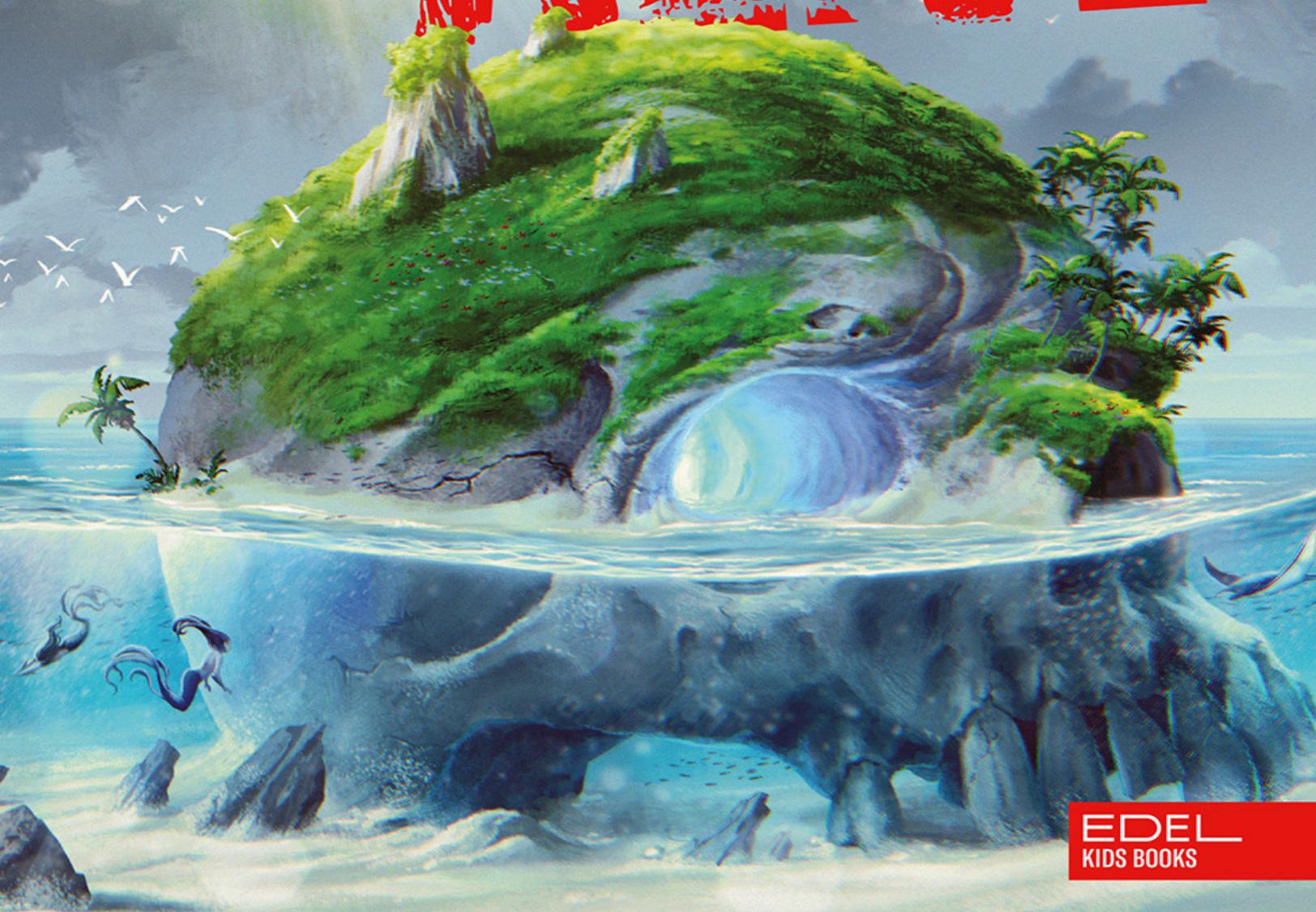


FRANK MARIA REIFENBERG

STAY

DAS IST
KEIN
SPIEL

AWAY



EDEL
KIDS BOOKS

FRANK MARIA REIFENBERG

STAY ALIVE

DAS IST KEIN SPIEL

EDEL
KIDS BOOKS

IT'S NOT OVER WHEN YOU LOSE,
IT'S OVER WHEN YOU QUIT.



