

Geboren auf der Twi'lek Heimatwelt Ryloth als Tochter eines Geschäftsmannes, mit einem äußerst fragwürdigen Kundenstamm, und einer Clubtänzerin hatte Zeera einen verhältnismäßig guten Start ins Leben. Die Familie kam über die Runden und besaß eine schon lange in Familienbesitz befindliche Immobilie, in der drei Generationen wohnten.

Ihre Zeugung war jedoch mehr ein Versehen und ihre Eltern daher nur wenig begeistert. Doch kam es zu keiner Abtreibung. Als Untersuchungen zeigten, dass sie das Gen ihrer Großmutter geerbt hatte, welches sich für die typische rote Hautfarbe der Lethan verantwortlich zeichnete, erkannte ihr Vater sofort das in ihr schlummernde Potential für Profit. Twi'lek dieser Herkunft waren selten und begehrte auf dem Sklavenmarkt.

Großmutter Aga war eine reinrassige Lethan. Ihr Sohn ein Mischling mit rezessivem Gen. Seine Frau eine "ordinäre" Twi'lek. Somit war Zeera nur zu 1/4 Lethan, doch dieses Viertel war dominant in ihrem Erbgut. Aga wusste was dem Kind blühen würde. Sie sah die Gier in den Augen ihres Sohnes wann immer er Zeera ansah.

Entgegen des herkömmlichen Verständnisses der Twi'lek-Gesellschaft hatte Aga eine alternative Erziehung genossen. Als Kernelemente standen weibliche Unabhängigkeit und eigenständiges Denken im Vordergrund. Sie sollte kein Püppchen für notgeile reiche Händler werden. Leider versagte sie diese Denke an ihren Sohn weiterzugeben – und die Schwiegertochter war eine willige Anhängerin des Status Quo, was wohl nicht zuletzt an ihrer eher unterentwickelten Intelligenz lag.

Was Zeera anbelangte hatte Aga daher stets die schützende Hand über dem Kind. Ob sie jedoch dieses, durch Zeeras Vater schon in der Wiege auferlegte, Schicksal zu ändern vermochte konnte sie nicht vorhersagen. Die Antwort darauf folgte lediglich fünf Jahre nach Zeeras Geburt. Aga starb. Eine Krankheit raffte sie in wenigen Tagen dahin, kein Arzt vermochte ihr zu helfen. Der Schutzschirm über Zeera zerbrach.

Emotional verkraftete sie den Verlust ihrer Großmutter nur schwer, stand Zeera ihr doch deutlich näher als ihren eigenen Eltern. Zusätzlich begannen in jenen Lebensjahren auch sporadisch auftretende sonderbare Verhaltensmuster. Sie sah Ereignisse voraus oder ließ in emotionsgeladenen Situationen Objekte vibrieren oder umfallen. Diese mentalen Fähigkeiten brachte ihr Vater zwar nicht mit der Macht in Verbindung, ahnte aber dennoch, dass diese Fähigkeiten Zeeras Marktwert sicher steigern würde. So intensivierte er in den kommenden Jahren seine Suche nach einem potentiellen Interessenten.

Bald schon kamen vereinzelt Besucher ins Haus, um sich das Kind anzuschauen. Obgleich fasziniert und interessiert wollte niemand den verlangten Preis zahlen. Eine besonders aufdringliche Gestalt erschien in Zeera's siebten Lebensjahr. In mehreren Stunden Verhandlungsarbeit versuchte ein Unterhändler der Hutten den Preis zu drücken. Ohne Erfolg. Mit einem fiesem Grinsen auf den Lippen verließ er daraufhin Zeeras Elternhaus während er beiläufig Flüche vor sich hin murmelte.

Lediglich zwei Wochen später sollten dann die Geschäfte ihres Vaters immer schlechter laufen. Ein überraschender Unfall machte es zu dem ihrer Mutter vorläufig unmöglich ihrem Job nachzugehen. Und es gab auch keine neuen Interessenten mehr. Bald schon wurde die Situation lebensbedrohlich. Jetzt nagte die Familie am Hungertuch.

Mit dem erneuten Besuch des Unterhändlers wurde klar, dass er die Fäden im Hintergrund gezogen hatte. Ein neues Arrangement konnte in nur Minuten ausgehandelt werden. Eines, das mehr nach seinem Geschmack gewesen war. Das Kind würde den Besitzer wechseln ... gratis. Im Gegenzug würde man gegebenenfalls in Erwägung ziehen die restliche Familie künftig in Ruhe zu lassen.

Zeera verstand nicht was mit ihr geschah. Herausgerissen aus ihrem Zuhause, weg von den Eltern, rein in die Hände eines Fremden. Was sie allerdings verstand war, dass sie unfähig wäre sich gegen diese neuen Lebensumstände zur Wehr zu setzen. So fand sie sich schon bald im Frachtraum eines Raumschiffes wieder. Zusammengepfercht mit 30 oder 40 weiteren Mädchen, die alle deutlich älter waren als sie selbst. Wohin sie gebracht werden sollten wusste sie nicht.

