umher, Blätter und Zweige wurden von Büschen abgerissen. Greg hechtete in Panik ins Unterholz und suchte Deckung hinter einem großen umgekippten Felsen. Er zog seine Waffe, eine Pistole Kaliber 35, in deren Handhabung Rory ihn gründlich unterwiesen hatte, und erwiderte das Feuer mit ein paar ungezielten Schüssen. Erst dann wurde ihm bewusst, dass er nicht wusste, wo Kao Chih sich befand, ob er im Gebüsch an der anderen Seite des Weges verschwunden oder nach vorn gerannt war. Greg wollte gerade seinen Namen flüstern, als von links und rechts Rufe ertönten und sich Schritte näherten.

Die Jäger wurden langsamer, und eine unheimliche Stille legte sich über die Lichtung. Die Sekunden verstrichen, und von Kao Chih war nichts zu hören und zu sehen. Stattdessen erhaschte Greg einen Blick auf einen seiner Verfolger, einen stämmigen, bärtigen Waldbewohner mit harten, stechenden Augen, die von einem zerschlissenen, breitkrepfigen Hut beschattet waren. Da Greg annahm, dass die Männer, die er nicht sehen konnte, noch

näher waren, sagte er sich, es sei höchste Zeit, von hier zu verschwinden.

Hinter dem großen, gekippten Felsen verbarg dichtes Unterholz einen Hang, der zu einem Grat mit einer dahinter liegenden Senke hochführte, an der sie zuvor vorbeigekommen waren. Er kroch nach oben. Hinter dem Grat lag ein steiler Hang mit vereinzeltem Gebüsch und daraus hervorragenden Felsen, der sich zu einem breiten, dicht bewaldeten Tal absenkte, das in südlicher Richtung den Weg zurückführte, den er und Kao Chih zwei Tage zuvor zurückgelegt hatten. Greg hockte sich hinter einen Felsvorsprung und überlegte, wie er weiter vorgehen sollte. Er blickte über die Baumkronen hinweg, hinter denen allmählich die Sonne unterging. Dann ertönte von rechts ein lauter Ruf – einer der Angreifer stand etwa hundert Meter entfernt auf dem Grat und zielte mit einem Gewehr auf ihn.

Voller Angst warf Greg sich nach vorn und rollte ein Stück weit den Hang hinunter, dann sprang er auf die Beine und stürmte weiter. Als er den schattigen Waldrand erreichte, glitt er in einer Schlammfütze aus. Ihm rutschten die Beine weg. Vor ihm war ein Durcheinander von Steinen, doch er fuchtelte mit den Armen und bekam zum Glück einen kräftigen Busch zu fassen, der seinen Sturz verlangsamte. Sein Rücken und seine Seite waren nass und verdreckt, doch da er immer noch verfolgt wurde, achtete er nicht darauf, sondern drang tiefer in den Wald ein.

Die folgenden zehn Stunden über war Greg damit beschäftigt, auszuweichen und sich zu verstecken, zu kriechen und zu klettern, zu schleichen und zu lauern. Es war eine seltsame, launische Jagd, die bis tief in die Nacht andauerte. Im Wald von Darien wurde es niemals vollständig

dunkel – Ulbywurzeln, ein verbreitetes parasitäres Knollengewächs, spendeten bleiches, gelbgrünes Licht, während die Panzer der Inekakäfer ein schwaches bläuliches Licht aussandten. Die Leuchtpflanzen verliehen den Lichtungen ein geisterhaftes Aussehen, eine Art friedlicher Stille, als hielte der ganze Wald den Atem an. Heute jedoch hatten sich die hellen Stellen mit Gregs Gemütszustand verschworen und wirkten auf ihn eher bedrohlich und unheilkundend.