NOCH
SIEBEN
TAGE

SPIELVERDERBER



HUNTER

»Ich kann nicht mehr, Joey. Du musst gleich übernehmen.« Hunters Augen brennen. Sein Nacken schmerzt. Sogar sein rechter Daumen macht langsam schlapp. Das ist sein wichtigster Finger, nicht nur das: sein wichtigstes Körperteil, außer vielleicht dem Gehirn, aber sogar da ist Hunter sich nicht ganz sicher. Manchmal hat er das Gefühl, seine Finger führen ein Eigenleben, jedenfalls wenn er ein Smartphone oder eine Konsole in der Hand hält und zockt. Seine Finger reagieren scheinbar schneller, als die Signale in seinen kleinen grauen Zellen ankommen.

»Hältst du noch eine halbe Stunde durch?«, fragt Joey. »Wenn keiner mit dem Hund rausgeht, gibt es wieder Ärger.«

Hunters Blick klebt am Display seines Laptops. »Moment, es wird eng.«

Ein anderer Spieler hat noch nicht gecheckt, dass Hunters Figur unter einer Tarnkappe verschwindet. Er sieht nicht, wer ihm gerade solche Schwierigkeiten macht. Die Bonuspunkte, die Hunter bisher für diese Tarnkappe einsetzen musste, haben sich gelohnt, aber der Schutz lässt in weniger als einer Minute nach, das ist sicher. Dann fliegt er auf. Hunter zieht sich zurück, lässt die Kammer, durch die er eigentlich ausweichen wollte, links liegen, setzt aber noch einen Orientierungsmarker. So findet er den Zugang wieder. Vielleicht.

Diese Kammer macht ihnen allen schon seit einigen Tagen Sorgen. Nicht nur, dass sie den Code nicht knacken können, das ist meistens sowieso nur eine Frage der Zeit. Jaden ist der Spezialist für so etwas. Wahrscheinlich kann er das so gut, weil er auch ständig die Rätselseiten von irgendwelchen vorsintflutlichen Zeitungen durchhackert. Zeitungen aus Papier! Darüber kann Hunter nur lachen.

Aber für die Menge der verschlüsselten Botschaften in diesem verfluchten Spiel ist es Gold wert. Fast wörtlich.

Den Code wird Jaden also knacken, aber Hunters Gefühl sagt ihm, dass es mit der Kammer etwas Besonderes auf sich hat.

Hunter lehnt sich zurück, schließt die Augen, streckt sich. »Vielleicht ist die Kammer eine Abkürzung?«

»Oder das Ziel?«, fragt Joey.

Rebel und Jaden spielen konzentriert weiter.

»Könnt ihr mal aufhören zu quatschen«, knurrt Jaden. Auch er schaut nicht auf. Nicht einmal seine Lippen bewegen sich. Er könnte Bauchredner werden.

»Ganz meine Meinung.« Rebels erste Worte an diesem Tag, und es ist immerhin schon kurz vor Mittag. »Ihr wisst doch, dass genau in solchen Phasen die Fehler passieren.«

»Wo bleibt Maggie, verdammt? Sie ist seit zwei Stunden überfällig. Man kann sich einfach nicht auf sie verlassen«, mault Hunter einfach weiter.

»Genauso wenig wie auf dich. Was hatten wir vereinbart? Keine Namen«, sagt Joey. »Nicht den vom Hund und schon gar nicht unsere.«

»Aber du heißt doch gar nicht Joey.«

»Es gibt genug Leute, die mich so nennen. Du weißt, was sie bei *FyS* über die Spy-Software sagen, die du dir mit der App des Spiel herunterlädst.«

»Du leidest unter Verfolgungswahn.« Jaden schüttelt den Kopf. »Als ob dieser Milton irgendwo mit einem Kopfhörer säße und heimlich ein paar Jungs beim Zocken zuhört.«

»Und Mädels.«

»Was?«

Rebel verdreht die Augen. »Es zocken hier nicht nur Jungs.«

»Hört, hört. Unsere Kämpferin für die Frauen.«

»Du nervst, Hunter«, stöhnt Jaden.

»Keine Namen«, öffnet Hunter nun Joey nach.

»Shit, shit, shit. Ich bin in einer Falle gelandet.« Jadens Fingerbewegungen werden hektisch. »Ich dachte, ich hätte den Code für die Kammer, aber ...«

»Das kommt vom Gequatsche.« Rebel übernimmt die Figur augenblicklich. »Ist das Gate noch offen?«

Hunter steigt ebenfalls sofort wieder ein. »Es schließt sich. Elf Randschleifen noch.«

»Weite?«

Hunter reagiert nicht.