Bei einem Zwischenstopp auf Piroket änderte sich ihr Schicksal noch einmal entscheidend. Die Mädchen wurden in eine abgelegene Lagerhalle geführt. Es hieß, dass ein anderer Frachter sie in ein oder zwei Tagen übernehmen würde. Der Raum war eng, verhältnismäßig dunkel, selbst für die Augen eines Twi'lek, und stickig. Dürftige Nahrungsrationen wurden verteilt. Wachen standen vor der einzigen Tür. Zeera kauerte stets ganz hinten im Raum in einer der Ecken.

Am folgenden Tag schreckten die Insassen dieses "Kerkers" voller Panik aus dem Schlaf. Geschrei konnte von der anderen Seite der Tür vernommen werden. Schüsse fielen. Eine Wache öffnete die Tür und brüllte die Mädchen sollen sich in Bewegung setzen. Doch eine weitere Stimme, die süffisant die Worte "Mit freundlichen Grüßen von Llet-Rada" sprach beendete dieses Vorhaben mit einem auf den Schädel des Wachmannes gezielten Blasterschusses. Damit verstummte das Waffenfeuer. Schritte waren zu hören. Und schon bald standen dort im Eingang eine Hand voll bewaffneter Männer.

Keinen Ton sagten sie. Dann eröffneten sie das Feuer erneut. Diesmal auf die Mädchen in der Lagerhalle. Eine nach der anderen ging zu Boden. Zeera versuchte sich noch kleiner zu machen, sich zusammenzurollen bis sie sich wünschte unsichtbar zu werden. In gewisser Weise gelang es ihr auch. Einige der toten Leiber fielen auf sie. Begraben unter Leichen und getränkt in literweise Blut rührte sie sich nicht. Sie atmete flach und weinte still. Irgendwann gaben die Blaster kein Geräusch mehr von sich. Völlige Stille kehrte ein.

Angsterfüllt verweilte sie auf diese Weise. Minuten, Stunden, Tage. Während dieses Zeitraumes verschwanden die Angst, die Trauer und die Panik. Sie wichen der Gewissheit, dass nur das Überleben zählt – egal wie. Es gab keine Sicherheit in ihrem Leben. Nur Tod, Verrat und noch mehr Tod. Diese Lektion hatte sie nun gelernt und mit ihr zerbrach Etwas in Zeeras Innerem.

Als sie sich eine gefühlte Ewigkeit später endlich sicher war, dass wer auch immer hier gewütet hatte nicht wieder kam, begann sie aus dem Leichenberg herauszuklettern. Erschöpft und von überwältigendem Hunger und Durst geplagt befahl sie sich selbst ihren Körper voranzutreiben. Emotionslos trat sie auf die toten Leiber ihrer Artgenossen und bahnte sich ihren Weg aus diesem Massengrab.

Beim Verlassen des Gebäudes blickte sie in die Weite. Das Lagerhaus stand allein mitten im Nirgendwo. Lediglich eine schmale, in den Boden eingelassene, Landeplattform befand sich davor.

Doch sollte sie Glück im Unglück haben. Wie unwahrscheinlich es auch gewesen sein mag, aber bloß einige Momente nach ihrem Heraustreten ins Tageslicht dieses fremden Planeten geriet ein kleiner Speeder in ihr Sichtfeld. Er schien direkt auf sie zuzusteuern. Doch entsprang dies einer Täuschung Ihrer Sinne.

Erst als Zeera begann mit winkenden Armen auf sich aufmerksam zu machen drehte das Gefährt bei. Kam nun auf sie zu. Der Speeder machte einige Meter entfernt Halt. Eine Frau stieg aus. Sie hatte ein dichtes aus kurzen Haaren bestehendes Fell, welches offenbar ihren ganzen Körper bedeckte. Ein glänzender Gelbton fast wie vom Sonnenlicht gebadeter Wüstensand. Unterbrochen wurde es nur von einer elegant wirkenden schwarzen Musterung. Außerdem nahm Zeera die spitzen Ohren wahr. Aga hatte ihr jeden Abend Geschichten vorgelesen, in denen alle möglichen Wesen der Galaxis vorgekommen waren. Nun erinnerte sich Zeera, dies musste eine Devaronianerin sein.

Ein neugieriger Gesichtsausdruck prangte im Antlitz der Frau, die sich inzwischen direkt vor Zeera befand. Hinabblickend fragte sie "So ganz allein hier draußen?". Erwartungsvolle Stille trat ein. Dann deutete Zeera auf das Lagerhaus. Gleichzeitig legte sie den Kopf schief und emotionslos folgten die Worte "Sind alle tot".

Einige seitlich ausgeführte Schritte später war es der Frau möglich einen Blick in das Gebäude zu erhaschen. Hätte man einen überraschten Gesichtsausdruck erwartet, so wäre man enttäuscht worden. So etwas schien sie bereits gesehen zu haben. "Ich verstehe." Der Blick lag wieder auf Zeera. "Wenn ich dich mitnehmen soll musst du mir sagen welchen Namen du trägst." Zeera legte die Stirn in Falten und antwortete. "Zeera Var."