Die Morgendämmerung war kalt und neblig, die ersten Sonnenstrahlen tasteten sich wie ein leuchtendes Rinnsal durchs Unterholz. Greg richtete sich aus dem Einschnitt auf, in dem er sich ausgeruht hatte, und spähte durch einen Schwarzlaubvorhang. Im Tal hatte er sich durch ausgetrocknete Wasserrinnen und alle Spuren verwischende Bäche zu dem Weg zurückgearbeitet, dem er und Kao Chih gefolgt waren. Durch den Einschnitt überblickte er einen dicht bewaldeten Hang, der zum Weg hin abfiel. Links war Süden, und etwa zwei Kilometer hinter ihm befand sich die Stelle, wo man sie angegriffen hatte. Im Norden lichtete sich der Wald ein wenig, und der steinige Weg führte in Serpentin einen Hang hoch, hinter dem er schließlich verschwand. Irgendwo hinter den flachen Waldhügeln lag Belskirnir, wo Greg sich mit einem Mittelsmann Alexandr Washutkins treffen wollte. Washutkin war der letzte Überlebende von Sundstroms Kabinett und hielt immer noch in Trond aus ...

Allmählich wurde es heller, und aus den Baumwipfeln tönten Tierlaute, ein Piepsen, laute Pfiffe und krächzendes Geschrei, als ob die Tiere den sprichwörtlichen Perlmutterglanz des Himmels begrüßten, den der helle Sonnenschein schob bald fortbrennen würde. Greg spähte ins Laub, sah in die Ferne, hielt im Unterholz Ausschau nach einer Be-

wegung. Es war ein paar Stunden her, dass er seinen Verfolger, einen schlanken, bärtigen Mann mit einem Gewehr, der nördlich von ihm aus einem Dickicht getreten, parallel zum Weg marschiert und südlich von ihm verschwunden war, zuletzt gesehen hatte.

Greg nickte und sagte sich, es sei an der Zeit, nach Kao Chih zu suchen.

Er kletterte aus dem Einschnitt hervor, hockte sich hinter eine Ansammlung von Perlbeerbüschen und entwarf im Kopf eine Route über den bewaldeten Hang. Dann kroch er weiter in Richtung des nächsten Baums und war noch vier Schritte davon entfernt, als er von hinten gepackt und zu Boden geworfen wurde. Keuchend wehrte er sich gegen das Gewicht auf seinem Rücken und tastete durch verschiedene Kleidungsschichten hindurch nach der Pistole, die er in eine Innentasche gesteckt hatte. Dabei wäre ihm fast entgangen, dass der Angreifer immer wieder seinen Namen flüsterte.

»Greg ... Greg! Ich bin's, Alexej!«

Plötzlich erkannte er die Stimme wieder und stellte die Gegenwehr ein. Die Last verschwand von seinem Rücken. Schwer atmend setzte er sich auf und erblickte neben sich im Gras den grinsenden Alexej Firmanow. Er war ein schlaksiger, dunkelhaariger Russe mit markanten Wangenknochen und schmalem Kinn und trug eine dunkelgrüne Jacke über dunkelgrauer Jagdkleidung.

»Was ... zum Teufel ... tun Sie hier?«, fragte Greg.

»Die haben entlang des Wegs nach Belskirnir Beobachtungsposten aufgestellt, mein Freund«, sagte Alexej. »Die hätten Sie mühelos geschnappt.«

»Ich verstehe«, sagte Greg und blickte sich auf dem buschbestandenen Hang um. »Haben Sie eine Ahnung, wer die sind?«



Michael Cobley

Waisen des Alls

Roman

DEUTSCHE ERSTAUSGABE

Taschenbuch, Broschur, 624 Seiten, 11,8 x 18,7 cm

ISBN: 978-3-453-52588-7

Heyne

Erscheinungstermin: Januar 2011

Die spannende Fortsetzung von "Die Saat der Erde"

Die Menschheit hat das All besiedelt – und dabei den Kontakt zur Erde verloren. Als auf ihrer neuen Heimat Darien ein mysteriöser Tempelkomplex entdeckt wird, müssen sich die Menschen mit den einheimischen Uvovo zusammentun. Doch die Uvovo verbergen ein Geheimnis: eine uralte, bösartige Intelligenz, die sie seit Jahrtausenden in dem Tempel gefangen halten. Und die finstere Rache geschworen hat...



[Der Titel im Katalog](#)