»Sind es weite Schleifen, verdammt noch mal?«

»Nein.«

»Dann muss es Joey machen.« Es kommt selten vor, dass Rebel einen anderen ans Ruder lässt, aber das zeichnet sie aus. Sie weiß, wo ihre Grenzen sind. »Du bist der Einzige, der bisher aus all diesen Fallen entkommen ist. Ich gehe mit dem Hund raus.«

»Armer Crusoe.« Hunter findet das komisch.

Rebel nicht. Die Kopfnuss, die sie Hunter verpasst, tut weh. Als Rebel das muffige Wohnzimmer verlassen will, steht Maggie im Türrahmen.

»Das wurde aber auch Zeit«, knurrt Jaden.

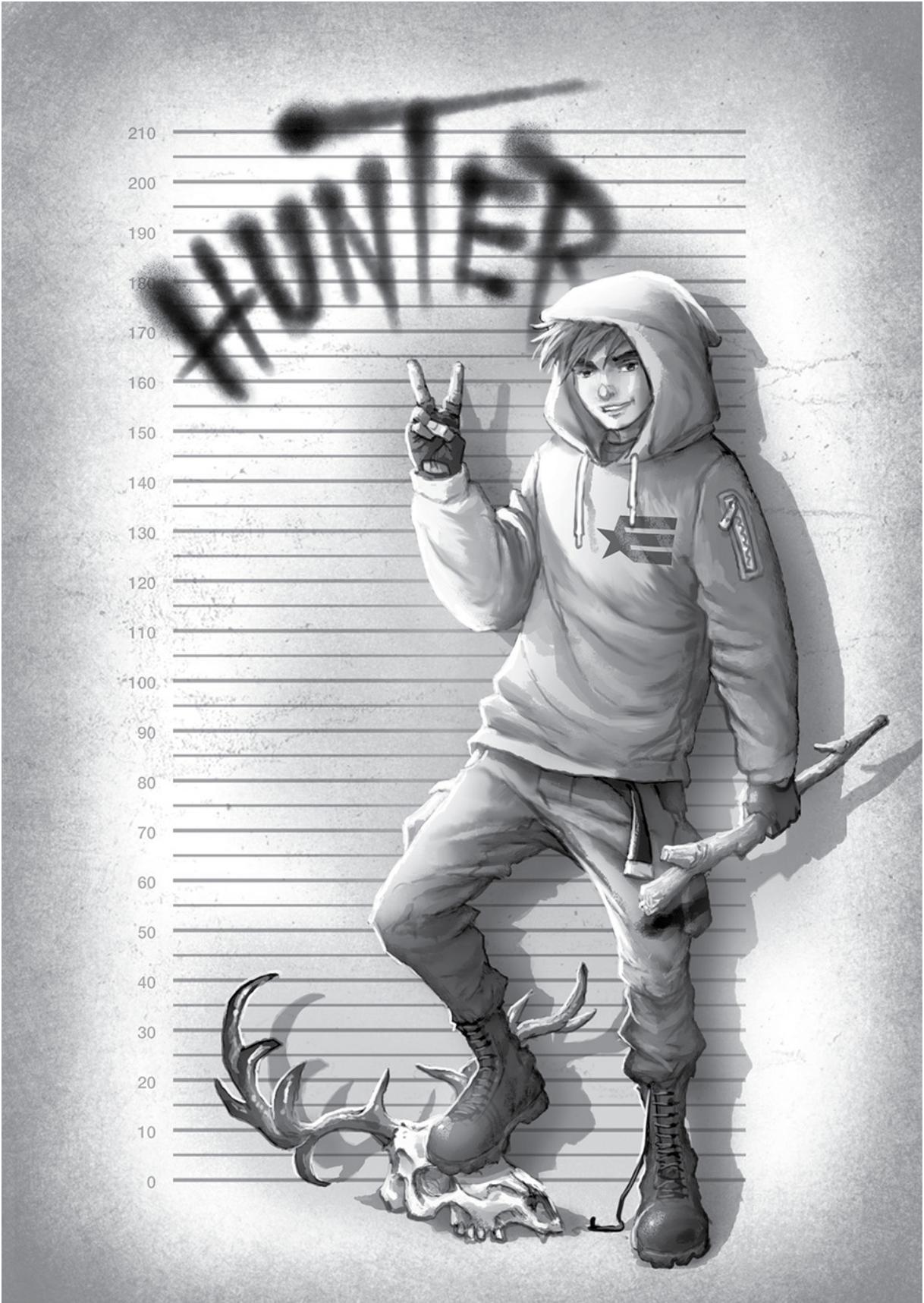
»Ich wurde verfolgt«, sagt Maggie.