Für diese Antwort erntete sie einen Schlag gegen den Kopf. "Willst du sterben, Kind? Ich frage nochmal: Wie ist dein Name?" Ihr Körper war geschunden durch den Mangel an Nahrung und Wasser, durch die Anstrengung der letzten Tage. Gedanken wollten sich infolgedessen nur schwerlich klar zusammenfügen. Unverständnis lag in ihrem Gesicht. Was wollte diese Frau wissen?

Nach einer stillen Minute wandte sie sich von Zeera ab und begann in aller Seelenruhe zu ihrem Speeder zu schlendern. "Ich habe keine Verwendung für ein dummes Kind. Dummheit bringt nur Ärger ein." Die Gedanken rotierten. Sie wusste nur, dass sie überleben wollte. Hier draußen aber würde sie es nicht. Diese Person vor ihr würde ihre einzige Chance sein. Aber wo genau lag das Problem mit der gegebenen Antwort?

Blicke in alle Himmelsrichtungen. Fragend, unsicher. Aus dem Augenwinkel nahm sie dann den Eingang zum Lagerhaus wahr. Erinnerungen an die Ereignisse schossen ihr ins Bewusstsein. Plötzlich beruhigte sich ihr Geist. Da war Klarheit. Jene Form, die ein Kind ihres Alters nicht haben dürfte. Zeera war tot! Kurzerhand sprach sie in einem eisigen Tonfall. "Vaze. Das ist mein Name."

Mit einem breiten Grinsen drehte sich die Frau wieder in ihre Richtung. "Also dann Vaze ... folge mir."

Jerra hieß die Devaronianerin. Ihr Einkommen generierte sie aus einem ihr gehörenden lokalen Etablissements in einem Ort, der sich als Anlaufstelle für Händler, Schmuggler und anderes Gesindel etabliert hatte. Im Vergleich zur Umgebung wirkte ihr "Geschäftsgebäude" deplatziert. Es sah gut gepflegt aus, innen wie aussen. Zwei Etagen mit Barbetrieb, darüber zwei weitere Etagen Unterkünfte für Reisende und zuletzt eine Etage mit Geschäftsräumen und Unterkünften für das Personal. Kunden wurden respektvoll behandelt, solange sie sich an die Regeln hielten. Dennoch, Jerra war nicht weniger kriminell als die Personen, die bei ihr einkehrten.

Geschäfte unter der Hand. Hauptsächlich mit den Hutten, durchaus aber auch mit den konkurrierenden Bothanern, wenn sich denn das Risiko lohnte. Ein Schmuggel hier, ein Betrug dort. Mal mit, mal ohne Leiche. Jedoch betrachtete Jerra ihre Leute als wertvoll und gewährte eine Form von Schutz, die sonst niemand hier zu ermöglichen fähig oder Willens gewesen wäre. Für sie galt es die Investition zu schützen.

Vaze aufzunehmen war daher keinesfalls ein Gnadentat. Wie schon ihr Vater so sah auch Jerra den Profit, den das Kind bringen würde. Jedoch nicht durch den Verkauf an einen Sklavenhändler. Eine rote Twi'lek, eine Lethan. Diese Attraktion würde sicher schon durch ihre bloße Anwesenheit zu höheren Gewinnen führen. Und in ein paar Jahren wäre sie alt genug, um als Tänzerin die Kundschaft um den Finger zu wickeln.

Momentan würde Vaze sich aber aufgrund ihres Alters als Kellnerin und Handlangerin ihren Lebensunterhalt verdienen müssen.

In den folgenden Jahren lernte sie das raue Leben im Zwielight kennen. Zeit genug das Verhalten der ein- und ausgehenden Personen zu studieren. Die Spielregeln zu erlernen. Herauszufinden, dass Jerras Freundlichkeit und Loyalität nur so weit gingen, wie es gut für das Geschäft war. Ihre Gönnerin zu verärgern könnte definitiv ihr Leben in Gefahr bringen.

Obgleich Vaze aufgrund der schrecklichen Erlebnisse ihres jungen Lebens unfähig wurde emotionale Bindungen einzugehen, oder gar ein empathisches Verständnis für Ihr Gegenüber zu entwickeln, so war sie dank ihrer Intelligenz aber in der Lage gewesen diese Dinge zu erlernen.

Zunächst kostete sie dies viel Kraft, da es sich um einen forcierten logischen und keinen spontanen emotionalen Akt handelte. Je mehr sie allerdings übte, desto einfacher fiel es ihr. Schon bald konnte sie eine normale Person vorgaukeln, so leicht, als ob sie schlicht eine Maske anlegte. Darunter blieb sie jedoch kalt und berechnend.

Mit 16 fing die Zeit an in der sie ihre körperlichen Attribute zum Vorteil Jerra's einsetzen sollte – Tanzen und Umgarnen von Kunden und Geschäftspartnern. Als weibliche Twi'lek lag ihr das Spiel mit ihrem Körper im Blut. Sehr zu Jerra's Zufriedenheit. Obwohl sie bei dieser Tätigkeit keine Wahl hatte wurde sie und keine der anderen Angestellten jemals zu mehr gezwungen.