»Und warum bist du dann hier?«, fragt Rebel.

Um einer Parkour-Läuferin wie Maggie zu folgen, muss man selbst Parkour-Läufer sein. Oder eine Drohne haben. Trotzdem haben sie vereinbart, beim kleinsten Verdacht, dass etwas nicht stimmt, nicht in die Zentrale zu kommen.

Irgendwo im Haus jault der Hund.

»Tja, ich würde sagen, du kommst zu spät«, sagt Hunter. »Viel Spaß beim Aufwischen.«





DER WÄCHTER

Vielleicht sind ich und meinesgleichen in diesem Spiel das größte Rätsel. Oder besser gesagt: Nach dem Quellcode sind wir das, was am besten gehütet wird, weil wir so gut wie alles wissen, jedenfalls über die uns zugeteilten Segmente und die am Spiel beteiligten realen und virtuellen Figuren. Im Gegensatz zu der kleinen Chaoten-Gang in diesem Forsthaus mit den lächerlichen Hirschgeweihen und den ausgestopften Füchsen an den Wänden, diesen Jungs und Mädels, die tatsächlich versuchen, einen Typen wie Rupert Milton hinters Licht zu führen, bin ich nämlich nicht nur clever oder scharfsinnig. Ich habe eine künstliche Intelligenz im Rücken, ein paar Algorithmen und Programmierzeilen, die mir einen noch besseren Überblick gewährleisten als das Spiel selbst. Das ist der Hammer.

Und es macht den Unterschied.

Außerdem denke ich, bevor ich rede. Ich denke, bevor ich handele. Ich denke, bevor ich auch nur mit der Wimper zucke. Ich denke sogar, bevor ich mir den Hintern abwische. So würde es zumindest Hunter ausdrücken. Er würde allerdings nicht Hintern sagen, sondern ein Wort, das so richtig aus der Gosse kommt. Wie er selbst.

Hunter ist ein rotziger, unerzogener Typ ohne einen Funken Anstand. Mir sind Anstand und gutes Benehmen sehr wichtig. Ich mag es, wenn Leute sich zu benehmen wissen.

Ich hatte Hunter und die anderen – also Jaden, Joey, Rebel und Maggie – ziemlich bald auf dem Schirm. Sie machen ihre Sache sehr, sehr gut. Sie verwischen ihre Spuren so gekonnt, dass sie eigentlich unsichtbar sind. Aber eben nur eigentlich.

Anfangs habe ich tatsächlich nicht kapiert, dass es mehrere Spieler sind, die zusammenarbeiten – was verboten ist. Paragraf sowieso der Spielregeln, auch die Zehn Gebote genannt. Teil der Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die natürlich jeder einfach nur mit einem Klick

bestätigt, ohne sie zu lesen. Dieses Zusammenspiel ist ihr Trick, und ich gestehe, dass ich bis heute nicht ganz genau rekonstruieren kann, wie das funktioniert, wie sie es machen. Das ärgert mich ein wenig. Immerhin habe ich aber einen Verdacht. Ihre ganze Ausrüstung ist viel zu schäbig. Diese windigen Laptops! Das Tablet aus den 2020er-Jahren und dieser lächerliche iMac, den sie irgendwie ein bisschen aufgerüstet haben. Alle anderen spielen auf den konzerneigenen Konsolen, die man im zweiten Level sogar für einen symbolischen Euro ausleihen kann.

Ich hätte sie längst eliminieren müssen, das ist klar. Und ich könnte es, denn ein Wächter muss seinen Verdacht nicht beweisen. Wenn dieser Hunter lesen kann, sollte er Paragraf bla, bla, bla Absatz irgendwo genau studieren. Allein die Vermutung, dass betrogen wird, reicht, um rauszufliegen. DISQUALIFIED.