Sex war sicherlich gut für das Geschäft aber in diesem Punkt überlies es Jerra den Mädchen selbst zu entscheiden. Dies galt als ihre sanfte Seite. Vielleicht aufgrund ihrer eigenen nebulösen Vergangenheit, wie Vaze vermutete.

Vaze selbst nahm es aber nicht so genau. Machte Sex ihr doch Spaß und gab ihr die Gelegenheit etwas zu fühlen. Wenngleich keine Zuneigung, dann wenigstens die durch Hormonausschüttung erzeugten Glücksgefühle. Zudem hatte es sich als durchaus profitabel herausgestellt.

Die täglichen fordernden Tätigkeiten hatten ihren Körper immerzu trainiert und der neuerliche Fakt, dass sie immer top aussehen musste machte diesen Umstand noch zwingender. Außerdem war es nicht von Vorteil in stetiger Umgebung von Gesindel wehrlos zu sein. Selbst, wenn man unter dem Schutz einer Person wie Jerra stand. Daher ließ sie sich zusätzlich im Umgang mit Feuerwaffen ausbilden.

Rudimentärer Umgang und Basiswissen zunächst. Doch ihr Interesse an einer Vertiefung dieser Kenntnisse war geweckt. Jerra unterband diesen Eifer jedoch. "Die Mädchen sollen den Kunden keine Angst einjagen" hatte sie stets gesagt. Andererseits hielt sich Vaze nicht immer an Regeln. Was sie nicht offen tun durfte tat sie dann im Geheimen.

Eines Tages, sie muss etwa 20 gewesen sein, betrat ein finster dreinblickender Bothaner die Bar. Jerra's rechte Hand, ein kleiner rundlicher Mensch, der auf den Namen Brolik hörte, empfing ihn. Vaze bekam beiläufig den ersten Wortwechsel mit, bei dem sich der Neuankömmling als Llet-Rada vorstellte. Danach zogen sich die beiden in die Geschäftsräume zurück.

In Vaze begann es zu brodeln, sie kannte diesen Namen, Bilder schossen in ihr Bewusstsein. Sie sah das Lagerhaus, die Toten. All die Dinge, die sie schon so lange tief in sich vergraben und nahezu vergessen hatte. Doch sollte es keine Wut oder der Wunsch nach Gerechtigkeit sein, der da in ihr tobte. Ein plötzlich eintretender Blutdurst legte sich wie ein Schleier über ihre Gedanken. Dieser Bothaner musste sterben!

Aber nicht hier und nicht jetzt. Sie hatte gelernt zu überleben. Das bedeutete die Spielregeln in diesem Teil der Galaxis zu kennen und zu respektieren. Auch wenn Jerra ihr, empathisch gesehen, nicht viel bedeutete so galt die Bar doch als sicherer Hafen. Daher wollte sie kein Risiko eingehen. Zunächst musste aber mehr Informationen beschafft werden.

Rada's Besuch verlief nicht frei von Komplikationen. Jerra und er verfielen in Rage, brüllten sich an und ließen verbal ihre Muskeln spielen. All die Jahre hatte sich Jerra niemals so gehen lassen. Dann verschwand Rada wutentbrannt. Vaze wartete einige Stunden bevor sie Jerra aufsuchte, um mehr über den Mann in Erfahrung zu bringen.

Jerra verriet ihr, dass Llet-Rada ein kleines Rädchen im Getriebe eines größeren bothanischen Kartells war, welches im Wettstreit mit den Hutten lag. Er selbst sollte dennoch mächtig genug gewesen sein, um über persönliche Wächter, ein Arsenal an Waffen und Unmengen an Geld zu verfügen. Angeblich hatte Jerra eine nicht näher erläuterte Vereinbarung nicht zur Zufriedenheit der Bothaner eingehalten, weswegen sie nun unter Druck gesetzt wurde.

Dass Jerra nicht lieferte wie versprochen konnte Vaze sich nicht vorstellen. Ihr Boss hatte einen makellosen Ruf und würde ihn kaum gegenüber einem so wichtigen Kontakt ruinieren. Die Sache stank, ging Vaze aber nichts an. Hingegen war die Information, dass Rada noch zwei Tage im Ort verweilen würde relevanter. Würde er sich wieder in seine sicheren Gefilde zurückziehen wäre er für sie erst einmal unerreichbar. Jerra schöpfte bei all diesen Fragen keinen Verdacht. Sie selbst hatte Vaze beigebracht, dass Wissen überleben bedeutete und förderte dieses Verhalten entsprechend.

Bereits einen Tag später hatte Vaze alle Informationen zu Rada's Aufenthaltsorten, sowie eine rudimentäre Scharfschützenausrüstung samt Tardecke erworben. Der Zeitpunkt ihm aufzulauern schien gekommen. Damit nicht erkannt werden konnte von wo sie schiessen würde nutzte sie eine altertümliche Projektilwaffe. Ihre Position lag erhöht mit guter Fluchtmöglichkeit.