Es macht mir aber Spaß, dabei zuzusehen, wie sie sich schlagen, wenn es immer schwerer wird für sie. Und das wird es natürlich auch, weil ich es ihnen so schwer mache. Wer glaubt, dass in diesem Spiel die Bedingungen für alle gleich sind und der oder die Beste gewinnt, ist auf dem Holzweg.

Schon jetzt ist klar: Ohne die Hindernisse, die ich ihnen zusätzlich in den Weg lege, wären sie längst ganz vorne, weil sie mit ihrem kleinen Trick einfach unschlagbar sind.

Ich weiß mittlerweile ein bisschen was über sie, wenn auch längst nicht alles. Ihre wahren Identitäten konnte ich noch nicht knacken. Wenn man jedoch eine Weile ihre Gespräche belauscht, sammeln sich einige Informationen an. Es ist also nur noch eine Frage der Zeit. Sie sind alle relativ jung, auf jeden Fall noch keine sechzehn Jahre. Das ist ihr größtes Problem. Eigentlich dürften sie gar nicht mitmachen.

Deshalb haben sie sich unter einem Namen und einer Adresse angemeldet, die zwar tatsächlich existiert, jedoch bisher keine verwertbare Spur zu ihnen selbst liefert. Es gibt nur einen Hinweis auf die Gegend, in der sie leben, und das ist leider der Großraum Berlin. Es könnte also die Suche nach der berühmten Nadel im Heuhaufen werden.

Nur bei Maggie habe ich eine Vermutung, die gerade überprüft wird.

Im Moment sind sie in einer kritischen Phase. Wahrscheinlich liegt es am Schlafmangel.

REBEL

Joey hat den Platz von Rebel übernommen. Mit einer Hand steuert er das Spiel, mit der anderen stopft er sich eine ordentliche Ladung Kartoffelchips in den Mund.

Hunter muss noch ein bisschen durchhalten. Er kann jetzt nicht mit Maggie tauschen. Wenn einer geht, müssen die beiden anderen erst einmal weiterspielen.

Rebel hat sich schon ein paarmal gefragt, wie Joey sich all diesen Computerkram merken kann, wo er doch sonst ein Gedächtnis wie ein Sieb hat. Klar, er hängt im Netz rum, seit sie ihn kennt, also mehr oder minder seit der Grundschule. Er saugt alles auf wie ein Schwamm, was mit Programmierung, mit Algorithmen zu tun hat, mit allem, was sich in binären Codes irgendwie erfassen lässt. Aber über diese App weiß er irgendwie zu viel, das ist jedenfalls Rebels Gefühl.

Als die ersten Berichte im Netz kursierten, dass aus *Seven Souls* diese Mega-Sache werden sollte, mit dem irre hohen Gewinn, tauchten schnell alle möglichen Theorien auf. Die Hacker interessierten sich natürlich in erster Linie dafür, wie sie das Programm knacken könnten. Die Zocker hingegen suchten nach Lücken, um unter die Auserwählten für die letzte Runde zu kommen, um zu gewinnen.

Joey hatte ihnen genau erklärt, welche Sicherheitsmaßnahmen sie umgehen mussten. Im Mittelpunkt steht eine KI, die verhindern soll, dass Bots eingeschleust werden können oder sich Communitys einschalten. Das ist seit einiger Zeit der ganz neue Trend in der Gamer-Szene, die sogenannten ›Collaborations‹. Aber genau so etwas haben Hunter und Joey auf die Beine gestellt. Welche Rolle Hunter dabei spielt, ist Rebel unklar. Er spricht auch nicht mit ihr darüber, obwohl sie beide doch die einzigen wirklich Befreundeten in dieser Clique sind.

Hunter benutzt die anderen nur, denkt Rebel und fragt sich sofort, ob das auch auf ihre eigene Person zutrifft.

Rebel verscheucht den Gedanken und ruft den Hund. Crusoe antwortet mit einem heißen Bellen.

»Er ist oben«, sagt Maggie.

»Wie ist er denn die Treppe hinaufgekommen?«, fragt Rebel.

Maggie zuckt nur die Achseln. »Vielleicht hat Joey ihn hochgetragen. Ich komme mit nach draußen, okay?«

Rebel steigt die knarrenden Stufen hinauf. Der Hund sitzt auf dem oberen Treppenabsatz. Die Treppe schafft der alte Bursche nicht ohne Hilfe.

Das Gebäude war früher ein Forsthaus, es ist komplett aus Holz gebaut. In allen Räumen starren einem Jagdtrophäen aus gläsernen Augen hinterher. Sogar auf dem Klo. Dort ist es ein mottenstichiger Dachs.