Der Blick durch das Zielfernrohr zeigte den Eingangsbereich der Absteige, wo sich Rada aufhielt. Geduldig wartete sie über Stunden hinweg. Brolik war nicht glücklich gewesen, dass sie sich heute frei nahm. Doch hatte er immer schon eine Schwäche für Vaze, was ihr viel Spielraum verschaffte.

Dann kam der entscheidende Moment. Rada trat durch den Durchgang ins Freie und verschied ebenso schnell wie er erschienen war. Ohne zu zögern hatte sie abgedrückt. Der Schuss traf ihn direkt in den Schädel und verteilte dessen Inhalt auf die dahinterstehende Wache. Mit dieser Tat entlockte sie sich selbst ein Lächeln.

Ein aufgeschreckter Ameisenhaufen, so sah es aus. Rada's Wächter liefen panisch umher. Selbst wenn sie Hinweise auf die Position des Schützen hätten finden können, verhinderte doch die Panik um ihr eigenes Leben diese zu entdecken. Rada lag tot zu ihren Füßen. Sie hatten versagt ihn zu schützen und würden mit Sicherheit für ihre Inkompetenz zur Rechenschaft gezogen werden.

Bald schon verschwanden die Bothaner. Als sie sich unbeobachtet wähnte verschwand Vaze ebenso und kehrte zurück zur Bar.

Nach alledem hatte sich etwas verändert. Sie empfand eine tiefe Befriedigung im Töten dieses Mannes und sie wollte dies wieder fühlen. Ihre mitunter ohnehin schon schwierige Art wurde nun durchsetzt vom Bedürfnis Blut zu vergießen. Eine, wenngleich bisher nur verbal zum Vorschein kommende, sadistische Ader wurde ihr bereits zuvor attestiert. Jetzt aber manifestierte sie sich in anderer Form. Obgleich der neugewonnen Verhaltensform blieb ihr jedoch keine Zeit mit dieser für Ärger zu sorgen.

Bei ihrer Rückkehr fehlte von Jerra jede Spur. Brolik übernahm eilig und gestresst die Geschäfte. Hier ging alles drunter und drüber während er langsam in Arbeit zu ertrinken schien. Schon einen Tag später wusste jedermann was geschehen war. Jerra's Leiche wurde gefunden. In jenem Gebäude aus dem Rada gestern noch hinaus schritt und im Anschluss durch Vaze erschossen wurde. Offenbar hatte Rada Jerra im Geheimen zu einem erneuten Treffen zitiert und dort hatten sie seine Schergen überwältigt und hingerichtet.

Der Ärger mit dem bothanischen Kartell schien doch gravierender gewesen zu sein. Vaze hatte Rada also direkt nach Jerras Hinrichtung ihrerseits hingerichtet. "Karma" ging es durch ihren Kopf während sie gleichzeitig ein leichtes schnauben mit Unterton hervorbrachte, ganz so als habe jemand einen mäßig amüsanten Witz erzählt. Während die Belegschaft geschockt auf die Neuigkeit von Jerras Tod reagierte blieb Vaze kühl wie immer und nahm unbekümmert ihre Tätigkeiten wieder auf.

Am Nachmittag desselben Tages betrat ein Fremder die Bar. Ein Mensch. Geschäfte brachten ihn hierher, doch fragte er nicht nach Jerra, sondern erkundigte er sich nach einer Twi'lek. Brolik deutete auf Vaze und mahnte den Fremden sich anständig zu benehmen. Einige Schritte später stand er vor ihr. Musternde Blicke folgten, abwägend.

Welche Intention er auch gehabt haben mochte, sie konnte seinen Ausdruck nur schwer deuten. Vorsicht war geboten – gerade jetzt war es gefährlich. Ihre kühlen Augen waren auf die seinen gerichtet. Nur eine falsche Bewegung seinerseits und sie würde entsprechend reagieren.

Dann griff er in seine Jacke, holte einen kleinen Beutel hervor und warf ihn Vaze entgegen. Sie fing ihn. Die Schlaufe löste sich fast von alleine und ein nicht unerheblicher Haufen Credits wurde zutage gefördert. Wann immer sie unerwartete Fragen hatte bekam ihr Kopf eine ganz leichte Schiefelage, so auch in diesem Fall. Seine Reaktion war eine entspannte Körperhaltung gefolgt von einer überfälligen Erklärung.

"War nur fair dir einen Anteil zu geben nachdem du meinen Job gemacht hast Llet-Rada zu beseitigen. Du bist talentiert, auch wenn du noch an einem unerkannten Abgang arbeiten musst. Solltest du genug von dieser Spelunke auf diesem trostlosen Planeten haben könnte ich dir eine lohnendere Alternative bieten." Mit Beendigung dieses Satzes drehte er sich um, ging Richtung Ausgang und fügte ergänzend hinzu. "Das Angebot endet in 15 Minuten, also entscheide dich, ich warte draussen."

Die Bar war seit seiner Begegnung mit Vaze still geworden. Wer den Inhalt des Monologs nicht gehört hatte bekam es erzählt. Alle Augen ruhten auf Vaze. Brolik kam zu ihr und erkundigte sich nach dem Wahrheitsgehalt. Sie nickte nur stumm. Nie hatte er geglaubt, dass sie dazu fähig sein könnte. Betrug, ein kleiner Diebstahl und um den Finger wickeln, ja. Mord, nein. Auf die Frage, was sie nun tun würde erwiderte sie trocken "Ich folge meinem Weg, schätze er wird blutig". Ein schmales Grinsen legte sich kurzzeitig auf ihren Lippen.

Bis eben hatte sie nachdenklich in die Leere geschaut, nun folgte ein kurzer Blick zu dem kleinen Mann neben ihr. "Leb wohl Brolik." Ungläubig starrte er sie an und brachte nur ein leises "Viel Glück, Mädchen" hervor.

Ohne Hast ging sie in ihr Zimmer, packte ihre wenigen Habseligkeiten zusammen und marschierte mit geschultertem Gewehr hinaus. Die Stille nahm erst ein Ende, als sie auf die Strasse trat. Jetzt war sie mehr als nur eine kleine Attraktion in einer Bar, sie wurde über Nacht eine lokale Berühmtheit.

Der Weg zum Raumhafen dauerte eine Weile. Zeit für ein Gespräch.

Tal Darak, so nannte der Fremde sich, stellte sich wenig überraschend als Kopfgeldjäger heraus. Ein Auftrag des hier verantwortlichen Hutten brachte ihn die Region. Rada sollte aus dem Weg geräumt werden – mit dem Wohlwollen Rada's eigener Arbeitgeber. Die Hintergründe dieses Auftrags hatten ihren Ursprung angeblich in der Null-Toleranzstrategie Rada's gegenüber seinen Konkurrenten. "Zu viel Blut, zu viel Willkür ... das sei schlecht für das Geschäft" erklärte Tal ihr.

"Diese Leute intrigieren und pissen sich gegenseitig ans Bein, aber sie wissen genau, dass sie aufeinander angewiesen sind. Spätestens wenn das Imperium vor der Tür steht. Niemand wollte daher eine ewige Blutfede riskieren oder gar interne Machtkämpfe provozieren, weil man jemanden in den eigenen Reihen hatte loswerden müssen. Daher gabs diesen gemütlichen Liquidierungsauftrag durch die Hutten. Ein Mann, eine Kugel und ein gelöstes Problem."

Vaze wusste nur zu genau was er mit "zu viel But" meinte. Sie hatte es selbst erlebt. Überlebt. Seit Rada's Name fiel wirkte die Erinnerung an das Massaker so frisch, als wäre es ihr gerade erst vor ein paar Tagen widerfahren. Doch da war keine Angst, keine Wut, kein Bedauern. Wann immer diese Bilder vor ihrem geistigen Auge lebendig wurden lösten sie lediglich den Wunsch nach Blutvergießen aus. In der Zeit bei Jerra musste sie viel über Geduld lernen. Was sich nun, da es galt ihre Gelüste zu kontrollieren, auszahlte.

Drei Jahre sollten Tal Darak und Vaze ein Team bilden. Er lehrte sie das Handwerk eines Kopfgeldjägers. Etikette und Regeln unterschieden sich deutlich von dem, was sie in den Jahren in der Bar gelernt hatte.

Konzerne, Privatpersonen, das Imperium, Untergrundgruppierungen. Jeder nahm die Dienste eines guten Kopfgeldjägers in Anspruch. Die Jahre vergingen ohne nennenswerte Schwierigkeiten ... zumindest im Rahmen der Tätigkeit betrachtet. Vielmehr waren die beiden gern engagierte Jäger. Sogar in ihren Kreisen sprach man in den höchsten Tönen von dem ungleichen Duo. Vaze selbst gelangte in jenen Jahren zu ihrem Spitznamen "Lucky Shot".

Obleich sie ein ausgezeichnete Scharfschütze war, wurden ihre eiligen Schüsse berühmt. Keine Zeit die Position richtig einzunehmen, das Ziel auf der Flucht, das Gewehr aus der Bewegung heraus angelegt und nicht einmal verifiziert, ob das Ziel auch wirklich aufs Korn genommen wurde. Dennoch trafen diese Schüsse obgleich der horrenden Entfernungen immer mit einer tödlichen Präzision.

Tal's Begeisterung und Verwunderung waren gleichermaßen hoch. So etwas schien unmöglich. Und Vaze konnte es nicht erklären. Stets gab sie nur ein nüchternes "Wusste einfach, dass ich treffen würde" von sich. Was auch immer sie zu diesen Meisterschüssen befähigen mochte spielte dann aber am Bartisch keine Rolle mehr. Dort galt es nur auf möglichst anschauliche Weise den Hergang zu beschreiben und das Erstaunen sowie Lob der Zuhörer zu gewinnen.

Sie war 23 als die beiden auf Terminus in einer Bar saßen und mal wieder eine gelungenen lukrativen Auftrag feierten. Eigentlich feierte lediglich Tal. Vaze hatte nie viel für Alkohol und Parties übrig. Kontrollverlust und zu viele Personen. Wobei dies auch seinen Charme haben konnte, wenn der Kontrollverlust zu vielen TOTEN Personen führen würde. Doch soweit ließ sie es nicht kommen. Heute zumindest nicht. Tal drehte wieder richtig auf. Keine Tänzerin war vor ihm sicher.