Jetzt nutzt Hunters Onkel es als Ferienhaus. Es liegt für ihre Zwecke wunderbar einsam. Früher wurde die Gegend das »Tal der Ahnungslosen« genannt, weil es hier nicht einmal TV-Empfang gab.

Rebel setzt den Hund erst vor der Haustür ab. Maggie wartet dort. Sie sitzt auf den verwitterten Planken der Veranda und studiert die Fingernägel ihrer linken Hand.

»Guck mal. Hab ich mir in der fünften Stunde machen lassen. Die hatten ein Angebot im Nagelstudio an der Bushaltestelle.«

»In der Fünften hast du doch Erdkunde.« Rebel wundert sich. Solche aufgemotzten Fingernägel mit Bling-Bling und allem hat sie noch nie an Maggie gesehen.

»Ich hasse Erdkunde. Heute war die wirtschaftliche Entwicklung in Westafrika am Beispiel des Senegals in der Zeit nach dem Kolonialismus ...«

»Immerhin weißt du, was du nachholen musst«, sagt Rebel, dann bemerkt sie, dass Maggie ihr gar nicht zuhört, sondern einfach weiterdoziert: »... die größten Städte sind Dakar, Touba und Thiès. Die wichtigsten Sprachen sind Wolof, Serer, Diola ...«

»Hallo?« Rebel klopft an Maggies Stirn. »Jemand zu Hause? Mich interessiert der Senegal im Moment nicht so sehr.«

»Der Senegal? Was ist damit?«, fragt Maggie erstaunt, als sei sie gerade an einem völlig anderen Ort in ein völlig anderes Gespräch verwickelt gewesen. »Schau mal, ich sollte mir die Nägel öfter so machen lassen.«

»Du hast gerade geklungen wie ein Wikipedia-Eintrag. Hast du das auswendig gelernt?«, sagt Rebel, aber Maggie würgt sie einfach ab: »Jetzt komm mir nicht wie meine Mutter. Aber wenn wir diesen ganzen Berg Kohle gewonnen haben, können mich sowieso alle mal.«

Rebel schüttelt den Kopf. Was ist plötzlich los mit Maggie? Was redet sie da für ein wirres Durcheinander? »Noch sind wir nicht in der Endrunde«, sagt sie, ohne weiter darauf einzugehen. »Und dann müssen wir erst einmal auf dieses Schiff kommen. Wo niemand auf uns wartet, wofür wir noch nicht mal das Mindestalter haben und wo vor allem wohl kaum jemand mit gleich fünf Leuten rechnet. Fünf Leute, die sich durch eine Collaboration nach vorne gemogelt haben.«

»Musst du einem eigentlich immer alles vermiesen?« Maggie seufzt. »Mir schlägt dieser Wald aufs Gemüt.«

Rebel zuckt die Achseln. »Du musst meditieren, dann wird es besser.«

»Meinst du?«, fragt Maggie.

Sie zweifelt zu Recht daran. Besser wird es durch Meditation erst nach Monaten. Aber das muss Maggie nicht wissen. Rebel setzt sich jeden Tag auf ein Kissen und starrt eine halbe Stunde die Wand an.

»Doch, ja«, versichert Rebel. »Auf jeden Fall kann man sich besser damit abfinden, wenn etwas nicht funktioniert.«

Erst jetzt kommt Rebel wieder in den Sinn, was Maggie ihr vor ihrem wirren Vortrag über den Senegal gesagt hatte.

»Was hast du vorhin gesagt?«, fragt sie. »Dich hat jemand verfolgt?«

Der Hund hat bereits ein paar Meter hinter sich gebracht. Weil der Terrier fast blind ist, ändert sich seine Route nie: die Auffahrt runter, am Tor gleich rechts auf einen Feldweg, dort am Drahtzaun entlang bis zu der Lichtung. Der Zaun ist elektrisch geladen und versetzt einem einen unangenehmen Schlag, wenn man ihn berührt. Aber auch der Hund hat gelernt, diesen Fehler zu vermeiden.

»Wie kommst du darauf, dass jemand hinter dir her war?«

Maggie setzt jeden Schritt mit größter Vorsicht. Es soll bloß kein Schlammgespritzer auf ihren weißen Chucks landen. »Wenn jemand vorm Schultor herumhängt und dann eine volle Stunde später ganz zufällig auf der Bank an der Bushaltestelle sitzt, als du aus dem Nagelstudio kommst, dann ist das sonderbar.«

»Leute sitzen auf der Bank an einer Bushaltestelle, weil sie auf den Bus warten.«

»Rebel, tu nicht so, als sei ich ein Vollpfosten. Es waren mittlerweile drei Busse der Linie 27 vorbeigefahren, ich hab es doch durchs Schaufenster von *Nelly's Nagel-Paradies* gesehen. Außerdem war sie dann auch im Einkaufscenter, wo ich mir einen Grand Chai Latte Vanilla geholt habe.«

»Sie?«

»Ja, sie. So eine retromäßige Tussi, die auf Punkerin macht. Wenn es ein Typ gewesen wäre, hätte ich es ja normal gefunden.« Maggie klimpert gekünstelt mit den Wimpern.

Rebel seufzt nur leise. Wenn Maggie in den Königin-vom-Abschlussball-Modus verfällt, ignoriert man sie am besten.

Maggie ignoriert, dass Rebel sie ignoriert. Sie grinst triumphierend. »Und dann bin ich durch die Hintertür von der Kaffeebar abgehauen. Du weißt schon, wo ich mal durch bin, als mich meine Eltern fast beim Schwänzen erwischt haben. – Warum knurrt der Hund denn? Der knurrt doch nie. Hat er überhaupt schon sein Geschäft gemacht? Vorgestern hatte er Durchfall, sagt Hunter.«

»Ich will das nicht hören.«

»Jedenfalls musst du nicht denken, dass man sich einfach so an mich dranhängen kann.«

»Doch, kann man«, sagt jemand.

Rebel und Maggie zucken zusammen. Rebel fährt als Erste herum.

Da steht eine Punkerin.

Maggie stößt einen Kiekser aus.

»Es ist sogar sehr einfach«, sagt die Punkerin.

»Du hast Kacke am Schuh«, sagt Rebel.

Die Punkerin schaut an sich runter. »Stimmt.« Sie streift die ramponierten Springerstiefel im Gras ab. »Und wenn ihr so weitermacht, habt ihr das in Kürze auch. Aber auf ganz andere Art,

das kann ich euch versprechen. Also, wenn ihr am Leben bleiben wollt, solltet ihr vorsichtiger sein.«

»Wovon redest du?«, fragt Rebel. Sie weiß ganz genau, worauf diese Fremde hinauswill. »Wie kommst du überhaupt hierher? Hast du dich verlaufen?«

»Du bist mir gefolgt!«, sagt Maggie. Sie zieht einen Flunsch.

»Eigentlich bin ich diejenige, die die Fragen stellt«, gibt die Punkerin zurück. »Sollen wir nicht lieber erst einmal ins Haus gehen?«

Rebel hat die Nase voll. »Das sollen wir *nicht*. Du sollst hier verschwinden.«

Die Punkerin bleibt ruhig, obwohl Rebels Ton ziemlich patzig ist. »Einer von euch ist geschwätzig wie meine Oma, und eure Abschirmung ist löchrig wie ein Nudelsieb. Um es klar und deutlich auszusprechen: Wenn ihr im Spiel bleiben und nicht in der sechsten Woche doch noch rausfliegen wollt, solltet ihr mit mir zusammenarbeiten. Die Nächsten, die euch hier entdecken, werden wahrscheinlich nicht so lange fackeln wie ich. *Stay alive!* sage ich nur.« Sie wartet keine Antwort ab, sondern dreht auf dem Absatz um und geht auf das alte Forsthaus zu. »Außerdem habe ich Hunger. Habt ihr was im Kühlschrank? Klar habt ihr das. Der Lieferservice war doch gestern erst da.«

Rebel bleibt wie angewurzelt stehen. Hunter, verdammt. Dieser Idiot. Er sollte gestern einkaufen. Und hat einen verfluchten Lieferservice beauftragt. Da konnte er ihren Standort auch gleich auf Instagram posten. Ich breche ihm die Finger, denkt Rebel. Aber das wird sie natürlich nicht tun. Hunters Finger sind vielleicht sieben Millionen Euro wert. Eine Sieben und sechs Nullen.

JADEN

Jaden kann von seinem Platz aus in den Flur bis zu dem verglasten Windfang schauen, weshalb er als Erster sieht, dass es ein Problem gibt. Eine fremde Person, die zielstrebig aufs Haus zuläuft und nicht von Rebel und Maggie zurückgehalten werden kann, muss ein Problem sein.