Vor Jahren hatte er einmal probiert sich in jenem Zustand an Vaze ranzumachen, musste danach aber einer freundlichen Krankenschwester im örtlichen Ärztezentrum den peinlichen Hergang schildern, welcher zu dieser äußerst starken Testikelquetschung führte. Er war einfach nicht ihr Typ. Seither hielt er sich sogar im schlimmsten Suff noch auf Abstand. Wann immer ihr diese Erinnerung in den Kopf schoss entlockte sie ihr ein sadistisches Schmunzeln.

Eine Runde folgte auf die Nächste. Vaze machte sich auf den Weg zu ihrer Unterkunft, während Tal vermutlich bald schon wieder mal in seinem eigene Erbrochenem am Rande einer Gasse vor der Bar ins Koma fallen würde. Doch weit gefehlt. Sie war keine zehn Minuten zur Tür raus, als ihr Kommlink losging. Tal meldete mit erstaunlich geringem Alkoholdialekt. „Jackpot!“

Einige Sekunden lang folgte Stille. Dann ergänzte er "Dieser desertierte Dressilianer, den wir vor zwei Wochen auf einem imperialen Steckbrief in irgend so einer runtergekommenen Cantina gesehen haben ... er ist hier!" Ihre Stimme blieb kühl. „Wieder mal Alkoholgeister?“ „Scheiße nein! Der ist echt. Lokalisier mein Signal und triff mich. Wir müssen zuschlagen, bevor es jemand anderes tun kann.“ Der Kommlink verstummte.

Vaze folgte der Anweisung widerwillig. Da Tal nicht bereit war die Verfolgung auch nur für einen Moment zu verlangsamen musste sie sich ziemlich anstrengen zu seinem Signal aufzuschließen. Zu viele Sorgen machte er sich darum diese lebende Goldgrube aus den Augen zu verlieren. Als sie zu ihm stieß hatte er Halt gemacht und beäugte ein kleines freistehendes Gebäude. Offenbar war die Zielperson vor kurzem hineingegangen. Tal berichtete, dass es nur diesen Eingang gäbe. "Du hast einen Plan?" fragte sie ihn und musterte beiläufig ob sein Alkoholpegel stärkere Ausfallerscheinungen zur Folge hatte.

"Wir gehen rein und schnappen ihn ... wir sind zwei, er ist alleine." Ihre linke Augenbraue hob sich leicht und sie gab ihrem Gesicht einen ermüdeten Ausdruck als wollte sie damit sagen "Ein typischer Tal Darak-Plan". Sie behielt die dazugehörigen Worte jedoch diesmal für sich. Viel zu oft kam er in den letzten Monaten mit derlei undurchdachten Ideen um die Ecke. Vermutlich lag es daran, dass er seine persönliche Zielgrade sehen konnte.

Sein Beruf war äußerst lukrativ geworden, insbesondere nachdem Vaze sich ihm anschloß, und die Ersparnisse inzwischen entsprechend hoch. Noch einige Jobs mehr und er wollte in den "Frühruhestand" gehen, wie er es nannte. De facto hieß dies: Saufen, Spielen, Ficken – mehr noch als ohnehin schon. Diese Aussicht schien ihn zuletzt immer nachlässiger werden zu lassen. Vaze aber ließ sich nicht von seinen Absichten irritieren.

"Wir gehen rein ... nachdem wir die Lage nochmal geprüft haben. Hab' keine Lust in dieser Gasse zu verrecken." Tal seufzte. Er wusste es würde nichts bringen zu diskutieren. Im Zweifel hätte er es auch alleine durchgezogen, aber dafür fühlte er sich nach einer groben Schätzung der verzehrten Biere heute zu unsicher. Ein Nicken folgte.

Deckung suchend schlichen sie umher. Weit und breit war niemand in den Gassen um das Gebäude herum zu sehen. Die Fenster waren Pech schwarz. Es schien wirklich ruhig zu sein. Als beide schlussendlich vor der Tür knieten und gerade im Begriff waren sie zu öffnen, sprang diese ohne Vorwarnung auf.

Im Bruchteil einer Sekunde wanderte die Blicke der beiden von der Taille bis zum Kopf der plötzlich im Türrahmen stehenden Person, die völlig in einen weiß polierten Plattenpanzer gehüllt war. Tal's Moment der Erkenntnis kam rasch und entlud sich in einem lautstarken „Scheiße!“.

Ob aus Überraschung oder Absicht war nicht klar, aber im nächsten Augenblick feuerte er auch schon seinen Blaster auf den unter dem Helm sicherlich ebenso verwundert blickenden Strumtruppler. Dieser ging infolgedessen direkt zu Boden.

Wenn es auch nur den Hauch einer Chance gab die Situation aufzuklären, hatte dieser Schuss sie zunichte gemacht.