Die Punkerin, die er sieht, kann nichts mit Hunters Onkel zu tun haben. Sie trägt eine pinkfarbene Irokesen-Bürste und eine Sicherheitsnadel als Nasenpiercing, dazu Springerstiefel und eine nietenbesetzte Lederjacke.

»Wir bekommen Besuch«, sagt Jaden.

»Pause?«, fragt Joey.

»Ausloggen!«, antwortet Jaden.

Man kann sich ausloggen, aber man fällt unweigerlich zurück. Das ist eine der Gemeinheiten des Spiels. Es ist darauf angelegt, dass man sieben Wochen lang möglichst pausenlos online bleibt und möglichst selten einen Silent Room aufsucht.

»Nicht jetzt.« Hunter spielt ungerührt weiter.

»Sofort!«, zischt Jaden, denn die Punkerin steht schon an der Haustür und stößt sie mit dem Fuß auf. Er hat so eine Vorahnung. Diese Punkerin wird Ärger machen. Gewaltigen Ärger.

Vorahnung, Intuition, Instinkt – Jaden weiß nicht, wie er es nennen soll. Aber er hat das oft. Ein Unterbewusstsein, das mehr erfasst als das der anderen. Er liefert damit einen Spielbeitrag, der vielleicht wichtiger ist als das Programmierwissen von Hunter oder die strategische Begabung von Joey. Rebel zeichnet ihre absolute Skrupellosigkeit aus, sie ist zu jedem Schritt bereit. Das gruselt Jaden nicht selten. Dann ist er froh, dass alles nur ein Spiel ist.

»Ihr könnt ruhig weiterzocken«, sagt die Punkerin.

Sie hat ohne ein Zögern mit wenigen Schritten den Hausflur, der eher eine kleine Eingangshalle ist, durchquert und wirft sich nun auf das Sofa mit den quietschenden Sprungfedern. Sie versinkt in den Polstern und knallt die schweren Stiefel auf das wackelige Tischchen davor. Ein paar leere Energydrink-Dosen fallen scheppernd auf den Boden.

Rebel und Maggie sind in der Tür stehen geblieben. Hunter wirft ihnen einen bösen Blick zu. Sie zucken beide nur die Achseln.

»Was soll das?«, fragt Hunter. Gleichzeitig fährt er das Spiel herunter und klappt mit einer schnellen Bewegung die Laptops zu.

Die Punkerin tippt eines der Geräte an. »Mit diesen alten Krücken mogelt ihr euch durch das Spiel?« Sie lacht.

»Wir mogeln nicht«, blafft Hunter.

»Und ob ihr das tut«, gibt die Punkerin zurück.

»Warum bringt ihr die hierher?«, fragt Hunter. »Maggie? Rebel? Was geht hier ab?«

»Mach keine Welle, Hunter. Wir haben sie nicht hergebracht«, sagt Rebel. »Sie war einfach da.«

»Einfach da?«, fragt Joey, aber er bekommt keine Antwort.

»Du bist also Hunter?«, fragt die Punkerin. Dann zeigt sie auf Joey. »Ich tippe, dass du Jaden bist und du Joey? Oder umgekehrt?«

»Wer will das wissen?« Hunters ganzer Körper scheint nun unter Strom zu stehen.

Jaden fragt sich, ob Hunter auch handgreiflich werden würde. Mit Worten ist er schnell dabei, hart und unerbittlich und mit einem Vokabular, bei dem einem angst und bange werden könnte. Ihm wird gerade klar, dass er Hunter nicht wirklich gut kennt. Eigentlich weiß nur Rebel mehr über ihn.

Die Punkerin zieht wie aus dem Nichts ein Springmesser hervor. Mit einem leisen Klicken schnellt die Klinge aus dem Schaft.

Maggie stößt einen unterdrückten Schrei aus. Alle anderen weichen unmerklich zurück. Jaden hebt beschwichtigend die Hände.

Die Punkerin beginnt, sich mit der Messerspitze die Fingernägel zu säubern. Dabei redet sie so unaufgeregt weiter, als würde sie ihnen mitteilen, was es am Abend zu essen gibt. »Ich habe es den beiden Mädels bereits gesagt: Ihr habt nicht viele Möglichkeiten, eigentlich