Vaze drückte sich zunächst an die Hauswand, dann lugte sie kurz um die Ecke. Im Inneren sah sie den Dressilianer. Offensichtlich hatte man ihn gefangen nehmen wollen. Das überraschende Auftauchen von Tal und Vaze aber gab ihm die Gelegenheit sich loszureißen und mit einem beherzten Satz durch ein Fenster nahe der Tür zu springen. Eine unsanfte Landung folgte, die Vaze nur knapp verfehlte.

Die Wachen im Inneren brachen währenddessen das Schweigen der Waffen und feuerten wild Richtung Ausgang. Tal entging den ersten Schüssen nur durch Glück und presste sich nun gleichfalls an die Hauswand, jedoch auf der gegenüberliegenden Seite. Der Dressilianer rappelte sich auf blickte kurz zu Vaze, nickte dankend, sprang auf und verschwand in den Schatten. Tal hielt seinen Blaster um die Ecke und feuerte Blind, doch schien er nichts zu treffen. Vaze' Scharfschützengewehr war zu sperrig dafür. Sie musste auf Abstand kommen.

Die beiden brauchten keine Worte wechseln, dafür waren sie zu lange gemeinsam unterwegs gewesen. Er machte eine Geste mit seinem Kopf und Vaze zog los, um eine bessere Position zu finden. Es galt die Truppler hinaus zu locken in die Gasse, dann wären sie leichte Ziele. Leider erwies sich dieser Plan als zum Scheitern verurteilt. Aus der Gasse, die in Tal's Richtung lag, stürmten unerwartet noch einige weitere Truppler. Tal befand sich im Kreuzfeuer.

Vaze' Position war denkbar schlecht. Gebeugt laufend in einer geradlinigen Gasse. Sie musste hier weg. Hätte sie bereits eine sichere Schussposition gehabt, so hätte sie ihm helfen können. Doch jetzt galt es zunächst das eigene Überleben zu sichern. Haken schlagend spurtete sie weiter. Blasterfeuer hinter ihr. Als das Ende der Gasse erreicht war, dort wo sie einen Knick Richtung Hauptstraße machte, konnte Vaze endlich eine nahegelegene Hauswand als Schutz nutzen.

Ein Blick durch das Fernrohr ihres Gewehrs ergab sofort ein göltiges Ziel. Schuss, Treffer. Ein Sturmtruppler ging zu Boden. Kurz neu fokussiert. Und nochmal. Doch es hatte bei weitem zu lange gedauert die Gasse zu durchqueren. Gerade als sie beiläufig Tal's Position überprüfte geschah es. Ein Schuss traf ihn und Tal's lebloser Körper fiel zu Boden.

Hier gab es nichts mehr zu tun. Fliehen war die einzige Option.

Dieser Tag sollte mehr als nur einen faden Beigeschmack zurücklassen. Tal war tot, sie geflohen. Aber ihr Leben war damit noch lange nicht aus der Schusslinie. Im Gegenteil. Offenbar hatte die Helmkamera des in der Tür stehenden Trupplers noch eine Nahaufnahme von Vaze gemacht, bevor er nur Sekundenbruchteile später durch Tal zum ewigen Frieden fand. Als Folge der Ereignisse in jener Gasse wurde Vaze fortan steckbrieflich gesucht. Tal's Schiff wurde konfisziert, Vaze' Konten eingefroren und die offizielle Kopfgeldjägerlizenz entzogen.

Sie war nunmehr Vogelfrei ...

Abschlussbemerkungen:

Bei dem Massaker auf Pikoret und der damit einhergehenden psychologischen Belastung verlor sie den aktiven Zugang zur Macht, den sie als Kind entwickelt hatte. Dies war dem Verdrängungsvorgang ihres bisherigen Lebens geschuldet. Was blieb ist eine marginale passive Verbundenheit. Nicht zu steuern und sporadisch auftauchend. Zumeist als „Glück“ definiert. Daher auch „Lucky Shot“.

Ohne Lizenz ist es dennoch möglich als Kopfgeldjäger zu arbeiten. Die Arbeit ist eingeschränkter, aber gewisse Arbeitgeber (z. B. Konzerne) heuern manchmal solche Leute an wenn ein Auftrag nicht zu ihnen zurückverfolgbar sein soll. Nicht offiziell sein soll. Allerdings wird es dann mit der Ehrlichkeit im Bezug zur Bezahlung auch nicht ganz so eng gesehen. Betrug und Verrat sind stetige Begleiter.

Nach den Ereignissen auf Terminus trägt Vaze nun zumeist eine Kapuze.

Die Belohnung auf ihren Kopf ist nicht allzu hoch. Obgleich sie ein gefährliches Ziel ist blieb das Imperium beim Kopfgeld knauserig. Es spricht somit nicht unbedingt Profis an. Aus diesem Grund fürchtet sie ihresgleichen nicht sonderlich. In jedem Fall gilt es sie lebend zu fangen, da das Imperium glaubt sie habe dem Deserteur geholfen und wüsste etwas zu seinem Verbleib. Imperiale Sektoren sind für sie daher eher zu meiden.